



**UPAYA MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGANMENGUNAKANPENDEKATANCLIENT
CENTERED PADA SISWA KELAS X TITL
SMK WISUDHA KARYA KUDUS
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Oleh
ILA RETNOSARI
NIM. 201031131

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**



**UPAYA MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
MENGUNAKAN PENDEKATAN *CLIENT CENTERED* PADA
SISWA KELAS X TITL SMK WISUDHA KARYA KUDUS
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

**ILA RETNOSARI
NIM. 201031131**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2014

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Sesungguhnya di samping kesukaran ada kemudahan. Apabila engkau telah selesai mengerjakan suatu pekerjaan, maka bersusah payahlah mengerjakan yang lain dan kepada Tuhanmu berharaplah” (Qs. Al Insyiroh : 6-8)



Kupersembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendoakanku.
2. Sahabat-sahabatku yang selalu setia membantuku
3. Untuk Almamater Universitas Muria Kudus

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Ila Retnosari NIM 20103131 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

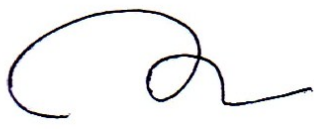
Kudus, 25 Agustus 2014

Pembimbing I



Dr. Sucipto, M.Pd, Kons
NIS. 06107130200010015

Pembimbing II



Dr. Arista Kiswanto, M.Pd
NIP. 0610713020001027

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIP. 19621219 198703 1 015

PENGESAHAN

Skripsi oleh Ila Retnosari (2010 31 131) telah dipersembahkan di depan tim

Penguji pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 05 September 2014

Tim Penguji



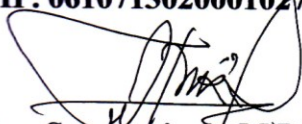
Drs. Sucipto, M.Pd, Kons
NIS. 06107130200010015

Ketua



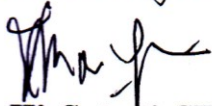
Drs. Arista Kiswanto, M.Pd
NIP. 0610713020001027

Anggota



Dra. Sumarwiyah, M.Pd, Kons
NIS. 0610713020001008

Anggota



Dra. Hj. Sutarti, SE, MM
NIP.19510420 198203 2 001

Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIP. 19621219 198703 1 015

PRAKATA

Alhamdulillah, atas berkat dan rahmat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online dengan Menggunakan Pendekatan Client Centered pada Siswa Kelas X TITL SMK Wisudha Karya Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014”. Skripsi disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus.

Berkat bantuan dan bimbingan berbagai pihak, maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Maka dengan setulus-tulusnya, penulis sampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ijin peneliti.
2. Dra. Sumarwiyah, M.Pd, Kons. Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan pembekalan penulisan skripsi.
3. Sucipto, M.Pd, Kons, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan mulai awal sampai selesainya penulisan skripsi.
4. Drs. Arista Kiswanto, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan mulai awal sampai selesainya penulisan skripsi.
5. Semua dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Muria Kudus, yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada penulis.
6. Drs. Sudirman, Kepala Sekolah SMK Wisudha Karya yang telah memberikan ijin penelitian.

7. Guru Pembimbing SMK Wisudha Karya yang telah membantu selama penelitian
8. Semua teman-teman kuliah tahun angkatan 2010 di Universitas Muria Kudus
9. telah memberikan dukungan sepenuhnya mulai awal sampai selesainya skripsi.

Ungkapan rasa yang paling dalam, penulis berdo'a semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas semua bantuan yang diberikan kepada penulis. Jazakumullahu khoiron katsiron.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah khasanah keilmuan bagi dunia pendidikan.

Kudus, September 2014

Penulis

ABSTRACT

Retnosari, Ila. 2014 Efforts to Reduce Online Game Addiction by Using Client Approach Centeres in Class X TITL SMK WISUDHA KARYA KUDUS Academic Year 2013/2014.

Keywords: Online Game Addiction; client Centered

This research is motivated by a number of class X students of TITL SMK Wisudha Kudus 2013/2014 of the Kudus Year that lessons have online gaming addiction. It is the researcher get based on observations and interviews with teachers of class X TITL. The problem of this study is 1 factor is the addictive online game in class X TITL SMK Sacred Wisudha Kudus in the Academic Year 2013/2014? 2 How is the implementation of Client Centered counseling model for reducing online gaming addiction in class X TITL SMK Wisudha Karya kudus Academic Year 2013/2014? The purpose of this study was 1 Find factors that cause addictive online games in class X TITL Wisudha SMK Sacred Works 2013/2014 school year. 2 Overcoming addiction to online gaming with a client-centered approach in class X TITL SMK Wisudha Karya Kudus 2013/2014 school year.

Client Centered is the process of client-centered counseling, the intention is to put great trust in mkesanggupan clients to find their own direction in a responsible manner. Online gaming addiction situation where the client's behavior is influenced by several factors, both physical, psychological. With a habit of playing online games continuously and done in a way that is addictive fun on-line games, which indirectly impact negatively on yourself.

This research is a case study through 5 stages: diagnosis, prognosis, treatments, evaluation, and follow-up. The subjects were students of class X TITL Wisudha SMK Karya Kudus by the number of students 3 students. The experiment was conducted in 3 times in the third client counseling. data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques in this study using data analysis techniques bacon systems. All three clients in this study had a core subject matter different. The first client initials GI experience online gaming addiction which resulted in late to school, researchers diagnose the factors that lead to online gaming addiction is the desire for freedom of expression in cyberspace, hopes to realize the desire that is not achieved in the real world through cyberspace, feeling unappreciated in the second with the initials GA. Clien experience in terms of online gaming addiction can not socialize with the school environment, this is caused by the habit GA time in game center makes GA rarely to communicate with friends in the real world.

The third client initials WA experienced online gaming addiction that causes frequent truant WA, WA researchers diagnose the causes of truancy was a

strong feeling lazy to go to school due to staying up late every night playing online games. Of these problems researchers use client-centered counseling to override the online gaming addiction so that learning in school is not disrupted.

The conclusion of this research is the application of client-centered online gaming addiction can be overcome in class X TITL SMK Wisudha academic year 2013/2014. this is evidenced by the changes experienced by the client to perform activities that positive and helpful. The advice given that students should be more active in activities at school, and if the student has a problem should immediately consult with teachers and for teachers BK should serve students well and provide quick and appropriate solutions to the problems experienced by the client.



ABSTRAK

Retnosari, Ila. 2014 *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online dengan Menggunakan Pendekatan Client Centeres pada Siswa Kelas X TITL SMK WISUDHA KARYA KUDUS Tahun Ajaran 2013/2014.*

Kata Kunci : *Kecanduan Game online; Client Centered*

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap guru BK, peneliti melaksanakan observasi terhadap kelas X TITL SMK Wisudha Karya Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014 ditemukan subjek yang mengalami kecanduan *game online*, hal ini terlihat ketika proses pembelajaran. Siswa menjadi tidak konsentrasi, tidak siap menerima pelajaran di sekolah, tidak memperhatikan bapak ibu guru yang sedang mengajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1. Faktor apakah yang menyebabkan kecanduan *game online* pada kelas X TITL SMK Wisudha Karya Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014? 2. Bagaimana penerapan model konseling *Client Centered* untuk mereduksi kecanduan *game online* pada siswa kelas X TITL SMK Wisudha Karya Kudus Tahun Ajaran 2013/2014? Tujuan penelitian ini adalah 1. Menemukan faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* pada siswa kelas X TITL di SMK Wisudha Karya Kudus tahun ajaran 2013/2014. 2. Mengatasi kecanduan *game online* dengan pendekatan *client centered* pada siswa kelas X TITL di SMK Wisudha Karya Kudus tahun ajaran 2013/2014. Kegunaan penelitian 1. Kegunaan Teoritis, hasil penelitian dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan di bidang bimbingan dan konseling khususnya bagi pengembangan teori konseling, dan sebagai referensi dalam menambah wawasan pengetahuan tentang upaya untuk mereduksi kecanduan *game online*. 2. bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan dan rujukan dalam pengembangan inovasi kepada guru BK dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa. 3. Guru pembimbing, dapat digunakan untuk memperoleh alternatif pemecahan masalah dengan penerapan model *client centered* untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online*. 4. Wali kelas, hendaknya lebih peka terhadap siswa yang kecanduan *game online*. 5. Siswa, peserta didik dapat bermain secara wajar dan tidak kecanduan sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran. 5. bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan suatu pengukur kemampuan peneliti dalam menemukan masalah yang ada di sekolah untuk menguji kemampuan peneliti dalam menganalisa siswa kecanduan *game online*.

Ruang lingkup penelitian ini sesuai judul penelitian mengenai upaya mengatasi kecanduan *game online* dengan menggunakan pendekatan *client centered* pada siswa kelas X TITL SMK Wisudha Karya Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014. Judul penelitian adalah studi kasus. Pendekatan penelitian dilakukan dengan cara kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah 3 klien, kelas X TITL SMK Wisudha Karya Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014 yang mengalami kecanduan *game online*.

Ketiga klien dalam penelitian ini mempunyai inti pokok permasalahan yang berbeda-beda. Klien pertama inisial GI mengalami kecanduan *game online* yang mengakibatkan terlambat datang ke sekolah, peneliti mendiagnosis faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* adalah ari faktor interen yaitu adanya keinginan untuk bebas berekspresi di dunia maya, harapan untuk mewujudkan keinginan yang tidak tercapai di dunia nyata melalui dunia maya, sedangkan faktor eksteren yaitu merasa tidak dihargai di lingkungan sekolah. Peneliti mengadakan konseling individu untuk mengatasi permasalahan yang dialami klien, yang awalnya sering terlambat sekolah, dengan diberikan layanan konseling individu klien menjadi rajin berangkat ke sekolah. klien kedua dengan inisial GA mengalami kecanduan *game online* dalam hal tidak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekolah, hal ini disebabkan oleh kebiasaan GA yang menghabiskan waktu di *game center* menjadikan GA jarang untuk berkomunikasi dengan teman-teman dalam dunia nyata. Peneliti mengadakan konseling individu untuk mengatasi masalah klien, setelah diberikan layanan konseling individu klien bisa beradaptasi dan menempatkan diri di lingkungan sekolah. Klien ketiga yang berinisial WA mengalami kecanduan *game online* yang menyebabkan WA sering membolos , peneliti mendiagnosis faktor penyebab WA membolos adalah dari faktor interen yaitu adanya rasa malas untuk berangkat sekolah dikarenakan tiap malam begadang bermain *game online*. Dari permasalahan tersebut peneliti menggunakan konseling *client centered* untuk mengatasi kecanduan *game online* sehingga pembelajaran yang ada di sekolah tidak terganggu.

Berdasarkan kesimpulan peneliti dapat memberikan saran kepada kepala sekolah, peningkatan pertemuan perlu dilakukan secara periode dengan wali kelas dan guru pembimbing untuk membahas permasalahan yang ada pada siswa di setiap kelas. Kepada wali kelas, tingkatkan pemantauan perkembangan baik akademik maupun perilaku siswa yang berhubungan dengan kecanduan *game online*. kepada siswa, diharapkan dapat mengatasi kecanduan *game online* yang dialaminya dengan cara memperluas pergaulan serta melakukan kegiatan yang bermanfaat. Guru BK, diharapkan tanggap secara cepat dan tepat dalam pelayanan peserta didik di sekolah maupun di luar sekolah.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO UNIVERSITAS	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
1.4.1 Kegunaan Teoritis.....	6
1.4.2 Kegunaan praktis	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional.....	8
1.6.1 Studi Kasus.....	8
1.6.2 <i>Game Online</i>	9
1.6.3 Model Konseling <i>Client Centered</i>	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Studi Kasus.....	12

2.1.1	Pengertian Studi Kasus	12
2.1.2	Tujuan Studi Kasus.....	13
2.1.3	Ciri-ciri Kasus.....	13
2.1.4	Langkah-langkah dalam Upaya Memahami Kasus	14
2.1.5	Data yang dikumpulkan dalam Study Kasus	18
2.2	<i>Game Online</i>	21
2.2.1	Pengertian <i>Game Online</i>	21
2.2.2	Dampak-dampak <i>Game Online</i>	22
2.2.3	Manfaat <i>Game Online</i>	23
2.2.4	Bahaya <i>Game Online</i>	24
2.2.5	Faktor yang Mempengaruhi Anak Kecanduan <i>Game Online</i>	25
2.2.6	Upaya untuk Mereduksi Kecanduan <i>Game Online</i>	26
2.3	Model Konseling <i>Client Centered</i>	27
2.3.1	Pengertian konseling <i>Client Centered</i>	27
2.3.2	Tujuan Konseling <i>Client Centered</i>	29
2.3.3	Ciri Khas Konseling <i>Client Centered</i>	30
2.3.4	Prinsip Umum Model Konseling <i>Client Centered</i>	32
2.3.5	Fungsi dan Peranan Konselor dalam Konseling <i>Center Centered</i>	32
2.3.6	Teknik Konseling <i>Client Centered</i>	33
2.3.7	Pelaksanaan Konseling <i>Client Centered</i>	35
2.3.8	Langkah-langkah Pendekatan Konseling <i>Center Centered</i>	35
2.3.9	Penerapan model Konseling <i>Client Centered</i> untuk Mereduksi	

	Siswa yang kecanduan <i>game online</i>	39
2.4	Penelitian yang Relevan	40
2.5	Kerangka Berfikir	42
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Rencana penelitian	43
	3.1.1 Pendekatan Penelitian	43
	3.1.2 Tempat Penelitian	45
	3.1.3 Waktu Pelaksanaan	45
3.2	Subjek Penelitian	47
3.3	Data dan Sumber Data	47
	3.3.1 Data	47
	3.3.2 Sumber Data	48
3.4	Teknik Pengumpulan Data	49
	3.4.1 Wawancara	49
	3.4.1.1 Pengertian Wawancara	49
	3.4.1.2 Tujuan Wawancara	50
	3.4.1.3 Jenis Wawancara	50
	3.4.1.4 Pedoman Wawancara	52
	3.4.1.4.1 Pedoman Wawancara Sebelum Penelitian Peneliti dengan Guru Pembimbing	52
	3.4.1.4.2 Pedoman Wawancara Peneliti dengan Klien	52

3.4.1.4.3	Pedoman Wawancara Peneliti dengan Wali Kelas X TITL.....	53
3.4.1.4.4	Pedoman Wawancara Peneliti dengan Guru Pembimbing.....	53
3.4.2	Observasi.....	54
3.4.2.1	Pengertian Observasi.....	54
3.4.2.2	Tujuan Obervasi.....	55
3.4.2.3	Macam-macam Observasi.....	55
3.4.2.4	Pedoman Observasi.....	56
3.4.3	Dokumentasi.....	57
3.4.3.1	Pengertian Dokumentasi.....	57
3.4.3.2	Tujuan Dokumentasi.....	58
3.5	Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN		
4.1	Deskripsi Kasus Klien 1.....	60
4.1.1	Identitas Siswa.....	60
4.1.2	Identitas Orang Tua Siswa.....	61
4.1.3	Deskripsi Masalah.....	62
4.1.4	Pengumpulan Data.....	62
4.1.4.1	Dokumentasi.....	62
4.1.4.2	Observasi.....	63
4.1.4.3	Wawancara.....	63
4.1.5	Diagnosis.....	64

4.1.6 Prognosis.....	65
4.1.7 Treatment	65
4.1.8 Follow Up	69
4.2 Deskripsi Kasus Klien 2	69
4.2.1 Identitas Siswa	69
4.2.2 Identitas Orang Tua siswa	70
4.2.3 Deskripsi Masalah	71
4.2.4 Pengumpulan Data.....	71
4.2.4.1 Dokumentasi.....	71
4.2.4.2 Observasi.....	71
4.2.4.3 Wawancara	72
4.2.5 Diagnosis	73
4.2.6 Prognosis	74
4.2.7 Treatment.....	75
4.2.8 Follow Up.....	78
4.3 Diskripsi Kasus Klien III	78
4.3.1 Identitas Siswa	78
4.3.2 Identitas Orang Tua Siswa.....	79
4.3.3 Deskripsi Masalah	80
4.3.4 Pengumpulan Data.....	80
4.3.4.1 Dokumentasi.....	80
4.3.4.2 Observasi.....	80
4.3.4.3 Wawancara	81

4.3.5	Diagnosis	82
4.3.6	Prognosis	82
4.3.7	Treatment	83
4.3.8	Follow Up	86
 BAB V PEMBAHASAN		
5.1	Hasil Konseling dengan Klien I (GI)	87
5.2	Hasil Konseling dengan Klien II (GA)	91
5.3	Hasil Konseling dengan Klien III (WA)	96
5.4	Penerapan Model Konseling <i>Client Centered</i> untuk Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i> pada Siswa Kelas X TITL Wisudha Karya Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014	101
 BAB VI PENUTUP		
6.1	Simpulan	104
6.1.1	Kasus Klien 1 (GI)	104
6.1.2	Kasus Klien II (GA)	105
6.1.3	Kasus Klien III (WA)	105
6.2	Saran	106
6.2.1	Kepala Sekolah	106
6.2.2	Guru Mata Pelajaran	106
6.2.3	Siswa	107
6.2.4	Guru BK	107
6.2.5	Peneliti Selanjutnya	107
DAFTAR PUSTAKA		108

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Jadwal Penelitian.....	46
3.2 Subjek Penelitian.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar

1.1 Skema Memahami Kasus	20
2.1 Skema Kerangka Berpikir	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Daftar Siswa yang Menjadi Subjek Penelitian	110
2. Kegiatan Observasi	111
3. Pelaksanaan Wawancara Terhadap Guru Mapel Siswa GI	112
4. Pelaksanaan Wawancara Terhadap Siswa GA	115
5. Pelaksanaan Wawancara Terhadap Guru Mapel Siswa WA	118
6. Satuan Layanan Klien GI I	121
7. Persiapan Konseling GI I	124
8. Pelaksanaan Konseling GI I	128
9. Laporan Evaluasi	133
10. Satuan Layanan G1 II	136
11. Pelaksanaan Konseling GI II	139
12. Satuan Layanan Klien GI III	145
13. Pelaksanaan Konseling GI III	148
14. Satuan Layanan GA I	151
15. Pelaksanaan Konseling GA I	153
16. Pelaksanaan Konseling GA II	158
17. Pelaksanaan Konseling GA III	164
18. Pelaksanaan Konseling WA I	167
19. Pelaksanaan Konseling WA II	170
20. Pelaksanaan Konseling WA III	174