

**PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING (BK) DALAM MENGATASI SIFAT  
PEMERAH AKIBAT KECANDUAN GAME ONLINE (STUDI KASUS SISWA  
SMPN 1 TEMPILANG BANGKA BELITUNG)**

**SKRIPSI**



Oleh:

Arsyah Efendi

20170710043

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2022**

**PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING (BK) DALAM MENGATASI SIFAT  
PEMARAH AKIBAT KECANDUAN GAME ONLINE (STUDI KASUS SISWA SMPN 1  
TEMPILANG BANGKA BELITUNG)**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar  
Sarjana Sosial (S.Sos) Strata Satu  
Pada Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Oleh:

**Arsyah Efendi**

**NIM: 20170710043**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2022**

### Pernyataan Keaslian

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arsyah Efendi  
NIM : 20170710043  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul: **"PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING (BK) DALAM MENGATASI SIFAT PEMARAH AKIBAT KECANDUAN GAME ONLINE (STUDI KASUS SISWA SMPN 1 TEMPILANG BANGKA BELITUNG)"** benar-benar telah dilakukan dan merupakan karya sendiri. Adapaun karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi lain dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta,  
Membuat Pernyataan



*(Signature)*  
Arsyah Efendi  
20170710043

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah segala puji bagi Allah yang sudah memberikan nikmat kesempatan dan kemampuan untuk penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Walaupun masih dengan banyaknya kekurangan yang ada. terselesaikannya karya tulis ilmiah ini tidak luput dari banyak dorongan motivasi dari beberapa pihak yang menjadikan penulis semangat untuk menyelesaikannya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya, Bapak Syahmudi dan Ibu Lilis Sundari, kedua adik kandung saya Yudis Setiawan dan Widya Castrena, Istri saya Anggun, serta seluruh keluarga besar saya yang selalu mendo'akan, mendukung dan memberikan semangat yang tiada henti kepada saya. Mereka motivasi terbesar saya untuk bisa berada di titik ini. Semoga mereka selalu dalam lindungan Allah *Subhanahuwataala*.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh...*

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam, rajanya para raja yang sudah melimpahkan ni'mat, rahmat dan karunia-Nya yang tidak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. *Shalatan wa salaman* yang selalu tercurah kepada baginda agung Nabi besar Muhammad SAW yang berkat perjuangannya, kasih sayangnya telah membawa umatnya dari zaman kegelapan hingga zaman terang benderang seperti sekarang ini menjadi suri tauladan bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING (BK) DALAM MENGATASI SIFAT PEMARAH AKIBAT KECANDUAN GAME ONLINE (STUDI KASUS SISWA SMPN 1 TEMPILANG BANGKA BELITUNG)”**. Skripsi ini diajukan guna memenuhi syarat menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Dalam penulisan karya tulis ilmiah ini, penulis tidak luput dari bimbingan, bantuan serta dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Gunawan Budianto M. P selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Syakir Jamaluddin selaku Dekan Fakultas Agama Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Ahmad Hermawan selaku Ketua Jurusan Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

4. Bapak Dr. Halim Purnomo, M.Pd.I selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam pembuatan skripsi.
5. Bapak Ibu Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan dan menyalurkan ilmu-ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis dari semester awal perkuliahan sampai pada akhir semester tepatnya tahap penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh staf program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, penulis ucapkan terima kasih karena sudah melayani kebutuhan administrasi penulis dengan sabar dan ramah.
7. Bapak Supirman selaku Kepala sekolah di Smpn 1 Tempilang, Bangka Belitung yang sudah bersedia menjadi informan dalam penelitian ini.
8. Ibu Rusdawati selaku Guru Bimbingan dan Konseling di Smpn 1 Tempilang yang sudah bersedia menjadi informan dalam penelitian ini.
9. Siswa RH serta siswa-siswa yang sudah bersedia menjadi informan dalam penelitian ini,
10. Sahabat yang sudah seperti saudara sendiri yaitu, Ahmad Akbar KH, M. Ikhsan, Yoga Pratama, Fahrul Wicaksono, M. Ikbar B. Hafidzi, M. Fahri Ali, yang selama ini memberikan banyak hal pengalaman, dukungan dan selalu mendengarkan keluh kesah dan juga tak pernah letih dan bosan dalam menasehati. Terimakasih karena sudah sabr menjadi teman dalam suka maupun duka. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian.
11. Semua pihak yang sudah terlibat dan banyak memberikan bantuan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Semoga pahala berlimpah senantiasa Allah berikan untuk mereka atas bantuan yang telah diberikan.

Dengan segala ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih dan penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan dalam skripsi ini di kemudian hari.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	I
NOTA DINAS .....	II
PENGESAHAN.....	III
Pernyataan Keaslian .....	IV
MOTTO HIDUP.....	V
PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
ABSTRAK.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
BAB II .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
Persamaan dan perbedaan penelitian.....	15
2.2 Kerangka Teori .....	18
2.2.1 Sifat Pamarah (Emosi Negatif) .....	19
2.2.1.1 Pengertian Emosi .....	19
2.2.1.2 Bentuk AEmosi Negatif.....	20
2.2.1.3 Ciri-ciri Emosi.....	22
2.2.2 Bimbingan Dan Konseling .....	22
2.2.2.1 Pengertian Bimbingan.....	22
2.2.2.2 Pengertian Konseling .....	23
2.2.2.3 Pengertian Bimbingan dan Konseling .....	24
2.2.2.4 Fungsi Bimbingan Konseling .....	26



2.2.2.5 Tujuan Bimbingan Konseling .....	27
2.2.3 Peran Guru Bimbingan dan Konseling.....	28
2.2.3.1 Pentingnya Peran Guru BK.....	28
2.2.3.2 Tugas Guru BK.....	29
2.2.4 Layanan Konseling di Sekolah.....	31
2.2.4.1 Layanan Konseling Individu.....	31
2.2.4.1.1 Metode Layanan Konseling Individu.....	32
2.2.4.2 Layanan Konseling Kelompok .....	32
2.2.4.2.1 Metode Layanan Konseling Kelompok .....	33
2.2.5 Kecanduan Game online .....	36
2.2.5.1 Pengertian Kecanduan Game Online .....	36
2.2.6 Siswa .....	38
2.2.6.1 Pengertian Siswa.....	38
<b>BAB III.....</b>	<b>40</b>
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	40
3.2 Operasional konsep.....	41
3.2.1 Sifat Pamarah Akibat Kecanduan Game Online .....	41
3.2.1 Bimbingan dan Konseling .....	41
3.3 Lokasi dan subjek penelitian .....	41
3.4 Sumber dan Jenis Data .....	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	42
3.6 Analisis Data.....	43
3.7 Kreadibilitas Data .....	44
<b>BAB IV.....</b>	<b>45</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Gambaran Umum SMPN 1 Tempilang .....	47
4.1.1 Keadaan SMPN 1 Tempilang .....	47
4.1.2 Sejarah Singkat .....	47

4.1.3 Identitas Sekolah : SMPN 1 Tempilang .....	48
4.1.4 Visi, Misi dan Tujuan .....	49
4.1.5 Daftar Personil Sekolah .....	51
4.2 Profil Pribadi Siswa Penderita Akibat Kecanduan Game Online.....	58
4.2.1 Biodata Siswa.....	58
4.2.2 Gambaran Umum RH.....	58
4.2.3 Kondisi Amarah RH Akibat Game Online di lingkungan Sekolah.....	59
4.2.4 Kondisi Amarah RH Akibat Game Online Saat di Rumah .....	62
4.3 Peran Guru BK Dalam Mengatasi Sifat Penderita Akibat Kecanduan Game .....	66
Online Bagi Siswa .....	66
4.3.1 Upaya Yang Dilakukan Guru BK .....	66
4.3.2 Metode Layanan Yang Dilakukan Guru BK.....	72
4.4 Hasil Layanan Konseling Individual Oleh Guru BK Dalam Mengatasi Siswa .....	73
Penderita Akibat Kecanduan Game online.....	77
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>
Lampiran.....	89
1. Surat perizinan penelitian .....	89
2. Dokumentasi.....	91
3. Hasil Turnitin.....	100
<b>PEDOMAN WAWANCARA .....</b>	<b>101</b>