

## BAB IV PEMBAHASAN

### A. Gambaran Umum Profil MTs NU Maslakul Falah

#### 1. Sejarah Madrasah Tsanawiyah Maslakul Falah

Madrasah Tsanawiyah Maskaluk Falah berdiri pada tahun 1995 karena kesepakatan masyarakat bersama. Hal ini dilakukan karena dahulu pada tahun 1992 hingga tahun 1995 alumni MI Maslakul Falah tidak dapat melanjutkan pendidikan. Sebab, pada masa itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan belum terealisasi secara maksimal. Maka dengan musyawarah bersama melalui pertemuan untuk membentuk Madrasah Tsanawiyah, maka lahirlah madrasah Tsanawiyah Maslakul Falah pada tahun 1995 yang diketuai oleh Bapak KH. Muhammad Muhtar AH, kepanitiaian seluruh peserta rapat, beserta jajarannya meliputi tokoh pemuda dan seluruh masyarakat Glagahwaru.<sup>1</sup> Madrasah Tsanawiyah Maslakul Falah dinyatakan *de facto* dan *de jure* dapat beroperasi pada 15 Juni 1995 dan diperkuat dengan adanya surat izin operasional dari Kantor Departemen Agama Wilayah Jawa Tengah No : Wk/5.c/PP.00.6/4162/1995 , pada tanggal 29 Nopember 1995 dan sudah resmi membuka penerimaan siswa baru untuk tahun ajaran 1995/1996.

Adapun Madrasah Tsanawiyah Maslakul Falah yang diketuai oleh bapak KH. Muhammadun AH. Pada awalnya, madrasah memiliki satu kelas saja dengan rincian 26 siswa. Namun seiring berjalannya waktu, pada tahun ketiga menerima siswa sebanyak 60 siswa yang dibagi menjadi tiga kelas yaitu kelas I,II,III, bahkan saat ini memiliki keseluruhan jumlah siswa mencapai 206 siswa. Adapun output siswa sangat baik karena tingkat kelulusannya 100%.<sup>2</sup>

Adapun motivasi pendirian Madrasah Tsanawiyah Maslakul Falah yaitu sebagai berikut:

- a. Mengingat arti pentingnya pendidikan untuk masa depan anak, sebagai generasi penerus dan ujung tombak perjuangan agama, negara dan bangsa. Terutama di desa glagahwaru.
- b. Banyaknya *out put* sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah yang tidak melanjutkan ke jenjang lebih tinggi, dengan

---

<sup>1</sup> Dokumentasi Sejarah MTs NU Maslakul Falah.

<sup>2</sup> Dokumentasi Sejarah MTs NU Maslakul Falah.

berbagai alasan baik mengenai tingginya biaya maupun letak geografis madrasah tsanawiyah yang ada.

- c. Tersedianya sumber daya pendidikan baik potensi anak, animo masyarakat, tenaga pendidik dan terdidik maupun sarana – meskipun serba terbatas - yang mendukung untuk diadakannya lembaga pendidikan setara sekolah lanjutan pertama yang berbasis keagamaan, yakni madrasah tsanawiyah.
- d. Keputusan pemerintah wajib belajar pendidikan dasar sembilan tahun (wajib dikdas 9 tahun) yang merupakan standar belajar minimal bagi anak bangsa.

## 2. Visi Dan Misi

### a. Visi

Terwujudnya Generasi Muslim pembaharu yang bertanggungjawab atas terwujudnya Masyarakat Adil Beradab dengan semangat Qur’ani

### b. Misi

- 1) Melakukan Perubahan system secara komprehensif;
- 2) Menancapkan semangat hidup Qur’ani pada civitas akademika;
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran dan bimbingan;
- 4) Meningkatkan sarana dan Prasarana pembelajaran yang efektif;
- 5) Meningkatkan peran civitas akademika dalam kehidupan bermasyarakat;
- 6) Meningkatkan komunikasi banyak arah (interaksi) upaya penggalangan dukungan program.<sup>3</sup>

## 3. Letak Geografis

MTs NU Maslakul Falah Glagahwaru Undaan Kudus adalah merupakan lembaga pendidikan yang berbasis agama Islam yang terletak di Desa Glagahwaru Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus dengan batas-batas wilayah secara geografis sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara : jalan menuju Desa Terangmas
- b. Sebelah Selatan : kantor desa dan perkampungan penduduk
- c. Sebelah Timur : sebelah persawahan selatan desa terangmas
- d. Sebelah Barat : Persawahan penduduk

Lokasi gedung MTs NU Maslakul Falah Glagahwaru Undaan Kudus tepatnya terletak di desa Glagahwaru Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus Provinsi Jawa Tengah. Suatu desa

---

<sup>3</sup> Observasi dan Dokumentasi Visi Misi MTs NU Maslakul Falah.

yang terletak di pedalaman, sekitar 10 Km jaraknya dari kota Kecamatan dan 27 Km dari ibu kota Kabupaten.<sup>4</sup>

**4. Organisasi Sekolah**

Kegiatan Organisasi ekstra kulikuler yang ada di Madrasah Tsanawiyah NU Maslakul Falah Antara lain:

- a. Kesekretariatan IPNU –IPPNU yang di bina oleh bapak Rohmat, S.Pd.I
- b. Pramuka Gudop 1751-1750 yang di bina oleh bapak Bambang Kusnar, S.Pd.I
- c. Teater ( UKUR ) yang di bina oleh kepala madrasah atau guru BK yaitu bapak Muh. Nurul Furqon, S.Psi
- d. Rebana El Falah yang di bina oleh bapak Rohmat, S.Pd.I<sup>5</sup>

**5. Kurikulum**

Sesuai dengan amanat Undang-Undang kurikulum yang dilaksanakan pada satuan pendidikan MTs NU Maslakul Falah adalah Kurikulum kombinasi karena pelaksanaan masih bertahap yaitu:

**TABEL 4.1<sup>6</sup>**

No	Kelas	Mapel Agama ( PAI)	Mapel Umum
1	VII – IX	Kurikulum 2013	Kurikulum 2013

**6. Kesiswaan**

**TABEL 4.2**

**Jumlah siswa pada saat ini pada Tahun Pelajaran 2021/2022<sup>7</sup>**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	VII.1	14	14	28
2	VII.2	14	15	29
3	VIII.1	16	11	27
4	VIII.2	16	10	26
5	IX.1	11	12	23
6	IX.2	12	10	22
	<b>Total</b>			<b>155</b>

Berdasarkan tabel diatas, diketahui total keseluruhan siswa pada tahun 2021/2022 sebanyak 155 orang dengan rincian pada kelas VII keseluruhan siswa sebanyak 57 siswa dengan rincian 28 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan, kelas VIII

<sup>4</sup> Dokumentasi Letak Geografis MTs NU Maslakul Falah.

<sup>5</sup> Dokumentasi Organisasi Sekolah MTs NU Maslakul Falah.

<sup>6</sup> Dokumentasi Kurikulum MTs NU Maslakul Falah.

<sup>7</sup> Dokumentasi Kesiswaan MTs NU Maslakul Falah.

sebanyak 53 siswa dengan rincian 32 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan, dan kelas IX sebanyak 45 siswa dengan rincian 23 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan

**7. Data pendidik dan Tenaga kependidikan.**

Guru merupakan tenaga pendidik di suatu lembaga pendidikan yang sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan dan keberhasilan guru sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Tidak hanya guru saja yang berpengaruh dalam pembelajaran namun ada tugas-tugas tenaga kerja lain yang tentunya membantu dalam kelancaran proses pembelajaran peserta didik, seperti staf tata usaha, dan yang lainnya. Karena jika tidak ada bantuan dari tenaga kerja yang lain seorang guru tidak akan dapat mengatasi sendiri permasalahan peserta didik selain kegiatan belajar mengajar.

**TABEL 4.3**  
**Data pendidik Tahun Pelajaran 2021/2022<sup>8</sup>**

No	Nama Pendidik	Tempat Tgl Lahir	Jenis	Pendidikan	Mapel yang diampu
1	H. Muhammadun, S.Pd.I	Kudus 15/06/1957	L	S1	Qur'an Hadits, BK
2	Rohmat, S.Pd.I	Kudus 12/05/1979	L	S1	IPA Terpadu
3	Wahyu Utomo, S.Pd	Kudus 05/08/1980	L	S1	Bhs. Inggris
4	Hj. Suriyah, S.Ag	Demak 23/03/1974	P	S1	IPS Terpadu
5	Endang Sukarti, S.Pd.	Kudus 07/02/1976	P	S1	Bhs. Indonesia
6	Sulasih, S.Ag	Kudus 06/02/1971	P	S1	Akidah akhlak, SKI
7	Muh. Nurul Furqon, S.Psi	Kudus 18/11/1983	L	S1	BK, SBK
8	Hj. Marsidah, S.Pd.I	Kudus 06/03/1981	P	S1	PKN, MTK
9	Bambang Kusnar, S.Pd.I	Kudus 18/07/1984	L	S1	Fiqih

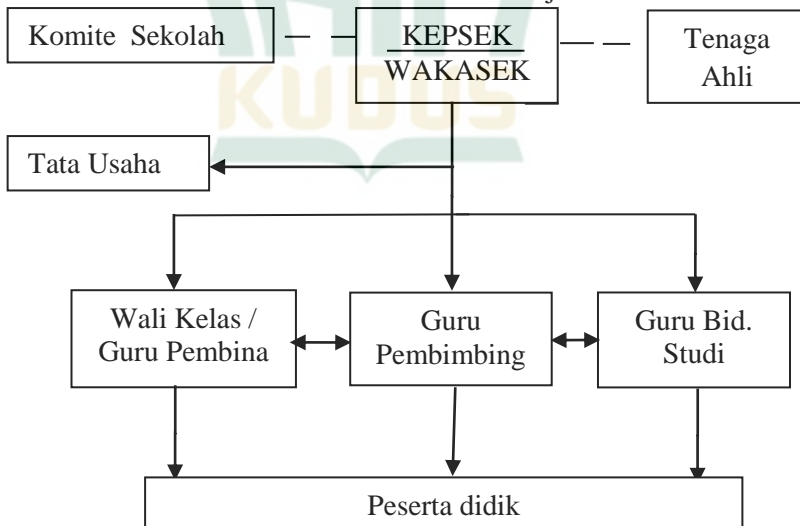
<sup>8</sup> Dokumentasi Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan MTs NU Maslukul Falah.

10	Tulkah Mansur, S.Pd.I	Kudus 20/02/1971	L	S1	Penjaskes, TIK
11	Sholih	Kudus 27/05/1986	L	SLTA	Nahwu Sorof
12	Endang Widuri, S.Pd.I	Kudus 07/09/1978	P	S1	Bhs. Jawa , MTK
13	Luthfil Hakim, S.Pd.I	Kudus 23/06/1989	L	S.1	Bhs Arab , Bhs Jawa

Guru yang ada di MTs NU Maslakul Falah sebanyak 13 guru dan mayoritas merupakan warga asli desa Glagahwaru dan desa sekitarnya seperti; Sambung, Undaan Lor, Larikrejo, Terangmas, dan Kutuk. Hampir keseluruhan merupakan lulusan S1 dan hanya ada 1 orang lulusan SLTA merangkap alumni pondok pesantren yang mengampu mata pelajaran nahwu shorof. Pada tabel 4.3 diketahui terdapat guru pengampu mata pelajaran Bimbingan Konseling namun bukan lulusan dari sarjana pendidikan Bimbingan Konseling, beliau merupakan Bapak KH. Nurul Furqon, S.Psi sudah tujuh tahun lamanya. Selain itu juga ada Bapak H.Muammadun S.Pd.I yang merupakan guru Quran Hadist yang merangkap sebagai guru BK.

**8. Struktur Organisasi Bimbingan Konseling MTs NU Maslakul Falah**

Struktur Organisasi Pelayanan Bimbingan Konseling MTs NU Maslakul Falah Tahun Pelajaran 2021/2022



## B. Deskripsi Hasil Penelitian

Implementasi teknik *role playing* merupakan yang dilakukan oleh guru BK di MTs NU Maslakul Falah dengan melalui ulur tangan Bapak Ibu guru yang lain untuk menanggulangi perasaan candu yang dialami siswa-siswi yang dikarenakan *game online*. Adanya teknik *role playing* yang diimplementasikan oleh guru BK, akan membantu siswa-siswi untuk menghilangkan rasa candu mereka terhadap *game online* yang berimbas pada kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah. Berikut data yang diperoleh peneliti pada 28 desember 2022 dan 2 Agustus 2021 di Mts Nu Maslakul Falah.

### 1. Bagaimana kondisi siswa yang kecanduan bermain *game online* di MTs NU Maslakul Falah

MTs NU Maslakul Falah merupakan madrasah satu-satunya yang ada di desa Glagahwaru yang alokasinya mudah dijangkau. Karena hanya satu-satunya madrasah Tsanawiyah di desa, maka banyak masyarakat sekitar yang anak-anak melanjutkan menimba ilmu di madrasah Tsanawiyah ini. Walaupun kebanyakan para orang tua memiliki profesi pekerjaan dan ekonomi yang cukup, namun wali murid ini menaruh kepercayaan kepada Bapak Ibu guru dengan membimbing dan mengajar pelajaran supaya anak-anak mereka memiliki ilmu sebagai bekal suatu saat kelak. Semenjak adanya teknologi yang semakin canggih, banyak siswa-siswi yang tertarik hingga akhirnya mereka mengalami penurunan semangat belajar yang disebabkan kebanyakan bermain handpone Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak KH. Muhammadun S.Pd.I mengatakan bahwa:

“Jadi begini mas, kita kan bisa lihat sendiri sekolah kita itu satu-satunya madrasah tsanawiyah di desa kita bahkan di desa sekitar kita namun dominan anak yang sekolah di sini itu bisa dikatakan dari kalangan ekonomi menengah ke bawah, yang mana pekerjaan orang tua itu buruh pabrik, buruh tani,dan serabutan yang menjadikan peseta didik kurang perhatian, pengawasan, dan kasih sayang dari orang tua dalam proses belajar sehingga bisa jadi peserta didik dirumahpun tidak belajar tapi lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain handpone atau nongkrong kumpul sama teman-teman sebayanya dan bisa kita perhatikan di era perkembangan zaman ini hamper semua anak-anak itu memiliki handpone yang mana sangat berpengaruh akan tumbuh kembangnya, kalau saya



perhatikan kebanyakan anak-anak kususnya peserta didik sini itu lebih suka mengabdikan waktunya untuk bermain *game online*”<sup>9</sup>

Selain dari pernyataan di atas, yang melatarbelakangi peserta didik kecanduan *game online*, yaitu mengabdikan waktunya untuk bermain *game online*, yang mana peserta didik harus pandai dalam manajemen waktunya untuk bermain game dan belajar dan juga aktivitas lainnya, karna lingkungan sangat berpengaruh akan tumbuh kembangnya anak. Hal ini menggerakkan guru BK untuk mengorientasikannya kepada peserta didik. Berdasarkan apa yang telah di sampaikan dari bapak Muhammadun, S.Pd.I di atas di perkuat juga dari apa yang di sampaikan bapak Muh. Nurul Furqon, S.Psi selaku kepala madrasah yaitu sebagai berikut’:

“Kalau secara umum ya Kondisinya baik-baik saja mas ya seperti murid-murid pada umumnya tapi yang sedikit membedakan mereka itu terkadang pada ucapan yang kurang bisa di control sering berkata yang kurang sopan atau kurang baik, sama guru maupun sama teman di madrasah ya besar kemungkinan karna keseringan bermain game itu kalau kalah atau saat bermain kan secara reflex atau seponatan pasti mengeluarkan perkataan-perkataan yang kurang baik, sepertinya ya pengaruh dari hal tersebut jadi kebiasaan sampai saat di madrasahpun masih terbawa dengan ucapan-ucapan yang kurang baik dan prilakunya terkadang menjadi temperamental tersinggung sedikit langsung marah apalagi kalau di madrasah kalau ngobrol atau diejek temannya membicarakan game dan mereka merasa tersinggung langgung mudah tersulut emosi.”<sup>10</sup>

Selain dari hal-hal di atas yang melatar belakang kecanduan *game online* pada siswa di MTs NU Maslakul Falah, ada beberapa faktor lain, yaitu faktor internal siswa, kurangnya kasih sayang dan perhatian dari kedua orang tua. Faktor lainnya dari segi eksternal yaitu norma sosial. Tingkat sosial yang tinggi memudahkan anak memiliki banyak teman, namun tanpa disadari kurang memperhatikan lingkungan sosialnya tersebut. Sehingga anak terjerumus, kemudian imbasnya merasa

---

<sup>9</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammadun selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)

<sup>10</sup> Hasil Wawancara Bapak Muh Nurul Furqon, S.Psi selaku kepala madrasah di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)

kelelahan saat proses pembelajaran berlangsung di sekolah. Seperti yang diungkapkan Bapak Muh. Nurul Furqon, S.Psi di atas selain itu dengan perkembangan zaman di era digital sekarang kalau anak-anak terlalu sering menggunakan gadget apalagi digunakan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti bermain game apalagi dengan durasi waktu yang panjang pasti imbasnya akan kurang baik bagi anak-anak, tidak menutup kemungkinan dikarenakan era yang serba modern sehingga kita dengan mudah mendapatkan informasi apapun di internet penggunaan handpone sekarang lebih bervariasi disini peran orang tua dan lingkungan sangat penting karna kalau tidak adanya perhatian khusus dari orang tua untuk mengontrol dan membatasi penggunaan handpone pasti akan berdampak kurang baik untuk anak-anak

Berdasarkan dari hasil wawancara yang disampaikan oleh Bapak Muh. Nurul Furqon, S.Psi selaku kepala madrasah yang mengatakan bahwa kecanduan *game online* terjadi karna kurangnya control dan perhatian dari orang tua serta pengaruh lingkungan dengan berbagai latar belakang yang sudah disebutkan pak muhammadun dan pak Muh. Nurul Furqon, S.Psi selaras dengan apa yang dirasakan Muhlisun siswa kelas VII di MTs NU Maslakul Falah yang peneliti wawancara mengatakan bahwa:

“Ya waktu itu sih lihat-lihat temen di tempat tongkrongan pada main game tersebut mas terus saya jadi penasaran mulai lah saya install ternyata seru juga jadi semenjak itu saya bisa dikatakan hamper setiap hari memainkan game itu, entah itu pagi siang atau malem, dan terkadang kalau tau ibuk sering di marahi juga tapi kan karna bapak ibu juga kerja jadi saya kalau main *game online* sama temen-temen lebih leluasa.”<sup>11</sup>

Mengetahui peserta didik memiliki waktu luang dan di gunakan dengan melakukan kegiatan relative negatif guru BK di MTs NU Maslakul Falah, menerima informasi aduan dari salah satu wali murid, maka guru BK segera bergegas mendalami permasalahan tersebut.

Penindaklanjutan dari permasalahan ini, bukan hanya dari satu atau dua siswa yang ada dalam satu kelas. Namun kelas yang lainnya juga dipantau dengan setiap kelas guru BK akan

---

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan Muhlisun siswa kelas VII (tanggal 28 desember 2022 pukul 10.45)



menggal informasi melalui guru kelas masing-masing terkait keadaan siswa-siswi saat proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikatakan oleh guru BK bahwa untuk saat ini kalau dilihat dari ciri-ciri anak-anak kecanduan bisa dibilang masih relatif ringan tidak sampai yang terlalu ekstrime, karna dilihat dari keseharian anak-anak susah untuk lepas dari handpone, perilaku yang kurang bisa di kontrol dan sering melanggar praturan yang ada di sekolah.<sup>12</sup> Diungkapkan juga oleh kepala sekolah di MTs NU Maslakul Falah yang mengungkapkan bahwa dengan adanya kecanduan *game online* pada siswa ini yang bisa di lakukan oleh bapak ibu guru hanya memberikan pengawalan dan perhatian lebih dan mengarahkan kepada kegiatan-kegiatan yanag positif seperti ekstra kulikuler yang ada sehingga guru setidaknya bisa memberikan arahan dan mengurangi waktu luang anak-anak yang biasanya di gunakan bermain *game online*.<sup>13</sup>

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa dengan perkembangan zaman di era digital sekarang sehingga anak-anak dengan mudah mendapatkan informasi apapun di internet tak terkecuali dengan *game online*, kecanduan *game online* terjadi karna dengan memainkan *game online* dengan waktu yang panjang dan salah satunya faktor kurangnya kontrol dan prihatian dari orang tua serta pengaruh lingkungan dengan berbagai latar belakang yang ada, namun jika dilihat dari ciri-ciri anak-anak kecanduan bisa dibilang masih relatif ringan tidak sampai yang terlalu ekstrime, untuk saat ini upaya yang bisa di lakukan oleh bapak ibu guru yaitu memberikan konseling serta pengawalan dan perhatian lebih sehingga guru dapat mengarahkan kepada kegiatan-kegiatan yanag positif seperti ekstra kulikuler yang ada sehingga guru setidaknya bisa memberikan arahan dan mengurangi waktu luang anak-anak yang biasanya di gunakan bermain *game online*.

---

<sup>12</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammadun selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)

<sup>13</sup>Hasil Wawancara dengan Bapak Muh Nurul Furqon, S.Psi selaku kepala madrasah di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)

## 2. Bagaimana implementasi pendekatan *Role Playing* dalam mengurangi kecanduan game online pada siswa MTs NU Maslakul Falah

Setiap sekolah ataupun madrasah, memiliki seorang guru khusus, yaitu guru pembimbing dan konseling atau disebut guru BK. Guru BK memiliki tugasnya sendiri, yaitu dengan memperhatikan siswa-siswinya, mengamati tindak lakunya, mengingatkan jika terdapat siswa yang kurang disiplin, dan lainnya. Guru Bk juga harus menguasai ilmu psikologis, karena ilmu tersebut akan diperlukan untuk merelaksasi atau merefleksi siswa-siswi yang bertindak tidak sesuai norma disekolah. Guru BK juga dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami siswa-siswi dengan mencari solusi kemudian memperbaiki hubungan sosial pertemanan dalam komunikasi antar siwa.<sup>14</sup>

Peter Salim dan Yeni Salim mengungkapkan bahwa kunci utama bagi seorang guru BK ialah dapat mencari solusi dari persoalan-persoalan di lingkungan sekolah,<sup>15</sup> metode yang guru BK lakukan ialah dengan mengimplementasikan metode teknik *role playing*. Sebab metode *role playing* dirasa sesuai diterapkan karena bagi siswa-siswi belajar tidak perlu ditekan, sama halnya dengan guru, guru disaat menyampaikan materi juga tidak perlu terlalu keras. Teknik *role playing* mengutamakan tanggung jawab kelompok dan individu, disini peran siswa maupun guru sangatlah penting untuk menentukan hasil dari pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik *role playing* itu sendiri.

Peneliti melaksanakan wawancara pada guru BK terkait apa yang melatar belakangi penerapan bimbingan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* dalam mengurangi kecanduan *game online* di MTS NU Maslakul Falah, seperti hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan bapak Muhammadun, S.Pd.I mengungkapkan bahwa:

“begini mas, memang konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* ini baru kita laksanakan setelah pandemic covid kemarin melihat kondisi dan evaluasi dari bapak ibu guru melihat perkembangan para siswa, aslinya kita melaksanakan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* ini bisa dibilang

---

<sup>14</sup> Dewa Ketut Sukardi, "Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah", (Jakarta: Rieneke Cipta, 2008), 6

<sup>15</sup> Peter Salim dan Yeni Salim, "Kamus Besar Bahasa Indonesia", (Jakarta: Modern English Press., 1187

terinspirasi dengan ekstra kulikuler yang teater yang ada di madrasah ini dengan tujuan supaya untuk melaksanakan konseling itu dapat bervariasi dan dirasa menyenangkan bagi siswa, dan kami mengupayakan untuk menghilangkan statement atau mindset siswa bahwa konseling itu juga menyenangkan bukan lagi menjadi hal yang ditakuti oleh siswa<sup>16</sup>

Dengan demikian menurut penuturan dari bapak Muhammadun S.Pd.I bahwa beliau melaksanakan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* ini bisa dibidang terinspirasi dengan ekstra kulikuler yang teater yang ada madrasah ini dengan tujuan supaya untuk melaksanakan konseling itu dapat bervariasi dan dirasa menyenangkan bagi siswa. Sehingga supaya metode tersebut dapat berjalan lancar dan maksimal, guru BK tidak dapat melakukan sendiri. Namun adanya kerjasama antara guru BK dengan guru wali kelas dan guru mata pelajaran serta orang tua untuk melaksanakan layanan bimbingan dan konseling berbasis *role playing* untuk mengurangi rasa candu siswa terhadap *game online*. Adanya pelaksanaan ini membuat guru BK maupun siswa dan semua yang terlibat menjadi antusias.

Seperti halnya yang di samakan oleh kepada kepala madrasah prihal bagaimana tindakan yang diambil oleh bapak ibu guru, Kepala Madrasah menyatakan bahwa untuk saat ini yang biasa di lakukan guru-guru hanya bisa memberikan pengawalan dan perhatian lebih dengan nasehat-nasehat namun disisi lain dari guru BK telah memberikan konseling dengan layanan-layanan yang ada dan beliau pribadi setiap mengajar atau masuk kelas seringkali memberikan pengertian untuk murid-murid tidak hanya sekolah akan tetapi mengikuti juga kegiatan ekstra yang ada di madrasah seperti teater, rebana, pramuka setidaknya bisa memberikan arahan dan mengurangi waktu luang anak-anak yang biasanya di gunakan bermain *game online* sehingga siswa mampu menjadi insan yang lebih baik dan dapat berkurangnya penggunaan handphone yang mana akan memberikan dampak negative pada murid-murid dan berpengaruh pada proses pembelajaran di sekolah dan menghasilkan hasil belajar yang

---

<sup>16</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammadun selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)

maksimal sehingga wali murid bangga kepada anak-anaknya dan mampu mewujudkan cita-cita yang ingin dicapai-nya”<sup>17</sup>

Implementasi teknik *role playing* yang dilakukan oleh guru BK pada siswa terhadap *game online* bertujuan untuk mengurangi kecanduan *game online*. Hal ini membuat guru BK memiliki dua aspek, yaitu bimbingan dan konseling individu dan kelompok. Jika bimbingan dan konseling kelompok dirasa kurang efektif terhadap siswa, maka adanya bimbingan konseling individu ini bisa dilakukan sesuai persoalan yang dihadapi oleh guru BK terhadap siswa.

Adanya guru BK di setiap sekolah, menjadikan bimbingan dan konseling memiliki peran penting, yaitu sebagai solusi dan pengambilan keputusan dengan banyak pertimbangan dan tidak memihak antara bentuk kesalahan siswa terhadap aturan sekolah. Seperti yang dialami oleh beberapa siswa kelas VIIB yang kecanduan *game online* karna kurang bisa mengontrol penggunaan handpone dan kurang adanya peran orang tua yang selalau memberikan pengawasan bagi anak. Siswa-siswi tentu saja merasakan dampak dari layanan bimbingan dan konseling yang disampaikan guru BK kepada peserta didik untuk mengurangi kecanduan *game online*, siswa mampu mengontrol ucapan dan prilakunya, yang dulunya sering secara reflex melontarkan perkataan yang kurang baik menjadi lebih baik, seperti yang diungkapkan oleh salah satu siswa kelas VII yaitu Charis Mazid bahwa

“Seru mas, daripada di kelas bosan kalau main drama begitu kan asik temanya juga ganti-ganti tergantung apa masalah yang kita alami. Dan banyak manfaatnya dari kita yang keseringan bermain *game online* dengan bermain drama di kelas kita lebih sadar akan bahaya terlalu sering memaikan *game online* sehingga bisa mengakibatkan kecanduan, untuk saat ini saya dan teman-teman mulai mengurangi bermain *game online* dan kita sering diarahkan bapak guru untuk menjadi orang yang lebih baik dan sering sekali bapak guru mengarahkan kami untuk ikut ekstra juga seperti teater rebana pramuka supaya waktu kita setelah sekolah tidak digunakan untuk hal yang kurang manfaat”<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Muh Nurul Furqon, S.Psi selaku kepala madrasah di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)

<sup>18</sup> Hasil wawancara dengan Charis Mazid siswa kelas VII (tanggal 28 desember 2022 pukul 10.45)

Ungkapan salah satu siswa tersebut tidak salah, juga ada benarnya. Namun menurut pengamatan peneliti, memang banyak siswa yang sudah terlanjur antusias, keasyikan, dan keseringan bermain handpone terutama *game online* sehingga mengakibatkan kecanduan menjadi lebih baik dan dapat mengontrol penggunaan handpone karna adanya pengawalan dan arahan yang diberikan oleh guru BK. Saat guru BK sudah melaksanakan konseling kelompok, ternyata masih banyak siswa yang belum berhenti dari kecanduan *game online*. Maka dengan begitu guru BK akan menindaklanjuti melalui layanan konseling individu.

Namun, jikalau kedua metode tersebut belum dapat menyadarkan siswa, maka guru BK akan memanggil orang tua atau wali murid atau melakukan kunjungan kerumah siswa (*home visit*). Kemudian Bapak Muh. Nurul Furqon, S.Psi selaku kepala sekolah, mengatakan:

“Ya seperti yang saya katakan tadi mas, adanya mereka kecanduan *game online* kan adanya pengaruh dari lingkungan, kurangnya control dari orang tua dan banyaknya waktu luang sehingga di gunakan untuk bermain *game online*, tapi untuk saat ini dari guru BK telah memberikan konseling kelompok dengan teknik role playing mas, karna kita rasa dengan bermain peran atau teknik role playing tersebut yang dirasa lebih familiar bagi murid mas, disini kan sudah ada ekstra teater dan kebanyakan murid sini sangat antusias dan sangat minat dengan ekstra tersebut, jadi ada kecocokan dari teknik konseling kelompok yang di gunakan, dan konseling kelompok teknik role playing yang diterapkan para murid diarahkan unntuk memaksimalkan waktunya dengan kegiatan-kegiatan yang positif mengikuti ekstra yang ada di madrasah, sehingga waktu luang yang ada tidak digunakan untuk hal yang kurang bermanfaat seperti bermain *game online*.”<sup>19</sup>

Guru BK memiliki peran penting dalam upaya mengurangi kecanduan *game online* pada siswa, namun tumbuhnya rasa peduli terhadap anak didik, guru BK, guru mata pelajaran, dan wali murid membangun koneksi, bekerjasama supaya persoalan tersebut dapat segera dituntaskan. Jadi dapat kita ketahui guru

---

<sup>19</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Muh Nurul Furqon, S.Psi selaku kepala madrasah di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)



pembimbing (BK) menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, karena hal itu yang selama ini dirasakan efektif untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa. Supaya hasil dari pelaksanaannya menjadi maksimal maka perlu adanya kerjasama dari berbagai pihak untuk menemukan solusinya. Selain itu seandainya ada beberapa siswa yang belum tersadar dari kecanduan *game online*, maka dari semua pihak sepakat bahwa guru BK akan memanggil wali murid atau guru BK akan berkunjung ke rumah siswa tersebut (*home visit*).

**3. Apa saja kendala guru BK dalam menerapkan teknik *Role Playing* untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa Mts Nu Maslakul Falah.**

Setiap persoalan yang telah diselesaikan oleh guru BK di sekolah, pastinya persoalan tersebut akan selesai dan menemukan solusi. Namun tanpa disadari selama penyelesaian semua persoalan terdapat kendala atau faktor penghambat. Jadi secara tidak langsung memerlukan proses yang tidak mudah, terdapat hal-hal yang tidak terlihat (dibalik layar). Begitu juga sama dengan pelaksanaan implementasi teknik *role playing* yang dilakukan oleh guru BK terhadap siswa yang kecanduan *game online*. Seperti yang disampaikan oleh guru BK MTs NU Maslakul Falah, yaitu untuk saat ini pelaksanaan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* berjalan dengan lancar dikarenakan konseling kelompok dengan metode atau teknik seperti itu sudah tidak lagi menjadi suatu hal yang asing bagi murid-murid karena kebanyakan mereka mengikuti juga ekstra teater sebab teknik *role playing* kurang lebih pelaksanaannya tidak jauh beda dengan bermain teater yaitu sama-sama bermain peran atau drama dengan tema yang telah ditentukan dan yang menjadi kendala saat pelaksanaan konseling kelompok yaitu kurang adanya waktu yang cukup untuk melaksanakan konseling kelompok tersebut dan pengaruh sangat besarnya ada pada lingkungan anak-anak tersebut bagaimana pergaulannya serta bagaimana pengawasan orang tuanya hal tersebut sangat berpengaruh pada keberhasilan konseling kelompok ini ditambah juga kebanyakan siswa yang praktik atau melaksanakan *role playing* itu masih pada kurang fokus dan banyak bercanda sama teman-temannya sendiri<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammadun S.Pd selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)



KH muhammadun S.Pd selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah, mengungkapkan bahwa terdapat kendala yang dialami oleh guru BK, yaitu siswa kurang fokus dan masih banyak bercanda sama teman-temannya saat praktik *role playing*, ditambah lagi pengaruh lingkungan yang sangat berpengaruh akan keberhasilan proses konseling kelompok tersebut.

Guna mengatasi kendala atau mencari solusi dari pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, peneliti menggali informasi langsung kepada Bapak KH muhammadun S.P.d selaku guru BK mengatakan :

“Ada beberapa faktor atau kendala yang pernah Saya alami saat melaksanakan layanan bimbingan yaitu dengan upaya peserta didik mampu mengerti, mampu memahami akan pentingnya waktu yang baik pergaulan yang positif dan penggunaan handpone dengan pengawasan orang tua, selain itu, saya juga berkunjung kerumah siswa atau home visit, supaya saya mengetahui latar belakangnya. Sehingga saya sebagai guru BK bersama guru yang terlibat lebih memperhatikan serta mengawal untuk anak-anak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di madrasah dengan begitu kita dapat mengawasi dan memberikan ruang lebih untuk mengisi waktu luang anak-anak”<sup>21</sup>

Hasil wawancara kepada guru BK ini menyimpulkan bahwa kendala yang dialami diantaranya siswa menjadi kurang fokus dan masih banyak bercanda dengan temannya saat pelaksanaan *role playing*, sehingga siswa tidak merasa bersalah akan hal tersebut ditambah lagi pengaruh lingkungan yang sangat berpengaruh akan keberhasilan proses konseling kelompok tersebut. Maka dengan begitu guru BK memohon bantuan kepada semua yang terlibat untuk memudahkan layanan bimbingan dan konseling. Namun jika diharuskan guru BK berkunjung kerumah wali murid tetap dilakukan karena hal tersebut merupakan solusi yang sudah disepakati bersama. Muhlusun mengatakan:

“Dulu pas masih awal-awal dan masa pertengahan semester saya memang sering banget bermain handpone terutama buat maian *game online* dengan temen-temen bahkan bisa di bilang setiap hari kalau ada waktu saya dan temen-temen pasti selalu main *game online*, tapi setelah saya ikut kegiatan

---

<sup>21</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammadun S.Pd selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)

layanan bimbingan konseling terutama yang bermain drama yang membuat saya ada perubahan dalam mengontrol penggunaan handpone yaitu saya sering menggunakan waktu luang dengan bermain *game online* sama temen-temen sampai lupa waktu dan mengabaikan kegiatan lainnya, selain pengaruh dari temen-temen, yang saya rasakan yaitu guru BK yang selalu menanyakan perkembangan saya ketika saya berpapasan sama guru BK dan kadang saya dicari ke kelas kemudian menanyakan belajar atau tidak dirumah”<sup>22</sup>

Dari penjabaran salah satu siswa terkait usaha yang dilakukan oleh guru BK, menurut peneliti sudah sesuai kesepakatan. Tinggal bagaimana siswa mau berubah sikapnya. Berbeda dengan Muhlisun yang mana jika mengikuti Bimbingan Konseling tanpa ada kendala yang dialami, justru charis mazid terkendala dalam jadwal pelaksanaan bimbingan konseling yang diadakan guru BK, sebagai mana yang diungkapkan oleh Nur Ihsan yaitu saat pelaksanaan konseling kelompok itu jadwal layanannya terkadang tumpang tindih atau bebarengan dengan jadwal ekstrakurikuler yang ada, atau menjadwalkannya setelah pulang sekolah kurang efektif karna kondisi siswa sudah terlalu capek saat KBM, di tambah pelaksanaan layanan konseling kelompok sehingga membuat males untuk mengikuti konseling kelompok”<sup>23</sup>

Dapat kita ambik kesimpulan bahwa pelaksanaan konseling kelompok dengan menggunakan teknik role playing berjalan dengan lancar dikarenakan konseling kelompok dengan metode atau teknik seperti itu sudah tidak lagi menjadi suatu hal yang asing bagi peserta didik namun walaupun berjalan dengan lancar akakn etapi masih ada beberspa kendala yang harus di perhatikan dan di benahi oleh guru BK seperti kurang adanya waktu yang cukup untuk melaksanakan konseling kelompok Peserta didik merasa jadwal bimbingan konseling terkadang tidak tepat dengan keadaan siswa yang mana jadwal yang dilakukan bebarengan dengan jadwal kegiatan lain seperti ekstra atau kegiatan lain serta masih kurangnya kefokus siswa untuk mengikuti layanan dan banyak bercanda sama teman-temannya sendiri.

---

<sup>22</sup> Hasil wawancara dengan Muhlisun siswa kelas VII (tanggal 28 desember 2022 pukul 10.45)

<sup>23</sup> Hasil wawancara dengan Nur Ihsan siswa kelas VII (tanggal 28 desember 2022 pukul 10.45)

### C. Analisis Data Penelitian

#### 1. Gambaran Kondisi Siswa Yang Kecanduan Bermain *Game Online*

Menurut Freud dalam Diana Mutiah menjelaskan bahwa bermain merupakan fantasi. Lebih lanjut Freud memaparkan secara psikoanalisis bahwa melalui bermain, seseorang mampu memproyeksikan suatu peristiwa menjadi sebuah harapan ataupun suatu konflik pribadi. Karena pada dasarnya bermain bisa melepaskan emosionalnya dan mengembangkan keterampilan sosial.<sup>24</sup> Sedangkan Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh berpandangan secara psikologi perkembangan, bermain merupakan suatu tindakan yang menumbuhkan rasa keasyikan atas dasar pada diri sendiri, tanpa keterpaksaan dengan tujuan ingin menyenangkan atau menghibur diri pada waktu tertentu.<sup>25</sup>

Salah satu bentuk atau gambaran kecanduan *game online* ialah timbulnya dampak negatif pada anak baik itu secara fisik maupun psikologis individu. Sebab, yang namanya *game online* pasti berhubungan langsung dengan internet addictive disorder. Jadi, antara *game online* dengan internet menimbulkan dampak negatif untuk anak-anak. Sehingga memicu rasa kecanduan untuk sesering mungkin memainkannya. Apalagi game yang dimainkan sangat marak di lingkungan sekitar. Young merupakan seorang ahli juga memaparkan bahwa pemicu seseorang memainkan game karena ingin melarikan diri atau berhenti sekejap terhadap masalah yang sedang dihadapi, atau juga untuk meluapkan rasa cemas, khawatir, depresi karena persoalan, maupun stress.<sup>26</sup> Smart merupakan seorang tokoh juga mengemukakan bahwasannya seseorang yang menyukai *game online* disebabkan kurangnya perhatian, kasih sayang dari kedua orang tua. Sehingga bagi seseorang tersebut, bermain game adalah solusi untuk sekedar menghibur diri.<sup>27</sup>

Ketertarikan remaja yang berlebihan, sampai-sampai dampak yang dihasilkan ialah seorang remaja tidak dapat mengendalikan

---

<sup>24</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hal. 101.

<sup>25</sup> Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 106

<sup>26</sup> Young, *The Mental Health Concern For The New Millennium, cyber Psychology & Behavior*, (Cyber-Disorder, 2000), h. 475.

<sup>27</sup> Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra, *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, Mei 2016.

emosionalnya. Terlebih lagi, sekarang ini mudahnya mengakses handphone menjadikan seorang remaja memiliki banyak pilihan terkait banyaknya *game online* yang ditawarkan. Hal ini membuat orang-orang semakin tertarik bermain *game online* yang terus menerus update atau rilis game seru, sehingga perasaan tertarik, penasaran, bahkan kecanduan *game online*. Remaja yang memperlihatkan gejala kecanduan video game yang mengarah pada perilaku patologis diantaranya adalah masalah mental emosional. Adiksi *game online* dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif. Ketagihan memainkan *game online* juga akan berdampak buruk, terutama dari psikis, segi akademik dan sosialnya. Secara psikis, pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan sehingga siswa-siswi menjadi sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran dan sering bolos. Selain itu, *game online* dapat membuat pecandunya jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti pada keluarga, teman dan orang-orang terdekat.<sup>28</sup>

Siswa MTs Nu Maslakul Falah dapat di katakana kecanduan *game online* disebabkan oleh kurangnya pengawasan orang tua dan kurang bisa mengontrol penggunaan handpone dikarenakan banyaknya waktu luang yang ada sehingga banyak digunakan untuk bermain *game online* didukung juga dengan lingkungan yang ada sehingga lebih mudahnya anak untuk terpengaruh akan kecanduan permainan *game online* selain itu pola asuh dan kontrol orang tua untuk penggunaan handpone anak sehingga anak lebih leluasa untuk bermain *game online* kurangnya kegiatan yang menyenangkan atau kegiatan-kegiatan yang positif lain sehingga siswa-siswi tersebut banyak menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online* sehingga karna terlalu seringnya memainkan *game online* dapat menjadikan kecanduan, meskipun demikian peserta didik tetap berusaha untuk mengurangi penggunaan handpone dan memainkan *game online* dengan adanya pengawalan dari orang tua dan perhatian yang terus di upayakan oleh guru BK dan guru-guru maple lainnya.

---

<sup>28</sup> emria fitri<sup>1</sup>, lira erwinda<sup>2</sup> “konsep adiksi game online dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling ” Volume 4 Nomor 3, November 2018, hal. 3-6

## 2. Implementasi teknik *Role Playing* dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa MTs NU Maslakul Falah

Layanan bimbingan dan konseling merupakan bagian yang integral dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah, karena bimbingan dan konseling sangat diperlukan oleh peserta didik maupun masyarakat lain dari luar sekolah. Peran guru bimbingan dan konseling sangat membantu individu atau peserta didik dalam mengatasi permasalahan siswa. Walaupun ada sebagian orang yang beranggapan bahwa tanpa menjalankan bimbingan dan konseling ia juga bisa menyelesaikan masalahnya sendiri. Tetapi tetap saja peran guru bimbingan dan konseling sangatlah membantu dalam mengatasi permasalahan siswa di sekolah.

Implementasi teknik *role playing* ini didasarkan adanya persoalan yang timbul di lingkungan sekolah. Dalam konteks ini persoalan yang muncul adalah kecanduan *game online* terhadap siswa. Metode yang digunakan oleh guru BK yaitu dengan membangun koneksi terlebih dahulu kepada guru mata pelajaran, karena guru mata pelajaran yang mengerti proses pembelajaran di kelas, guru mata pelajaran juga mengetahui tindak laku siswa-siswi di kelas, mengikuti atau tidaknya siswa selama proses pembelajaran. Memperhatikan atau tidaknya siswa saat guru mata pelajaran menyampaikan materi. Dengan begitu, guru BK dapat informasi yang akurat, guru BK juga mengetahui dibalik layar terhadap persoalan yang terjadi. Adanya koneksi antara guru BK dengan guru mata pelajaran akan memudahkan guru BK dalam melaksanakan bimbingan dan konseling terhadap siswa. Sehingga hasil persoalan tersebut dikarenakan oleh maraknya *game online* pada handphone yang digunakan siswa, baik di sekolah maupun diluar sekolah. Dampak yang dihasilkan ialah penyalahgunaan handphone karena akses *game online*, dampak lainnya yaitu siswa lupa waktu, dan lupa belajar saat dirumah.<sup>29</sup>

Penanganan adiksi internet menurut young menyebutkan beberapa cara penanganan kecanduan *game online* dapat berupa:

- a. Mengurangi waktu bermain game.
- b. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain game dan kewajiban.

---

<sup>29</sup> Roza Mairistia, Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang (Skripsi Darussalam, Banda Aceh 2020) hal 40-41



c. Memberikan dukungan sosial melalui orang atau teman bermain.

Terlibat langsung dengan pemain game sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam kontrol yang baik.

Guru BK di sekolah berada pada posisi yang sangat strategis untuk mengembangkan dan mengarahkan perilaku siswa agar sesuai dengan tuntutan lingkungan perkembangannya dan terhindar dari hal-hal yang dapat merugikan diri di masa depan.<sup>30</sup> Seorang guru pembimbing (BK) memiliki wewenang untuk memberikan psikologis dan sosialogi secara ilmiah dan memiliki profesionalisme, sehingga guru BK harus bisa membangun koneksi, baik koneksi terhadap sesama guru, atau koneksi terhadap siswa-siswi supaya membantu persoalan siswa dan tantangan menjalani kehidupan yang dialami peserta didik.<sup>31</sup> Dilihat secara formalitas, guru pembimbing dan konseling telah disiapkan setiap lembaga atau instansi, karena guru pembimbing dan konseling dibekali kompetensi supaya terbentuk menjadi tenaga profesional sebagai pembimbing dan konseling.<sup>32</sup>

Bimbingan dan konseling bertujuan supaya siswa-siswi dapat mengembangkan diri dengan mengeluarkan potensi-potensinya secara optimal sehingga pelaksanaan bimbingan dan konseling dapat maksimal.<sup>33</sup> Sedangkan tujuan implementasi teknik *role playing* dengan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Teknik bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.

Prosedur atau langkah-langkah *role playing* perlu diterapkan bahkan diperhatikan, karena dengan menggunakan prosedur yang ada maka akan memudahkan guru dan siswa untuk memainkan peran. Prosedur *role playing* terdiri atas sembilan langkah, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>30</sup> Ridwan Syahrani, ketergantungan game online dan penanganannya, Juni 2015. hal

<sup>31</sup> Dewa Ketut Sukardi, "Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah", (Jakarta: Rieneke Cipta, 2008). hal, 6

<sup>32</sup> Mamat Suprianta, Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi Orientasi Dasar Pengembangan Profesi Konselor, ( Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 11.

<sup>33</sup> Tohirin, Bimbingan dan Konseling... hal, 35.



- a. Pemanasan (warming up) Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang ada dan mereka harus sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Namun di lapangan saat pemanasan tidak hanya pengenalan permasalahan akan tetapi ada juga pemanasan fokal dan penghayatan pada beberapa peran.
- b. Memilih partisipan Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendiskripsikan peran-perannya.
- c. Menyiapkan pengamat (Observer) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.
- d. Menata panggung Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks, yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesories lain seperti kostum dan lain-lain.
- e. Memainkan peran (manggung) Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Sesuai alur cerita dan perannya masing-masing yang sudah di tentukan Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.
- f. Diskusi dan evaluasi Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.namun sesuai pengamatan yang ada di lapangan untuk pelaksanaan diskusi

dan evaluasi hanya dilakukan saat permainan role playing selesai.

- g. Memainkan peran ulang (manggung ulang) Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario. Pelaksanaan di lapangan tidak melakukan pementasan ulang kecuali Memainkan peran ulang atau menggung ulang di lain waktu.
- h. Diskusi dan evaluasi kedua Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Yaitu diskusi terkait pementasan yang telah berlangsung.

Berbagi pengalaman dan kesimpulan Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan serta pelajaran atau poin-poin apa yang bisa di ambil dalam proses bermain drama tersebut.<sup>34</sup>

Dalam menerapkan teknik *role playing* guru Bimbingan dan Konseling di MTs NU Maslakul Falah mengimplementasikan layanan konseling kelompok dan konseling individu. Tolak ukur dari implementasinya yaitu melalui tahap pengukuran, tahap menentukan tujuan, penerapan teknik yang dipilih, kemudian adanya konseling dan terakhir feedback atau evaluasi. Guru BK menggunakan *teknik role playing* ini memang sesuai, sebab adanya perubahan dalam diri peserta didik yang semula tidak bisa mengontrol penggunaan handphone dan sering di gunakan untuk bermain *game online* sehingga mengakibatkan kecanduan dan berimbas kurang baik dan negatif bagi siswa menjadikan peserta didik lebih baik dan mampu memahami kebutuhan dirinya dan dapat menggunakan waktu luangnya dengan kegiatan-kegiatan yang positif serta meningkatnya semangat belajar dan berprestasi di sekolah. Adanya beberapa tahapan implementasi teknik *role playing* dan upaya menanggulangi kecanduan bermain *game online* serta solusinya, madrasah Tsanawiyah Maslakul Falah bersama guru pembimbing dan konseling bisa mengurangi rasa kecanduan siswa terhadap *game online* dengan terstruktur walaupun masih belum maksimal.

---

<sup>34</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008,

### 3. Kendala Guru BK Dalam Menerapkan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kecanduan Game Onine Pada Siswa Mts Nu Maslakul Falah

Implementasi teknik *role playing* yang dilaksanakan oleh guru pembimbing dan konseling yang bekerjasama dengan guru mata pelajaran dan orang tua sangat efektif, karena teknik ini memfasilitasi siswa di kehidupan sosial. Hal ini berdasarkan asumsi bahwa ; (1) kehidupan nyata dapat dihadirkan dan dianalogikan kedalam skenario permainan peran, (2) Teknik *role playing* dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yang hanya dipikirkan maupun yang diekpresikan, (3) Emosi dan ide – ide yang muncul dalam permainan peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran, yang selanjutnya akan memberikan arah pada perubahan, dan (4) Proses psikologis yang tidak kasat mata yang terkait dengan sikap, nilai, dan system keyakinan dapat digiring menuju sebuah kesadaran melalui pemeranan spontan dan diikuti analisis<sup>35</sup>. Namun dalam pelaksanaannya, implementasi teknik *role playing* memiliki kendala atau faktor penghambat dan keterbatasan, diantaranya:

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
- d. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya<sup>36</sup>.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di madrasah Tsanawiyah Maslakul Falah bersama guru pembimbing dan konseling, beberapa penghambat atau kendala yang dialami dengan implementasi teknik *role playing* untuk mengurangi kecanduan siswa terhadap *game online* yaitu:

---

<sup>35</sup> Uray Herlina *Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok* Ikip-Pgri Pontianak Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 2, No. 1, Juni 2015 Hal 04

<sup>36</sup>Ari yanto, metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips. Jurnal cakrawala pendas, Vol. 1, No. 1, 2015, hlm. 56

- a. Peserta didik (konseli) pelaksanaan konseling kelompok terkadang jadwal bimbingannya tabrakan sama jadwal beberapa ekstrakurikuler yang ada.
- b. Peserta didik (konseli) kurang fokus saata melaksanakan role playing karna pelaksanaan *role playing* membutuhkan waktu yang cukup panjang dan karna keterbatasan waktu yang ada terkadang jadwal plajaran sudah terlalu padat dan di tambah plaksanaan role playing menjadikan siswa siswi kecapekan dan malas-malasan untuk mengikuti *role playing*.

Untuk mengatasi kendala yang lain adalah dengan cara guru BK berkunjung ke rumah siswa atau home visit, memberi surat dari sekolah kepada wali murid untuk datang ke sekolah, atau guru BK menggali informasi dari guru wali kelas atau guru mata pelajaran.<sup>37</sup>

Semua upaya untuk mengatasi kendala mengurangi kecanduan *game online* pada siswa sudah dilaksanakan di MTs NU Maslakul Falah, dengan implementasi teknik role playing ini membangun koneksi antara guru dengan siswa, antara guru dengan wali murid, dan antara guru dengan guru lain yang terkait, sehingga siswa selalu dalam pengawasan guru dan dalam pengawasan orang tua.

---

<sup>37</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammadun selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)