

ABSTRAK

Nailir Risydah, (1911010003), “Implementasi Konseling Individu Teknik *Self Management* untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* di SMK Assa’idiyyah Menjobo Kudus” Tahun Ajaran 2022/2023

Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui dan menganalisis Implementasi Konseling Individu Teknik *Self Management* untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* di SMK Assa’idiyyah Menjobo Kudus. 2) Untuk mengetahui dan menganalisis faktor yang mendukung dan menghambat Implementasi Konseling Individu Teknik *Self Management* untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* di SMK Assa’idiyyah Menjobo Kudus. 3) Untuk mengetahui hasil Implementasi Konseling Individu Teknik *Self Management* untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* di SMK Assa’idiyyah Menjobo Kudus.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field reseach*), dengan pendekatan kualitatif. Subyek penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru BK dan Peserta didik. setting penelitian ini yaitu di SMK Assa’idiyyah Kirig Mejobo Kudus. Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan skunder, sumber data primer yaitu kepala sekolah, guru BK dan Peserta didik sedangkan sumber data skunder yaitu dokumen dan catatan tentang kecanduan game online. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, dan triangulasi. Teknik analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

Hasil penelitian ini yaitu, implementasi konseling individu teknik *self management* untuk mengatasi kecanduan *game online* siswa di SMK Assa’idiyyah Kirig Mejobo Kudus sudah dilaksanakan sesuai prosedur dalam bimbingan dan konseling yaitu dengan mengimplementasikan beberapa tahap yang pertama tahap awal konseling, kedua tahap pertengahan atau tahap kerja, dan ketiga tahap akhir. Teknik *self management* yang di lakukan oleh guru BK untuk mengatasi kecanduan *game online* juga sudah sesuai prosedur, prosedur yang dilaksanakan guru BK sesuai dengan prosedur teknik *self management* adapun prosedur langkahnya yaitu tahap monitoring diri atau observasi diri, tahap evaluasi diri, dan tahap pemberian penguatan dan penghapusan. Faktor mendukung implementasi konseling individu teknik *self management* untuk mengatasi kecanduan *game online* siswa di SMK Assa’idiyyah Kirig Mejobo Kudus yaitu, dukungan dari kepala sekolah, guru BK di SMK Assa’idiyyah Kirig Mejobo Kudus linier dengan background pendidikan BK, dan kerjasama antar guru baik. Sedangkan faktor penghambat implementasi konseling individu teknik *self management* untuk mengatasi kecanduan *game online* siswa di SMK Assa’idiyyah Kirig Mejobo Kudus yaitu, tidak ada jam khusus untuk pemberian layanan bimbingan dan konseling, keterbatasan sarana dan prasarana, peserta didik kurang percaya diri dan paradigma pikir peserta didik. Hasil implementasi konseling individu teknik *self management* untuk mengatasi kecanduan *game online* siswa di SMK Assa’idiyyah Kirig Mejobo Kudus setelah mengikuti proses layanan konseling individu peserta didik bisa mengontrol dirinya dan mengurangi waktunya dalam bermain game online.

Kata kunci: Layanan Konseling Individual, Teknik *Self Management* dan kecanduan *Game online*