

**MANAJEMEN KESISWAAN DALAM MENGATASI DAMPAK
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMAN 1 PLOSOKLATEN
KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

DIO JORGI IRAWAN

NIM. 932409118

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
KEDIRI 2022**

**MANAJEMEN KESISWAAN DALAM MENGATASI DAMPAK
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMAN 1 PLOSOKLATEN
KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Kediri untuk memenuhi
salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana

Disusun Oleh :

DIO JORGI IRAWAN

NIM. 932409118

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
KEDIRI 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

**MANAJEMEN KESISWAAN DALAM MENGATASI
DAMPAK KECANDUAN GAME
ONLINE PADA SISWA SMAN 1 PLOSOKLATEN**

SKRIPSI

Oleh
DIO JORGI IRAWAN
932409118

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. Noer Hidayah, M. Si
NIP. 19760109 200501 2 002

Dosen Pembimbing II



Puspoko Ponco Ratno, M. T.
NIP. 19850111 201903 1 003

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 4 (Empat) Eksemplar
Hal : Bimbingan Skripsi

Kediri, 30 Juni 2022

Kepada Yth. Dekan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
di Jalan Sunan Ampel No. 07 Ngronggo, Kediri

Assalamualaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan rektor untuk membimbing penyusunan skripsimahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Dio Jorgi Irawan
NIM : 932409118
Judul : Manajemen Kesiswaan dalam Mengatasi Dampak Kecanduan Game Online pada Siswa SMAN 1 Plosoklaten

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata (S-1).

Bersama ini terlampir satu berkas naskah skripsinya, dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diujikan dalam sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Noer Hidayah, M. Si
NIP. 19760109 200501 2 002



Puspoko Ponce Ratno, M. T.
NIP. 19850111 201903 1 003

Lampiran :
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth. Rektor
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
di Jalan Sunan Ampel No. 07 Ngronggo, Kediri

nahasiswa

uan Game

kripsitelah

lamwaktu

asih.

Hal : Penyerahan Skripsi

Kepada Yth. Dekan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
di Jalan Sunan Ampel No. 07 Ngronggo, Kediri

Assalamualaikum Wr. Wb.

Bersama ini saya kirimkan berkas skripsi mahasiswa:

Nama : Dio Jorgi Irawan
NIM : 932409118
Judul : Manajemen Kesiswaan dalam Mengatasi Dampak Kecanduan Game Online pada Siswa SMAN 1 PLosoklaten

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai dengan beberapa petunjuk dan tuntunan yang telah diberikan dalam sidang Munaqasah yang dilaksanakan pada tanggal kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Bersama ini terlampir satu berkas naskah skripsi yang sudah diperbaiki.
Demikian agar maklum atas kesediaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.
Wassalamualaikum Wr. Wb

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Noer Hidayah, M. Si
NIP. 19760109 200501 2 002

Puspoko Ponco Ratno, M. T.
NIP. 19850111 201903 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

**MANAJEMEN KESISWAAN DALAM MENGATASI
DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA
SMAN 1 PLOSOKLATEN**

DIO JORGI IRAWAN

932409118

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN)Kediri

932409118

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
pada tanggal 26 September 2022

Tim Penguji,

Penguji Utama

Dr. Hj. Muawanah, M. Pd.

(.....)

NIP.196806041 99803 2 001

Penguji I

Dr. Noer Hidayah, M. Si

(.....)

NIP. 19760109 200501 2 002

Penguji II

Puspoko Ponco Ratno, M. T.

(.....)

NIP. 19850111 201903 1 003

Kediri, 03 Oktober 2022

Dekan Fakultas Tarbiyah

Prof. Dr. Hj. Munifah, M. Pd

NIP. 19700412 199403 2 006

MOTTO

"Dan Kehidupan dunia tak lain adalah permainan dan senda gurau "

(Qs al - Ana'am :32)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dio Jorgi Irawan

NIM : 932409118

Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul: “**Manajemen Kesiswaan Dalam Mengatasi Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA Di SMAN 1 Plosoklaten Kabupaten Kediri**” adalah karya sendiri bukan plagiat kecuali yang di cantumkan sumbernya dan refrensinya dari jurnal, buku, artikel dll. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 8 Juli 2022

Yang membuat pernyataan

Dio Jorgi Irawan

932409118

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah syukurilah kepada Allah swt yang telah memberikan kesehatan batin, serta sholawat serta salam kita curahkan kepada suri tauladan nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan jalan yang terang benderang di penghujung hari nanti. Penulisan skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku (Bapak Giyar dan Ibu sulastri) yang dengan ikhlas dan juga penuh kasih sayang dan juga rela berkorban demi kehidupan anak ,Sehingga bisa mengerjakan skripsi ini

atas doa restunya beliau. Semua kasih sayang kedua orang tuaku tetap sehat sampai kelulusan datang dengan penuh cinta beliau dengan kasih sayang Allah SWT.

2. Kepada Adikku Dinda Laura Stivania Sari yang selalu menemaniku dan membantu saat ada saudara, senang, maupun sedih yang tak pernah bosan dengan doanya, Sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan benar.
3. Kepada semua sahabat-sahabat ku di IAIN Kediri yang telah memberikan pandangan dan arahan untuk bisa menyelesaikan skripsi ini dengan benar.
4. Semua teman - teman ku di rumah Kediri yang telah memberikan inspirasi dan dukungan motivasi untuk menyelesaikan skripsi dengan baik dan benar.
5. Civitas Akademika Dan Almameterku tercinta IAIN Kediri.
6. Semua Dosen Tarbiyah IAIN Kediri yang telah mendidik dan membina dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Dio Jorgi Irawan. (932409118) : Manajemen Kesiswaan Dalam Mengatasi Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA di SMAN 1 Plosoklaten, Skripsi : Jurusan Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri Dosen Pembimbing : Dr. Noer Hidayah, M.Si dan Puspoko Ponso Ratno, M. T

Kata Kunci: *Manajemen Kesiswaan, Dampak Kecanduan Game Online*

Penelitian ini di latarbelakangi oleh Manajemen kesiswaan dalam mengatasi kecanduan game online di SMAN 1 PLOSOKLATEN. Oleh sebab itu peneliti berinisiatif untuk menganalisis dan mengevaluasi Manajemen kesiswaan dalam mengatasi kecanduan *game online* di SMAN 1 PLOSOKLATEN dengan Tujuan 1. Untuk mengetahui Bagaimana manajemen kesiswaan dalam mengatasi Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Di SMAN 1 Plosoklaten. 2. Untuk mengetahui Apa saja Faktor Penghambat dari manajemen kesiswaan dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa SMAN 1 Plosoklateh.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan Wawancara, Observasi dan Dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Dan juga jenis penelitian ini menggunakan studi kasus . Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara dan observasi sedangkan data sekunder diperoleh dari refensi buku, data siswa, dokumentasi, jurnal, wabsite. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan melakukan wawancara terstruktur terhadap Kepala Sekolah, guru BK, Waka kesiswaan, Waka humas, Waka kurikulum serta siswa di SMAN 1 Plosoklaten Kabupaten Kediri.

Hasil dari penelitian ini ialah 1). Manajemen kesiswaan dalam Mengatasi Dampak Kecanduan *Game Online* pada siswa SMAN 1 Plosoklaten ialah dengan melakukan teknik Pembinaan disiplin siswa identifikasi atau menganalisis bentuk dan fenomena - fenomena anak kecanduan siswa bermain *game online* melalui pembatasan bermain hp android, menyita hp di sekolah serta mengadakan rapat dengan guru bk dan juga menggunakan motivasi eksternal kepada siswa tersebut .Dengan tenaga pendidik sesuai kebutuhan melalui rencana yang telah di setuju dan di sepakati. Dan juga menggunakan teknik (POACE) (Planning, Organizing, Actuating, Controlling, Dan Evaluating). 2). Faktor penghambat dari manajemen kesiswaan dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa SMAN 1 Plosoklaten ialah siswa kelas X dan kelas XI dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya 1. Adanya kerjasama antar elemen sekolah dalam pelaksanaan manajemen kesiswaan. 2. Lingkungan kurang terkontrol, sehingga kurang fokus dalam pembelajaran yang di berikan guru. Faktor Eksternal 1. siswa yang kecanduan menyulitkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan hubungan sosial dengan guru maupun teman di sekolah. 2. Kecendrungan para orang tua siswa yang menyerahkan permasalahan yang terjadi di guru bk untuk konsultasi

ABSTRACT

Dio Jorgi Irawan. (932409118) : Student Management in Overcoming the Impact of Online Game Addiction on High School Students at SMAN 1 Plosoklaten, Thesis : Department of Islamic Education Management, Faculty of Tarbiyah, IAIN Kediri Supervisor : Dr. Noer Hidayah, M. Si and Puspoko Ponco Ratno, M.T

Keywords: Student Management, Impact of Online Game Addiction.

This research was motivated by student management in overcoming online game addiction at SMAN 1 PLOSOKLATEN. Therefore, the researcher took the initiative to analyze and evaluate student management in overcoming online game addiction at SMAN 1 PLOSOKLATEN with the aim of 1.To find out how student management in overcoming the impact of online game addiction on students at SMAN 1 Plosoklaten. 2.To find out what are the inhibiting factors of student management in overcoming online game addiction in students of SMAN 1 Plosoklah.

This type of research uses a descriptive qualitative approach using interviews, observations and documentation as data collection methods. And also this type of research uses case studies. The primary data in this study were obtained from interviews and observations, while the secondary data were obtained from book references, student data, documentation, journals, and websites. The technique of collecting data in this study was to conduct structured interviews with the principal, BK teacher, Deputy Head of Student Affairs, Deputy Head of Public Relations, Deputy Head of Curriculum and students at SMAN 1 Plosoklaten, Kediri Regency.

The results of this study are 1). Student management in overcoming the impact of online game addiction on SMAN 1 Plosoklaten students is to carry out student discipline coaching techniques to identify or analyze forms and phenomena - phenomena of children addicted to students playing online games through restrictions on playing android cellphones, seizing cellphones at school and holding meetings with BK teachers and also using external motivation to these students. With educators as needed through plans that have been approved and approved. And also using techniques (POACE) (Planning, Organizing, Actuating, Controling, and Evaluating). 2). The inhibiting factor of student management in overcoming online game addiction in SMAN 1 Plosoklaten students is class X and class XI students, two factors, namely internal factors and external factors. Internal factors 1. There is cooperation between school elements in the implementation of student management. 2. The environment is less controlled, so there is less focus in the learning provided by the teacher. External Factors 1. Students who are addicted make it difficult for teachers to carry out learning and social relations with teachers and friends at school. 2. The tendency of parents of students who submit problems that occur at the BK teacher for consultation..

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang memberikan taufik dan hidayahlah, Sehingga penulis bisa mengumpulkan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan juga tidak kurang suatu apapun, Penulis berharap dapat menambah ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat di dunia maupun di akhirat kelak, nanti Aamiin ya rabbal alamin.

Sholawat serta salam kita persembahkan kepada nabi agung Muhammad SAW yang telah memberikan karunia, kesehatan, jasmani dan rohani dan juga menunjukkan jalan ridhonya kepada allah SWT yang bisa untuk memberikan Syafa'at kepada makhluknya.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa ada bantuan dari kerjasama dari pihak, oleh karena itu kesempatan ini terima kasih yang sebesar -besarnya yang telah mendukung dan membina dalam terwujudnya penulisan skripsi ini.

Segala nikmat dan kerendahan hatinya saja sebagai penulis skripsi ini mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M. Ag, selaku rektor IAIN Kediri.
2. Ibu Prof.Dr.Hj.Munifah.M.Pd, selaku dekan fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Bapak Dr. Untung Khoiruddin,M.Pd.I Selaku ketua prodi Manajemen Pendidikan Islam.
4. Kepada Ibu Dr. Noer Hidayah,M.Si Selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan ilmu, arahan serta dorongan yang efektif dan efisien dalam skripsi ini, Sehingga skripsi ini dapat berhasil dan terselesaikan dengan baik.
5. Kepada Bapak Puspoko Ponco Ratno, M. T, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan dengan yang sabar dalam membimbing serta memberikan saran, nasihat, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan benar.

6. Kepada Bapak Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Waka Kesiswaan, Waka Kurikulum, Waka Humas, dan Guru SMAN 1 Plosoklaten yang telah membantu dan juga memberikan hasil dalam penelitian skripsi ini dengan baik dan benar.
7. Serta teman-teman seangkatan tahun 2018 khususnya MPI C pada jurusan Manajemen Pendidikan Islam yang telah memberikan dukungan, nasihat, arahan, dorongan serta pihak - pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang membantu penulisan, Sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar. Dan semoga amal kebaikan berbagi semua pihak tersebut mendapatkan pahala dari Allah SWT. Aminn.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh sekali dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan dan kesalahan. Kami berharap dapat memberikan kritik dan saran supaya skripsi ini baik penelitian selanjutnya.

Penulis berharap bahwa skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya untuk memperoleh ilmu untuk masa yang akan datang, Amiin.

Kediri, 15 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	3
NOTA DINAS.....	4
NOTA PEMBIMBING	4
HALAMAN PENGESAHAN.....	5
MOTTO	6
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	7
PERSEMBAHAN.....	8
ABSTRAK	10
ABSTRACT	11

KATA PENGANTAR.....	12
DAFTAR ISI.....	13
DAFTAR TABEL.....	16
DAFTAR GAMBAR.....	17
DAFTAR LAMPIRAN	18
BAB I-PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Konteks Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Fokus Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Definisi Konsep.....	Error! Bookmark not defined.
F. Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II-LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Manajemen Kesiswaan.....	Error! Bookmark not defined.
B. <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
C. Dampak Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
BAB III-METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Kehadiran Peneliti	Error! Bookmark not defined.
C. Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Jenis Data Dan Sumber Data.....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
F. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	Error! Bookmark not defined.
H. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
I. Tahap -Tahap Penelitian Kualitatif	Error! Bookmark not defined.
BAB IV-PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Paparan Data.....	Error! Bookmark not defined.
C. Temuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V-PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.

A. Bagaimana Manajemen Kesiswaan Dalam Mengatasi Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA Di SMAN 1 Plosoklaten. .**Error! Bookmark not defined.**

B. Faktor - Faktor Penghambat Manajemen Kesiswaan Dalam mengatasi Dampak Kecanduan Game Online Pada siswa SMA Di SMAN 1 Plosoklaten.**Error! Bookmark not defined.**

BAB VI-PENUTUP.....Error! Bookmark not defined.

A. Kesimpulan.....**Error! Bookmark not defined.**

B. Saran.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKAError! Bookmark not defined.

LAMPIRAN- LAMPIRANError! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian	8
Tabel 1.2 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian	10
Tabel 1.3 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian	12
Tabel 1.4 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian	13
Tabel 3.1 Informan Penelitian.....	48
Tabel 4.1 Informan Penelitian.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Program	66
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Permohonan Izin Penelitian	112
Lampiran 2	Surat Keterangan Penelitian	113
Lampiran 3	Pedoman Observasi	114
Lampiran 4	Pedoman Dokumentasi.....	115
Lampiran 5	Pedoman Wawancara	116
Lampiran 6	Dokumentasi.....	122
Lampiran 7	Daftar Konsultasi.....	127
Lampiran 8	Data Pendidik Dan Tenaga Kependidikan	129
Lampiran 9	Denah Ruang Kelas	131
Lampiran 10	Daftar Riwayat Hidup	132