

LAPORAN PENELITIAN KELOMPOK



**MODEL LAYANAN BIMBINGAN SOSIAL BAGI SISWA SMP
UNTUK MENGATASI KECANDUAN PERMAINAN DARING ELEKTRONIK
(PDE DISORDER)**

Peneliti :
Drs. A. Aryadi Warsito, M.Si
Agus Basuki, M.Pd.

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

**Penelitian ini dibiayai dengan DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta
No. Kontrak : 023/UN34.11/KU/2011 Tanggal 2 Mei 2011**

Abstract

SOCIAL GUIDANCE SERVICE MODEL FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS TO OVERCOME THE PDE ADDICTION (PDE DISORDER)

By A. Aryadi Warsito, M.Si.

The main problem of this research is how the model of social guidance service for Junior High School students to overcome the PDE Disorder in DIY will be. Beside this research is going to discover the model of social guidance service for Junior High School students that should be given in DIY to overcome the PDE Disorder. The goal of this research is to reveal the problem.

This research is Research and Development (often called R & D). This research is designed into two steps. This first step is developed in 2011 and second step in 2012. In the first step (2011), this research is explorative survey research to find the factors causing the PDE addiction (PDE Disorder). The main subject of this research is the students of Junior High School in DIY. The data is collected by questionnaire, interview, and direct observation. Data analysis of preview result is using qualitative descriptive approach accompanied by narration based on research needs.

The result of research on first step (2011) shows there are many factor variations that influence the PDE addiction (PDE Disorder) on the students of Junior High School in DIY. The result of interview says that the informants don't understand the age limit of the game permitted, many games often played above their age limit (GTA, Point Blak, Atlantica), although some of them like competitive game, they like using guns, they feel very satisfied when they beat the enemies, imitating the style in the game into daily life, like the performance of sexy women of the game, using time to play the game after school by wearing their uniform. They never get a warning yet from warnet keeper, and from financial problem some of them borrow some money from friends and warnet keeper, and tricking parents.

Key : social guidance service, addiction, PDE (Electronic Daring Game)

Abstrak

**MODEL LAYANAN BIMBINGAN SOSIAL BAGI BAGI SISWA SMP UNTUK
MENGATASI KECANDUAN PERMAINAN DARING ELEKTRONIK
(PDE DISORDER)**

Oleh A. Aryadi Warsito. M.Si

Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah bagaimana model layanan bimbingan sosial bagi SMP untuk mengatasi kecanduan Permainan Daring Elektronik (*PDE Disorder*) di daerah Istimewa Yogyakarta. Di samping itu penelitian ini ingin menemukan model layanan bimbingan sosial bagi siswa SMP yang seharusnya diberikan di Daerah Istimewa Yogyakarta untuk mengatasi kecanduan Permainan Daring Elektronik (*PDE Disorder*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap permasalahan tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian riset dan pengembangan (*Research and Development* atau sering disingkat *R & D*). Penelitian ini dirancang untuk dua tahap. Pada tahap pertama dilakukan di tahun 2011 dan tahap kedua tahun 2012, Pada tahap pertama (tahun 2011) penelitian ini berupa penelitia survey yang bersifat eksploratif untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan Permainan Daring Elektronik (*PDE disorder*) . Subjek utama penelitian ini adalah remaja siswa SMP di wilayah Yogyakarta. Data penelitian diperoleh dengan angket, wawancara, dan observasi langsung. Analisis data hasil pendahuluan dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif disertai dengan narasi yang sesuai dengan kepentingan penelitian.

Hasil penelitian pada tahap pertama (tahun 2011) menunjukkan bahwa ada banyak variasi faktor yang mempengaruhi kecanduan Permainan Daring Elektronik pada siswa SMP di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dari hasil wawancara informan tidak paham batasan usia game yang diijinkan, game yang sering dimainkan banyak yang di luar batas umur mereka (*GTA, Point Blank, Atlantica*), walaupun ada juga yang senang dengan game-game yang bersifat kompetisi, senang pada aksi kekerasan, terbiasa dengan visualisasi darah, dan senang dengan menggunakan senjata, anak-anak merasa sangat puas ketika bisa mengalahkan musuh, menirukan latah-latah yang ada dalam game dalam kehidupan sehari-hari, senang dengan penampilan-penampilan wanita seksi dari game, memanfaatkan waktu bermain game sepulang sekolah dengan masih memakai seragam. Mereka belum pernah ditegur oleh petugas warnet, dan dari sisi keuangan ada yang sampai hutang dengan teman, menipu orang tua, dan hutang pada pengelola warnet.