

**PENERAPAN KONSELING INDIVIDU DENGAN TEKNIK
ROLEPLAY UNTUK MENGATASI KECANDUAN *GADGET*
PADA ANAK USIA DINI (STUDI KASUS *KLIEN X* DI
KECAMATAN SEMBAWA)**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Dakwah Jurusan
Bimbingan dan Penyuluhan Islam**

Oleh :

Dewi Anggraini

NIM : 2030502125

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG**

1445 H / 2024 M

NOTA PEMBIMBING

Hal : *Pengajuan Ujian Munaqasah*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

UIN Raden Fatah Palembang

di-

Palembang

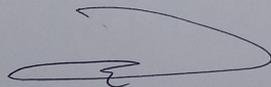
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan bimbingan dengan sungguh-sungguh maka, kami berpendapat bahwa skripsi saudari Dewi Anggraini dengan NIM 2030502125 yang berjudul "**Penerapan Konseling Individu dengan Teknik Roleplay Untuk Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di Kecamatan Sembawa)**" sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasah di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang.

Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I



Prof. Abdur Razzaq, MA
NIP. 197307112006041001

Palembang, 2 Juli 2024

Pembimbing II



Lena Mariantj, M.Pd
NIP.1991111212023212041

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Dewi Anggraini
Nim : 2030502125
Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam
Judul Skripsi : Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik *Roleplay* Untuk Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia dini (Studi Kasus *Klien "X"* DiKecamatan Sembawa)

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang pada :

Hari/Tanggal : Senin, 29 Juli 2024

Tempat : Ruang Munaqasyah Prodi Bimbingan Penyuluhan Islam Dan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Strata (SI) pada jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam.

Palembang, 29 juli 2024

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dr. Achmad Svarifuddin, M.A

NIP. 197311102000031003

TIM PENGUJI

KETUA

SEKRETARIS

Dr. Suryati M.Pd

NIP.197209212006042002

Bela Janare Putra, M.Pd

NIP.199411222023211016

PENGUJI I

PENGUJI II

Dr. Zhila Jannati, M.Pd

NIP199205222018012003

Bela Janare Putra, M.Pd

NIP. 199411222023211016

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewi Anggraini
Tempat & Tanggal Lahir : Banyuasin, 14 Maret 2003
Nim : 2030502125
Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam
Judul Skripsi : Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik
Roleplay Untuk Mengatasi Kecanduan *Gadget*
Pada Anak Usia dini (Studi Kasus *Klien "X"*
Di Kecamatan Sembawa)

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa :

1. Seluruh data, informasi, interpretasi, pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam skripsi ini asli yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan pembimbing yang ditetapkan.
2. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang maupun di perguruan tinggi lainnya. Demikian pernyataan ini di buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari ditentukan adanya bukti ketidakbenaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar akademik yang saya peroleh melalui pengajuan skripsi ini.

Palembang, 4 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Dewi Anggraini

2030502125

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al - Insyirah : 5-6)

“Dibalik kesulitan pasti ada kemudahan. Keduanya beriringan.”

(Dewi Anggraini)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim dengan izin Allah, saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Orang tuaku tersayang Bapak (Ahmad Fauzi) dan Ibu (Mawarni) ku persembahkan karya ini untuk kalian sebagai tanda bakti dan terima kasih atas segala pengorbanan, yang selalu memberikan dukungan, nasihat dan do'a selama ini sampai dititk ini.
2. Kepada Saudara-saudariku tersayang Ayuk (Putri Rizki), Kakak (Muamar Khadafi), Adik - adikku (Muhammad Zufar Al- Karomi, Muhammad Nasrul Haq), terima kasih atas segala dukungan, semangat, dan do'a untukku.
3. Kepada Haily Sabarnas, terima kasih atas segala dukungan, bantuan, semangat, dan do'a untukku. dalam membuat skripsi ini.
4. Kepada Sepupuku (Agustina Sicilia), terima kasih telah bersedia menerima bantuan dalam perjalananku membuat skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil"aalamiin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkah dan rahmat yang telah diberikannya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik *Roleplay* Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* padaa anak usia dini (Studi Kasus Pada *Klien “X”* Di Kecamatan Sembawa)”. Dan tidak lupa Sholawat beserta salam senantiasa terjunjungkan kepada nabi besar kita Nabi Muhammad Saw beserta keluarga, sahabat, serta para kaum muslimin, yang telah memberi petunjuk dan pedoman untuk hidup dimuka bumi ini. Dan semoga kita mendapat syafaat di yaumul akhir, *Aamiin yarabbalalamiin*.**

Skripsi ini ditetapkan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) menuju gelar Sarjana Sosial pada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi dengan Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam Di Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini. Khususnya kepada dosen pembimbing yang bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya untuk membimbing penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Yth. Ibu Prof. Dr. Nyayu Khodijah, S.Ag., M.Si selaku Rector UIN Raden Fatah Palembang yang telah menyediakan fasilitas dan memberi pelayanan terbaik selama di masa perkuliahan.
2. Bapak Dr. Achmad Syarifuddin, MA, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang yang telah memfasilitasi dan memberi pelayanan terbaik selama masa perkuliahan.
3. Ibu Manah Rasmanah, M.Si, dan Sekretaris Ibu Dr. Suryati, M.Pd, selaku ketua jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam yang telah banyak memberikan arahan, semangat serta dukungan untukku
4. Bapak Prof. Abdur Razzaq, M.A dan Ibu Lena Marianti, M.Pd, selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah bersedia dalam meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bu Dr. Eni Murdiati, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberi bimbingan, pengarahan, nasehat, dan motivasi masa perkuliahan.
6. Ibu dan klien “X” yang telah memberikan izin dan menyempatkan waktunya untuk penulis melakukan penelitian dalam menyelesaikan skripsi.
7. Kepada seluruh staff, para dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah memberi banyak ilmu, mengarahkan dan membimbing selama dimasa perkuliahan

8. Orang tua ku tersayang Mamak (Mawarni) dan Bapak (Ahmad Fauzi)serta Ayuk (Putri Rizki), Kakak (Muamar Khadafi), Adik - adikku (Muhammad Zufar Al- Karomi, Muhammad Nasrul Haq), Terima kasih yang selalu memberikan dukungan, nasihat dan do'a selama ini sampai dititk ini.
9. Kepada rekan-rekan seperjuangan dalam bimbingan penyuluhan islam angkatan 2020 kelas BPI D, serta teman-teman pejuang bimbingan yang tidak bisa disebutkan satu-satu.

Palembang, Mei 2024

Penulis

Dewi Anggraini

Nim : 2030502125

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK	xiv
BAB I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Kegunaan Penelitian	8
E. Sistematika penulisan Skripsi	9
BAB II Tinjauan Teori	11
A. Tinjauan Pustaka	11
B. Kerangka Teori	16
1. Layanan Konseling Individu	16
a) Pengertian Layanan Konseling Individu	16
b) Tujuan Konseling individu	18
c) Tahapan Konseling Individu	21
d) Prinsip Pelaksanaan Konseling individu Pada Anak	25
e) Asas -Asas Konseling Individu	26
f) Bidang - Bidang Bimbingan dan Konseling	29
2. Teknik <i>Roleplay</i>	31
a) Pengertian Teknik <i>Roleplay</i>	31
b) Langkah- langkah dalam teknik <i>roleplay</i>	33

c) Kegunaan Teknik <i>Roleplay</i>	34
3. Kecanduan <i>Gadget</i>	36
a) Pengertian Kecanduan <i>Gadget</i>	36
b) Aspek-Aspek Kecanduan <i>Smartphone/Gadget</i>	38
c) Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan <i>Gadget</i>	40
d) Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	42
4. Anak Usia Dini.	46
a) Pengertian Anak Usia Dini	46
b) Karakteristik Anak Usia Dini Usia 3-6 Tahun	48
c) Prinsip-prinsip perkembangan anak	50
BAB III Metodologi Penelitian	52
A. Metodologi Penelitian	52
1) Pendekatan/ Metode Penelitian	52
1) Data dan Jenis Data	52
3) Teknik Pengumpulan Data	53
4) Lokasi Penelitian	59
5) Teknik Analisis Data	59
BAB IV Hasil dan Pembahasan	61
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	61
1. Sejarah Singkat Desa lalang sembawa kecamatan sembawa	61
2. Deskripsi Wilayah Desa lalang sembawa Kecamatan sembawa	62
3. Visi dan Misi Desa Lalang Sembawa	63
4. Struktur Organisasi Desa Lalang Sembawa	64
B. Deskripsi Identitas <i>Klien</i> “X”	66
1. Deskripsi diri <i>klien</i> “X”	66
2. Kondisi keluarga <i>klien</i> “x”	66
3. Kondisi Lingkungan <i>klien</i> “x”	67
C. Hasil Penelitian	68

1. Gambaran Kecanduan <i>gadget</i> pada <i>klien</i> “X”	68
2. Penerapan konseling individu dengan teknik <i>roleplay</i> untuk mengatasi kecanduan <i>gadget</i>	75
3. Gambaran Kecanduan Gadget Setelah Diterapkan Konseling Individu dengan Teknik Roleplay	81
D. Pembahasan	81
1. Gambaran Kecanduan <i>gadget</i> pada <i>klien</i> “X”	82
2. Penerapan konseling individu dengan teknik <i>roleplay</i> untuk mengatasi kecanduan <i>gadget</i>	84
3. Gambaran Kecanduan Gadget Setelah Diterapkan Konseling Individu dengan Teknik Roleplay	86
BAB V Penutup	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	89
Daftar Pustaka	90
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi - Kisi Observasi.....	54
Tabel 3.2 Kisi - Kisi Wawancara.....	55
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Aspek menurut Griffiths, yaitu Adanya ketergantungan.....	56
Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan ibu <i>klien</i> "X" pada Aspek <i>inability to control craving gadget</i> (tidak dapat mengontrol penggunaan gadget).....	70
Tabel 4.3 Hasil Wawancara ibu <i>klien</i> "X" pada Aspek <i>Anxiety</i> (Merasa cemas).....	72
Tabel 4.4 Hasil Wawancara dengan ibu <i>klien</i> "X" pada Aspek <i>Feeling lost</i>	73
Tabel 4.5 Hasil Wawancara ibu <i>klien</i> "X" pada Aspek <i>Withdrawal and escape</i> (Pelarian dan pengalihan).....	74
Tabel 4.6 Hasil Wawancara dengan ibu <i>klien</i> "X" pada Aspek <i>Productivity loss</i> (Berkurangnya produktivitas).....	75
Tabel 4.7 Hasil Observasi pada <i>klien</i> "X" yang Kecanduan <i>gadget</i>	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Konseling individu kepada klien “X” pertemuan 1 dan wawancara kepada ibu klien “X”	100
Gambar 4.2 Konseling individu kepada klien “X” pertemuan 2 dan wawancara kepada ibu klien “X”	101
Gambar 4.3 Konseling individu kepada klien “X” pertemuan 3 dan wawancara kepada ibu klien “X”	102
Gambar 4.4 Konseling individu kepada klien “X” pertemuan 4.....	102
Gambar 4.5 Konseling individu kepada <i>klien</i> “X” pertemuan 5 dan wawancara kepada ibu <i>klien</i> “X”.....	103
Gambar 4.6 Konseling individu kepada <i>klien</i> “X” pertemuan 6 dan wawancara kepada ibu <i>klien</i> “X”	104

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik *Roleplay* Untuk Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia dini (Studi Kasus *Klien “X”* DiKecamatan Sembawa)” Kecanduan *Gadget* adalah suatu keterikatan dengan *gadget* yang disertai kurangnya kontrol serta memiliki dampak negatif. Dikarenakan *klien “X”* sudah terbiasa dari umur 2 tahun bermain *gadget*, sebab itu susah untuk lepas dari *gadgetnya*. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran Kecanduan *Gadget* yang dialami *klien “X”* dan juga ingin mengetahui bagaimana proses penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada *klien “X”* di Kecamatan Sembawa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian studi kasus. Subjek dalam penelitian ini yaitu *klien “X”*. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan ialah reduksi data, transfer data, dan membuat kesimpulan. Adapun hasil dari penelitian bahwa gambaran kecanduan *gadget* yang di alami *klien “X”* terdapat beberapa aspek diantaranya aspek adanya ketergantungan, aspek tidak dapat mengontrol penggunaan, aspek *Anxiety*, Aspek *Feeling lost*, Aspek *withdrawal and escape*, Aspek *Productivity loss*. Pada penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* dilakukan enam kali pertemuan dengan tiga tahapan yaitu tahap awal, tahap pertengahan atau tahap kerja, dan tahap akhir. Mengatasi kecanduan *gadget* dengan teknik *roleplay* merupakan proses bermain peran dengan melakukan beberapa permainan pada setiap pertemuan konseling yaitu Bermain Sambil belajar, Menggambar dan mewarnai topeng seekor hewan dan kemudian *klien x* memperagakan hewan tersebut, Bermain Peran pedagang dan pembeli, Mewarnai Gambaran profesi cita-cita *klien “x”*(polisi) kemudian *klien“X”* memerankannya, Bermain peran arsitek, Membaca buku cerita.

Kata kunci: *konseling individu, teknik roleplay, kecanduan gadget.*

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Di dunia yang global saat ini, bidang informasi dan teknologi (IPTEK) mengalami pertumbuhan yang pesat. Perkembangan yang paling menonjol adalah kemajuan teknologi komunikasi. Dahulu hanya mempunyai speaker dan kabel telepon, kini berkembang menjadi telepon. Ponsel pintar atau yang sering disebut dengan handphone telah memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan dan kepercayaan masyarakat Indonesia. Dia merasa sedih karena dia tidak dapat fokus belajar dan mengajar al-Quran karena terlalu sibuk dengan keterlibatannya dalam jihad, dan budaya hidupnya telah berubah karena ketergantungan yang tinggi pada smartphone. Smartphone sulit untuk dilepaskan dari tangannya bahkan hanya untuk sejenak, karena mereka beroperasi di mana pun dan kapan pun. Meskipun berguna dalam kehidupan sehari-hari, smartphone bisa menjadi pengganggu jika digunakan secara berlebihan. termasuk aktivitas keluarga, sholat, dan membaca Al-Quran. Oleh karena itu, kita juga harus menjadi individu yang cerdas, yaitu orang yang memahami Al-Qur'an.¹

Khalid bin Walid pernah menyatakan, “Sungguh jihad telah menyibukkan kami dari belajar al-Quran.” Menurut pemateri (HR. Ibnu Abi Syaibah), jika Khalid benar, mengapa kita kesulitan membaca Al-Qur'an karena

¹Dandy Salsa Putra. *Al -qur'an smartphone dan smartpeople*. Syariah Raden Intan. Diakses 15 mei 2019.

“gangguan” smartphone? Maka sangat tepat sindiran Allah SWT dalam al-Qur’an.²

وَقَالَ الرَّسُولُ يَا رَبِّ إِنَّ قَوْمِي اتَّخَذُوا هَذَا الْقُرْآنَ مَهْجُورًا

Berkatalah Rasul: “*Ya Tuhanku, sesungguhnya kaumku menjadikan Al Quran itu sesuatu yang tidak diacuhkan*”. (QS Al-Furqan Ayat 30)

Oleh karena itu, kita sebagai umat Islam hendaknya berusaha memperbaiki diri dengan mempelajari dan memahami Al-Quran setiap hari. Sulit untuk mempelajarinya, meskipun hanya beberapa ayat per hari, karena kita tidak menyadari berapa banyak ayat yang kita kerjakan setiap hari. Setelah mempelajari Al-Qur'an, renungkanlah ajarannya. Memahami Al-Qur'an membuat kita bisa memperoleh ilmu tentang Allah swt yang tersembunyi di dalamnya. Tidaklah cukup hanya membaca Al-Qur'an tanpa memahami isinya. Menurut Al-Qur'an, orang yang hanya bisa membaca atau menulis Al-Qur'an tetapi tidak memahami maknanya sama dengan orang yang³

Firman Allah swt :

مَثَلُ الَّذِينَ حُمِّلُوا التَّوْرَةَ ثُمَّ لَمْ يَحْمِلُوهَا كَمَثَلِ الْحِمَارِ يَحْمِلُ أَسْفَارًا بِئْسَ مَثَلُ الْقَوْمِ الَّذِينَ كَذَّبُوا بِآيَاتِ اللَّهِ وَاللَّهُ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الظَّالِمِينَ

“*Perumpamaan orang-orang yang dipikulkan kepadanya Taurat, kemudian mereka tiada memikulnya adalah seperti keledai yang*

²Ibid

³Ibid

membawa kitab-kitab yang tebal. Amatlah buruknya perumpamaan kaum yang mendustakan ayat-ayat Allah itu. Dan Allah tiada memberi petunjuk kepada kaum yang zalim.” (QS. Al-Jumu’ah [62] : 5)

Oleh karena itu, Menurut Dandy, Umat Islam perlu memperbaiki diri dari sekadar menjadi pengguna smartphone menjadi individu yang cerdas. Tingkatkan waktu untuk memahami al Qur'an dan membacanya. Selama bertahun-tahun, umat Islam hanya menjadi pembaca dan tidak berkembang untuk memahami isi. seperti orang yang tidak hanya bisa menggunakan smartphone tetapi juga sangat cerdas dalam mengatur permainan mereka. Insya Allah. Dampak negatif dari perangkat adalah anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan perangkat. Jika anak menjadi kecanduan bermain game, mereka akan terus teringat game tersebut⁴

Gadget ini memiliki efek yang sangat berbeda pada setiap orang yang menggunakannya, termasuk anak-anak. Oleh karena itu, menjadi orang tua sangat bermanfaat untuk mengawasi anak-anak saat mereka bermain perangkat elektronik. Gadget sangat memengaruhi kehidupan manusia, terutama kanak-kanak, karena masa kanak-kanak adalah periode psikologis yang sangat penting di mana mereka belajar tentang hal-hal baru. Jika seorang anak menjadi tergantung pada gadget atau terkena dampak negatifnya, pertumbuhannya akan terhambat. Ini karena pengalaman masa kecil sangat memengaruhi pertumbuhan selanjutnya. *Gadget* tidak hanya berdampak pada perkembangan anak, tetapi juga

⁴*Ibid*

sangat berdampak pada atensi belajar anak.⁵ Di era 5.0 saat ini, fokus pendidikan anak terus menyusut karena pengaruh teknologi data yang berkembang pesat seperti *gadget*. *Gadget* dapat membantu kanak-kanak belajar, tetapi tampaknya tidak jelas apakah *gadget* juga dapat membatasi kemampuan mereka untuk belajar.

Gadget dapat memengaruhi pertumbuhan anak dalam beberapa cara, seperti Ketika belajar, penting untuk memfokuskan diri dan menghindari kemalasan dalam membaca dan menulis. Saat anak-anak menggunakan aplikasi pengeditan video seperti YouTube, mereka cenderung hanya melihat gambar tanpa mencari informasi yang seharusnya mereka temukan. Hal ini bisa merugikan kesehatan mata dan mengganggu kesehatan secara keseluruhan karena paparan radiasi dari gadget. Proses kognitif, termasuk observasi, estimasi, penilaian, dan adaptasi lingkungan, dapat dipengaruhi oleh penggunaan smartphone. atau perangkat elektronik juga dapat menghambat perkembangan kognitif anak usia dini. Anak-anak juga kurang berani mengambil akibat dalam ujian, yang menyebabkan mereka mencari cara untuk menyontek melalui HP atau perangkat elektronik. HP/ perangkat menjadi komponen yang memengaruhi minat anak dalam belajar. Atensi belajar menurun, yang berarti prestasi belajar anak menurun. Hasil yang dihasilkan dari aktivitas belajar yang dicoba oleh anak akan berdampak pada hasil yang mereka peroleh. Selain itu, karena anak merasa keasyikan bermain perangkat elektronik, mereka mungkin menjadi individualistis

⁵Winda Lestari. *Pengaruh gadget terhadap minat belajar*: Kompasiana. Diakses 7 oktober 2022.

dan egois karena hanya berhubungan dengan perangkat elektronik setiap hari tanpa lagi memerlukan ikatan sosial dan sahabat⁶

Berdasarkan observasi awal bahwa ada salah satu anak yang saya ajar les membaca dan menulis di rumah saya, hanya sibuk bermain *gadget* dari pada belajar yang menyebabkan anak ini malas belajar, dan anak ini sudah memasuki kelas 1 sd, yang sudah sudah memasuki anak usia dini, yang rentan, dan anak anak seumurannya setidaknya bisa membaca akan tetapi anak ini belum bisa membaca, anak ini ketika sedang les untuk belajar anak tersebut tantrum karena hanya ingin bermain *gadget* yang di berikan oleh orang tua nya kepada anak ini. menurut informasi yang saya dapatkan dari orang tuannya anak tersebut, anak ini ketika di rumah hanya sibuk bermain *gadget* dari waktu anak ini menjelang mata sampai anak ini terlelap tidur, dan menurut cerita dari orang tuannya, anak ini dari umur 1 tahun sampai umur nya sekarang 6 tahun sering ikut orang tuanya bekerja menunggu sebuah toko bangunan di kecamatan sembawa, sebab anak itu sering di ajak di toko oleh orang tuannya sejak kecil jadi anak ini sering di kasih *gadget* agar anak ini tidak rewel, dan tidak mengganggu orang tuanya saat melayani orang yang ingin membeli di toko mereka, akibatnya sampai sekarang anak itu susah lepas dari *gadget*, anak ini ketika bermain *gadget* suka menonton film di *youtube*, bermain *game*

Berawal dari uraian latar belakang tersebut di atas, peneliti menyimpulkan *klien X* ini mendekati kecanduan *gadget*, sehingga peneliti ini

⁶Henni Anggraini,Sarah Emmanuel. *Pelatihan teknik control untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak usia dini*. Jurnal Akes Pengabdian Indonesia Vol 5 no 2. (2022). hal 1.

tertarik untuk melakukan penelitian pada *klien X* untuk mengatasi kecanduan *gadget*

Untuk menangani kecanduan *gadget* pada anak usia dini, mereka harus mendapatkan bimbingan konseling individu. Menurut Yusuf, konseling individu adalah hubungan yang dilakukan secara tatap muka antara konselor dan konseli, yang mana konselor sebagai seseorang yang memiliki kompetensi khusus memberikan suatu situasi belajar kepada klien yang sebagai orang normal untuk dibantu dalam mengetahui dirinya sendiri, situasi yang dihadapi dan masa depan, sehingga klien dapat menggunakan potensinya untuk mencapai kebahagiaan pribadi maupun sosial dan lebih lanjut klien akan belajar mengenai bagaimana memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan di masa depan.⁷

Menurut Geldard, Dalam proses bimbingan dan konseling, penting untuk menekankan bahwa anak perlu merasa bahwa hubungan dengan konselor adalah aman dan dapat dipercaya, serta bahwa lingkungan konseling merupakan tempat yang aman. Untuk membangun dan mempertahankan rasa percaya diri, guru sebagai konselor harus bersikap terbuka, tulus, konsisten, dan optimis. Perencanaan ini penting karena anak-anak memiliki kemampuan untuk mengenali orang-orang yang tidak sesuai dengan mereka atau yang tidak tulus. Penting untuk dicatat bahwa program bimbingan dan konseling anak tidak hanya ditujukan untuk anak-anak dengan masalah perilaku, tetapi juga untuk anak-anak

⁷Ringga Bina Pratama,Wawat Suryati,Sri Murni. *Layanan Konseling Individu Untuk Meningkatkan Kesehatan Mental Siswi Broken Home Melalui Teknik Behavioral Di Sman 1 Natar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling STKIP PGRI Bandar Lampung. (2022). hal 3

yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Bimbingan dan konseling anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai metode. bukan hanya melalui bimbingan khusus, tetapi juga untuk mencegah perilaku bermasalah dan memenuhi kebutuhan pertumbuhan anak. Bimbingan dan konseling anak dapat dilakukan melalui bermain, perjalanan, surat kabar, dan sebagainya⁸

Pada saat melakukan bimbingan konseling pada anak usia dini untuk mengatasi kecanduan *gadget* memerlukan teknik *roleplay*, teknik *roleplay*, juga dikenal sebagai teknik bermain peran, membantu anak usia dini dalam mengatasi kecanduan perangkat elektronik. Teknik ini mengembangkan imajinasi dan penghayatan anak untuk menguasai materi pelajaran. Memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati membantu anak mengembangkan imajinasi dan penghayatan. Anak-anak melakukan peran masing-masing sesuai dengan karakter yang mereka perankan; kegiatan kreatif dan menyenangkan yang dapat mengarah pada entrepreneurship dapat dimulai dengan hal-hal kecil atau sederhana. Untuk memulainya, anak-anak dapat menggunakan metode pembelajaran bermain peran sendiri, yang berfokus pada pengembangan imajinasi dan penghayatan setiap anak. Mereka mengembangkan imajinasi dan penghayatan ini dengan memerankan diri mereka sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam hal ini masalah yang diangkat saya ingin menerapkan konseling dengan teknik *roleplay* dengan cara bermain sambil belajar, caranya dengan bermain sebuah kartu yang ada kata dan gambar, kemudian nanti anak itu akan (peneliti) suruh memilih salah

⁸Freudi Fernando. *Konsep bimbingan konseling anak usia dini serta alternatif medianya melalui permainan tradisional*. Journal Of Early Childhood Education and Development Vol 2 no 1. (2020). hal 3-4.

satu kartunya dan akan membaca kata dalam kartu itu secara bersama dan saya akan menyuruh anak tersebut memperagakan bentuk gambar yang ada di kartu tersebut. Hal ini bertujuan untuk melatih cara membaca anak dan pengembangan imajinasi anak yang malas belajar akibat kecanduan *gadget*.⁹

B. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana gambaran kecanduan *gadget* pada *klien x*?
- 2) Bagaimana penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui cara mengatasi kecanduan *gadget* pada *klien x*
- 2) Untuk mengetahui cara penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini

D. Kegunaan Penelitian

- 1) Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan wawasan bagi penulis dan Bagi para pembaca tentang informasi mengenai cara mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini dengan menggunakan teknik *roleplay*

2. Secara praktis

⁹Saparida Rahmi U, Siti Wahyuningsih, Yudianto Sujana. *Penerapan metode Roleplaying untuk meningkatkan perilaku empati pada anak kelompok B Tk islam bakti IX kerten tahun 2013/2014*. Universitas sebelas maret. (2013). hal 2.

a) Bagi orang tua

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada orang tua *klien* x agar dapat membatasi anaknya dalam bermain *gadget*

b) Bagi *klien*

Secara praktis agar dapat merubah cara berfikirnya, sehingga dapat membantu perkembangannya menjadi pribadi yang lebih baik, dan penelitian ini dapat memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah *klien* x

c) Bagi masyarakat

Diharapkan peneliti memberikan pengetahuan bagi masyarakat untuk menyelesaikan permasalahan apabila ada anak yang bermain *gadget* berlebihan

d) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan peneliti selanjutnya untuk menambah wawasan dalam melakukan penelitian dan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian berikutnya yang terkait dalam permasalahan anak yang bermain *gadget* berlebihan

E. Sistematika penulisan Skripsi

Sistematika penelitian skripsi adalah gambaran umum dari struktur penyusunan skripsi yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi skripsi. Penyusunan skripsi ini terdiri dari:

a) Bagian awal:

Halaman judul, abstrak, lembar pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

b) Bagian inti:

BAB I: PENDAHULUAN

yang mencakup latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II: TINJAUAN TEORI

yang berisi tinjauan pustaka tentang landasan teori yang mendukung penelitian, termasuk penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

yang menjelaskan prosedur pencarian data, meliputi pendekatan atau metode penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, lokasi penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

yang menjelaskan hasil penelitian serta pembahasan terperinci mengenai konseling individu dengan teknik *roleplay* untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada klien. Data yang diperoleh dianalisis untuk mendapatkan hasil penelitian.

BAB V: PENUTUP

yang terdiri dari penarikan kesimpulan dan saran.

c) Bagian akhir:

Daftar pustaka dan lampiran yang mendukung penulisan skripsi.

BAB II

Tinjauan Teori

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka berperan sebagai dasar teoretis yang terkait dengan isu penelitian. Ini membantu peneliti memahami keunggulan dan kelemahan temuan penelitian sebelumnya serta mencegah duplikasi penelitian. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya terdapat pembahasan yang berkaitan dengan Layanan konseling individu Dengan teknik *roleplay* untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini di kecamatan sembawa

Pertama, Penelitian ini dilakukan Fidhia andani, (2018) dengan judul Penerapan metode pembelajaran *Role playing* dikelompok 8 paud A1- padilah kota bengkulu. Dari temuan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat disimpulkan: bagaimana permainan peran membantu anak-anak mengenal bisnis dan hasilnya. Secara umum, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* digunakan dalam penelitian ini untuk mengenal entrepreneurship anak dilakukan dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Tiap siklus melibatkan empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil dari penerapan metode pembelajaran peran bermain dalam mengenalkan kewirausahaan pada anak menunjukkan bahwa metode tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman kewirausahaan anak. Hal ini terbukti dari observasi yang menunjukkan peningkatan tingkat pencapaian belajar anak-anak dari pendidikan klasik sebelumnya. Pada awalnya, nilai rata-rata pra-siklus adalah 60 dan 76, dengan tingkat pencapaian belajar

anak hanya sebesar 5,88%. Namun, pada siklus pertama, terjadi peningkatan signifikan, dengan nilai rata-rata skor pada pertemuan pertama mencapai 72,29 dan tingkat pencapaian belajar sebesar 11,76%, sementara pada pertemuan kedua, nilai rata-rata skor meningkat menjadi 88,35 dengan tingkat pencapaian belajar mencapai 82,35%. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan lebih lanjut, dengan nilai rata-rata skor pada pertemuan pertama mencapai 91,76 dan tingkat pencapaian belajar mencapai 94,12% pada pertemuan kedua.¹⁰ Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan teknik *Roleplaying*. Perbedaannya Penelitian ini meneliti untuk memperkenalkan *entrepreneurship* sedangkan penelitian saya untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini

Kedua, Penelitian dilakukan Irma suryani siregar, (2022) Dengan judul Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini, Studi kasus pada anak usia dini di desa siolip. Berdasarkan hasil penelitian ini Dari informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa (1) penggunaan perangkat elektronik pada anak-anak usia dini di Desa Siolip dapat dibagi menjadi tiga kategori: anak-anak yang menggunakan perangkat elektronik pribadi yang dibeli oleh orang tua mereka, anak-anak yang menggunakan perangkat elektronik milik orang tua atau saudara mereka, dan anak-anak yang menyewa HP dan akses wifi dari penyedia dengan biaya 2000 per jam. (2) Dampak penggunaan perangkat pada anak-anak usia dini di Desa Siolip termasuk gangguan dalam perkembangan sosial mereka, hilangnya konsentrasi, dampak negatif pada kesehatan mata, dan perilaku tidak stabil seperti

¹⁰Fidhia Andani. *Penerapan metode role playing dalam memperkenalkan entrepreneurship anak dikelompok B paud Al- padilah Kota Bengkulu*. Jurnal An- nizom vol 3 no 3. 2018. hal 378.

kemarahan dan menangis. (3) Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak di Desa Siolip melibatkan keputusan untuk tidak memperkenalkan *gadget* kepada anak-anak mereka. Namun, jika anak-anak mulai kecanduan, orang tua harus tegas dalam mengawasi dan membatasi waktu anak menggunakan *gadget* tersebut¹¹. Persamaanya penelitian ini yaitu Dampak *gadget* pada anak dengan melakukan konseling individu yaitu studi kasus. Perbedaannya yaitu Penelitian ini terbagi 3 kelompok dampak anak dalam bermain *gadget* sedangkan penelitian ini anak bermain *gadget* akibatnya mejadi malas belajar

Ketiga, Penelitian dilakukan Saparida Rahmi U, Siti Wahyuningsih, Yudianto sujana, (2013) Dengan judul Penerapan metode *Roleplaying* Untuk meningkatkan perilaku empati pada anak-anak dalam kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten tahun 2013/2014, berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus adalah sebagai berikut: (1) Penggunaan metode permainan peran mampu meningkatkan perilaku empati anak-anak dalam kelompok tersebut. (2) Perilaku empati anak-anak di kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten mengalami peningkatan setelah penerapan metode permainan peran. Hasil dari penelitian tindakan kelas menggunakan siklus tersebut mengonfirmasi hipotesis yang diajukan, yaitu bahwa metode permainan peran efektif dalam meningkatkan perilaku empati

¹¹Irma Suryani Siregar. *Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini, studi kasus pada anak usia dini di Desa Siolip*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol 2 no 1. (2022). hal 12.

anak-anak dalam kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten Tahun 2013/2014¹².
Persamaan Penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan teknik/metode *Roleplaying*, Perbedaanya Penelitian ini untuk meningkatkan perilaku empati anak usia dini, sedangkan penelitian saya untuk mengatasi anak usia dini yang kecanduan *gadget*

Keempat, Penelitian di lakukan oleh Vivi yumarni, (2022) yang berjudul Pengaruh *gadget* terhadap anak usia dini, Berdasarkan temuan dari penelitian, *gadget* adalah perangkat elektronik yang menawarkan berbagai fitur dan aplikasi terkini yang memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia serta memiliki manfaat yang besar. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak. Teknologi dianggap sebagai alat pembelajaran yang efektif karena anak-anak cenderung menyukai media pembelajaran yang menggunakan teknologi karena menampilkan gambar bergerak, efek suara, atau lagu-lagu. Penggunaan teknologi baru juga dapat merangsang kreativitas anak, tetapi harus diimbangi dengan interaksi sosial, terutama dengan orang tua. *Gadget* memiliki potensi untuk memengaruhi perkembangan otak anak selama masa pertumbuhannya, dan penggunaannya dapat memiliki dampak baik maupun buruk. Anak-anak menggunakan perangkat hanya untuk bermain dan mencari informasi, tetapi orangtua bertanggung jawab untuk membantu anak-anak mereka tetap tidak kecanduan perangkat tersebut. Peran orangtua sangat penting dan berdampak pada kemampuan anak-anak

¹²Saparida Rahmi U, Siti Wahyuningsih, Yudianto Sujana. *Penerapan metode Roleplaying untuk meningkatkan perilaku empati pada anak kelompok B Tk Islam Bakti IX Kerten tahun 2013/2014*. Universitas Sebelas Maret. (2013). hal 6.

mereka untuk menggunakan perangkat elektronik saat ini¹³. Persamaan dari penelitian ini adalah sama² meneliti tentang *gadget* pada anak usia dini, perbedaannya penelitian ini hanya membahas pengaruh *gadget* pada anak usia dini, sedangkan penelitian saya meneliti dan memberikan konseling pada anak kecanduan *gadget*

Kelima, Penelitian ini dilakukan oleh Dian Novelia Azris, Dina Hadana, Dandi Fadhillah Ritonga, Dika Sahputra, (2023) yang berjudul Peran konseling individu mengenai control orang tua terhadap anak - anak yang menggunakan gadget. Berdasarkan hasil dari kesimpulan Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk, terutama pada anak-anak. Jadi, orang tua harus bertanggung jawab untuk mengawasi penggunaan gadget yang berlebihan anak-anak. Anak-anak terlindungi dari bahaya penggunaan gadget yang berlebihan dengan pengawasan atau kontrol orang tua. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa konseling individu yang diberikan kepada orangtua menghasilkan pengawasan dari pihak orang tua yang efektif, yang berarti bahwa banyak anak-anak di kelas IV SD AMALIA MEDAN sudah belajar menggunakan perangkat elektronik.¹⁴ Persamaannya sama - sama menggunakan konseling individu dalam penelitian, Perbedaannya Penelitian ini memberikan konseling individu kepada orang tuannya, sedangkan penelitian saya memberikan konseling pada anak usia dini

¹³Vivi Yumarni. *Pengaruh gadget terhadap anak usia dini*. Jurnal literasiologi vol 8 no 2. (2022). hal 119.

¹⁴Dian Novelia Azris, Dina Hadana, Dandi Fadhillah Ritonga, Dika Sahputra. *Peran konseling individu mengenai control orang tua terhadap anak - anak yang menggunakan gadget*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan vol 9 no 1. (2023). hal 87.

B. Kerangka Teori

1. Layanan Konseling Individu

a) Pengertian Layanan Konseling Individu

Konseling individual, Menurut Prayitno, Ini adalah upaya memberikan bantuan kepada seseorang yang sedang menghadapi masalah, yang dilakukan melalui wawancara konseling dengan seorang profesional yang disebut konselor¹⁵

Menurut Willis, konseling individu adalah pertemuan konselor dengan klien secara individual, di mana terjadi hubungan konseling yang bernuansa rapport, dan konselor berupaya memberikan bantuan untuk pengembangan pribadi klien serta klien dapat mengantisipasi masalah-masalah yang dihadapinya¹⁶.

Menurut Tolbert yang dikutip oleh Syamsu Yusuf mengatakan bahwa konseling individual adalah sebagai hubungan tatap muka antara konselor dengan klien, dimana konselor sebagai seseorang yang memiliki kompetensi khusus memberikan suatu situasi belajar kepada klien sebagai seorang yang normal, klien dibantu untuk mengetahui dirinya, situasi yang dihadapi dan masa depan sehingga klien dapat menggunakan potensinya untuk mencapai kebahagiaan

¹⁵Tim penyusun: Dosen Prodi Bimbingan dan Penyuluhan Islam. *Panduan mikro konseling*. Palembang: Uin Raden Fatah Palembang. (2022). hal 6.

¹⁶Ringga Bina Pratama, Wawat Suryati, Sri Murni. *Layanan Konseling Individu Untuk Meningkatkan Kesehatan Mental Siswi Broken Home Melalui Teknik Behavioral Di Sman 1 Natar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling STKIP PGRI Bandar Lampung. (2022). hal 3

pribadi maupun sosial, dan lebih lanjut klien dapat belajar tentang bagaimana memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan di masa depan.¹⁷

Menurut Hollipah, Konseling individual adalah kunci semua kegiatan bimbingan dan konseling. Karena jika menguasai teknik konseling individual berarti akan mudah menjalankan proses konseling yang lain. Proses konseling individu berpengaruh besar terhadap peningkatan klien karena pada konseling individu konselor berusaha meningkatkan sikap siswa dengan cara berinteraksi selama jangka waktu tertentu dengan cara beratap muka secara langsung untuk menghasilkan peningkatan-peningkatan pada diri klien, baik cara berpikir, berperasaan, sikap, dan perilaku.¹⁸

Menurut Robinson yang dikutip oleh Syamsu Yusuf, LN dan A. Juntika Nurihsan, bahwa konseling individu adalah semua bentuk hubungan antara dua orang, di mana seseorang yaitu klien dibantu untuk lebih mampu menyesuaikan diri secara efektif terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya.¹⁹

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa konseling individu adalah Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa konseling adalah upaya pemberian bantuan oleh konselor kepada *klien* yang bermasalah yang dilakukan melalui wawancara konseling berdasarkan norma-norma yang berlaku agar *klien* dapat teratasi. Jadi, dapat disimpulkan

¹⁷Uin raden fatah.palembang. *Bab II Landasan Teori Konseling Individu*. Repository uin raden fatah.ac.id

¹⁸Ati Kusmawati, S.Pd.,M.Si.,Psikolog. *Modul Konseling*. (Jakarta:Universitas Muhammadiyah). (2019). hal 5

¹⁹Amiluddin. *Konseling Individu Membentuk Pribadi Berkarakter Siswa Di Sma Negeri 2 Barru*. Jurnal Bimbingan dan Konseling, Volume 7 Nomor 2. (2020). hal 104

bahwa bimbingan dan konseling adalah proses pemberian bantuan secara sistematis yang dilakukan oleh konselor kepada individu melalui wawancara konseling dalam mengembangkan pribadi, sosial, belajar, dan kariernya melalui beberapa jenis layanan bimbingan atas dasar norma yang berlaku sehingga individu atau kelompok tersebut dapat berkembang secara mandiri dan masalah yang dihadapi dapat teratasi secara optimal.

b) Tujuan Konseling individu

Prayitno mengemukakan, Tujuan utama dari konseling individu adalah membantu *klien* dalam merancang kembali masalah yang mereka hadapi, menyadari pola hidup mereka untuk mengurangi penilaian negatif terhadap diri sendiri dan emosinya, serta membantu mengubah pandangan mereka terhadap lingkungan. Hal ini bertujuan agar *klien* dapat mengarahkan perilaku mereka dan memperbarui minat sosial mereka²⁰

Tujuan dari pelaksanaan bimbingan dan konseling untuk anak usia dini sebagai berikut :

- 1) Agar terciptanya suasana riang dan gembira pada saat proses belajar dilakukan
- 2) Bakat dan kreativitas anak dapat tersalurkan dengan baik
- 3) Komunikasi antara konselor dan anak berjalan sebagai mana mestinya
- 4) Anak memiliki kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya

²⁰Tim penyusun: Dosen Prodi Bimbingan dan Penyuluhan Islam. *Panduan mikro konseling*. Palembang: Uin Raden Fatah Palembang. (2022). hal 6.

- 5) Agar anak memiliki keberanian dan kesempatan untuk mengungkapkan ekspresi dan keinginan hatinya²¹

Sedangkan Menurut Rahman , Tujuan dari konseling individu atau perorangan adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan perkembangan yakni klien dibantu dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya serta mengantisipasi hal-hal yang akan terjadi pada proses tersebut (seperti kehidupan sosial, pribadi, emosional, kognitif, fisik dan sebagainya).
- 2) Tujuan pencegahan yakni konselor membantu klien menghindari hasil-hasil yang tidak diinginkan.
- 3) Tujuan perbaikan yakni konseli dibantu mengatasi dan menghilangkan perkembangan yang tidak diinginkan.
- 4) Tujuan penyelidikan yakni menguji kelayakan tujuan untuk memeriksa pilihan-pilihan, pengetesan keterampilan, dan mencoba aktivitas baru dan sebagainya.
- 5) Tujuan penguatan yakni membantu konseli untuk menyadari apa yang dilakukan, dipikirkan, dan dirasakan sudah baik.
- 6) Tujuan kognitif yakni menghasilkan fondasi dasar pembelajaran dan keterampilan kognitif.
- 7) Tujuan fisiologis yakni menghasilkan pemahaman dasar dan kebiasaan untuk hidup sehat.
- 8) Tujuan psikologis yakni membantu mengembangkan keterampilan sosial yang baik, belajar mengontrol emosi, dan mengembangkan konsep diri positif dan sebagainya²²

²¹Jasa Ungguh Muliawan. *Bimbingan dan konseling pada anak usia dini*. Yogyakarta; Gava Media. Anggota IKAPI Diy. (2022). hal 10.

²²Muchlisin Riadi. *Konseling Individu (Pengertian, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Pendekatan)*. <https://www.kajianpustaka.com>. Diakses 28 Desember 2022

Selanjutnya Menurut Tohirin secara khusus, tujuan konseling individual adalah merujuk kepada fungsi-fungsi bimbingan dan konseling. Sebagaimana telah dikemukakan yaitu :

- 1) Merujuk kepada fungsi pemahaman, maka tujuan layanan konseling adalah agar klien memahami seluk beluk yang dialami secara mendalam dan komprehensif, positif, dan dinamis.
- 2) Merujuk kepada fungsi pengentasan, maka layanan konseling individual bertujuan untuk mengentaskan klien dari masalah yang dihadapinya.
- 3) Dilihat dari fungsi pengembangan dan pemeliharaan, tujuan layanan konseling individual adalah untuk mengembangkan potensi-potensi individu dan memelihara unsur-unsur positif yang ada pada diri klien.²³

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan konseling individu adalah untuk membantu klien mengoreksi persepsinya terhadap lingkungan, membantu mereka mengubah tingkah laku, dan menumbuhkan kembali minat sosial mereka

²³Nova Erlina, Laeli Anisa Fitri. *Penggunaan Layanan Konseling Individu Dengan Pendekatan Behavioral Untuk Mengurangi Prilaku Membolos Peserta Didik Kelas Viii MTs Miftahul Ulum Merabung iii Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus*. Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol 3 no 1. (2016). hal 141

c) Tahapan Konseling Individu

Menurut Neni, orang biasanya membagi proses konseling individu menjadi tiga tahap: tahap awal, tahap pertengahan (pekerjaan), dan tahap akhir.

1. Tahap awal konseling

Ini terjadi sejak *klien* bertemu dengan konselor dan selama proses konseling sampai konselor dan klien mendefinisikan masalah mereka berdasarkan masalah, masalah, atau kepedulian *klien*.

a) Mengembangkan koneksi konseling yang melibatkan *klien*

Konseling bermakna berarti klien berpartisipasi dalam diskusi dengan konselor, membentuk hubungan yang disebut sebagai hubungan kerja yang nyata, yang bertujuan untuk memberikan manfaat yang signifikan dan berguna. Keberhasilan proses konseling individu sangat bergantung pada keberhasilan tahap awal ini. Kunci keberhasilan terletak pada:

- 1) Ketebukaan Konsultan
 - 2) Keterbukaan *klien*, mengacu pada kemampuannya untuk secara jujur menyatakan perasaan, harapan, dan pikirannya. Namun, tingkat keterbukaan ini juga dipengaruhi oleh kepercayaan klien terhadap konselor, di mana klien merasa dapat mempercayai konselor karena mereka tidak bersikap pura-pura; sebaliknya, konselor bersikap jujur, autentik, empatik, dan menghargai.
 - 3) Konselor memiliki kemampuan untuk melibatkan klien sepanjang proses konseling individu sehingga proses tersebut dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan dengan cepat.
- b) Memperjelas dan Mendefinisikan masalah**

Klien sering tidak dapat menjelaskan masalahnya, bahkan jika dia hanya tahu gejalanya. Karena itu, peran konselor sangat penting untuk membantu klien memahami masalah mereka. Karena *klien* tidak memahami potensinya, tanggung jawab konselor adalah menciptakan potensi, memperjelas masalah, dan membantu mendefinisikan masalah secara keseluruhan.

c) Membuat penafsiran dan penjajakan

Konselor berupaya untuk mengeksplorasi atau menilai kemungkinan pengembangan isu atau masalah, serta merencanakan bantuan yang dapat diberikan, dengan cara menggerakkan seluruh potensi *klien*. Mereka juga melibatkan *klien* dalam proses untuk menentukan berbagai alternatif yang sesuai dalam mengantisipasi masalah.

d) Menegosiasikan kontrak

Kontrak adalah perjanjian antara konselor dan *klien*, yang mencakup:

- 1) Kontrak waktu, waktu yang diinginkan klien untuk pertemuan dan apakah konselor tidak keberatan
- 2) Kontrak tugas, yang mencakup semua tanggung jawab yang harus dipenuhi oleh konselor dan *klien*

Kontrak kerjasama dalam proses konseling menetapkan aktivitas yang dilakukan oleh konselor dan *klien*, menjelaskan bahwa konseling adalah kerjasama yang saling mendukung, bukan hanya tanggung jawab konselor. Kontrak juga menekankan tanggung jawab *klien* dan mendorong partisipasi aktif dalam proses konseling.²⁴

2. Tahap Pertengahan

Pada fase tengah penjelajahan masalah *klien* menjadi fokus utama, dan bantuan yang diberikan bergantung pada penilaian ulang terhadap masalah yang

²⁴*Ibid*, h.7

telah diidentifikasi oleh *klien*. Proses penilaian kembali masalah membantu *klien* melihatnya dari sudut pandang baru, membuka kemungkinan alternatif untuk pengambilan keputusan dan tindakan yang berbeda. Dengan sudut pandang yang baru, *klien* mengalami dinamika yang mendorong perubahan. Tanpa sudut pandang baru, perubahan bagi *klien* sulit tercapai.

Tujuan dari tahap kerja ini adalah:

- a) Menelusuri dan mempelajari lebih lanjut masalah dan kepedulian *klien*.
Konselor berharap *kliennya* mendapatkan perspektif baru dan pilihan untuk masalahnya melalui penelitian ini. Dengan melibatkan *klien*, konselor mengadakan penilaian kembali. Itu berarti masalah itu dievaluasi secara bersamaan. *Klien* harus bersemangat jika dia terlibat dan terbuka. Dia akan memeriksa masalahnya dari sudut pandang yang lebih objektif dan mungkin berbagai alternatif.
- b) Menjaga hubungan konseling tetap ada apabila
 - 1) *Klien* dengan antusias mengambil bagian dalam sesi konseling, mengekspresikan keinginan untuk tumbuh dan mengatasi tantangan yang dihadapinya..
 - 2) Konselor berusaha untuk menggabungkan keterampilan kreatif dengan sikap yang ramah, empatik, jujur, dan tulus saat memberikan bantuan. Selain itu, kreativitas merupakan bagian dari tanggung jawab konselor untuk membantu *klien* mengeksplorasi berbagai opsi agar mereka dapat merancang strategi untuk pertumbuhan pribadi dan penyelesaian masalah.
- c) Proses konseling untuk menyelesaikan kontrak

Untuk mempercepat proses konseling, kontrak dinegosiasikan. karena itu, *klien* dan konselor harus selalu mematuhi perjanjian dan selalu mengingat. Pada tahap pertengahan konseling, konselor juga harus menggunakan strategi tambahan, seperti:

- 1) Mengkomunikasikan nilai: prinsip utama adalah *klien* harus selalu jujur dan terbuka, dan lebih memperhatikan masalah. *Klien* sudah merasa aman, dekat, terundang, dan tertantang untuk menyelesaikan masalahnya karena situasi sudah sangat baik.
- 2) Menantang *klien* untuk membuat rencana dan pendekatan baru dengan memilih beberapa opsi untuk meningkatkan dirinya²⁵

3. Tahap Akhir Konseling (Tahap Tindakan)

Tahap akhir konseling ditandai dengan beberapa hal berikut. :

- a) Setelah konselor menanyakan kondisi *klien*, kecemasan *klien* mengalami penurunan.
- b) diketahui bahwa *klien* telah mengalami perubahan dalam perilakunya ke arah yang lebih positif, sehat, dan dinamis;
- c) bahwa *klien* memiliki rencana hidup yang jelas untuk masa depan;

klien mulai mampu melakukan introspeksi dan mengubah kebiasaan menyalahkan orang lain, seperti orang tua, guru, teman, atau situasi yang tidak menguntungkan. Sebagai hasilnya, *klien* menjadi lebih realistis dan memiliki kepercayaan diri.²⁶

²⁵*Ibid*

²⁶*Ibid*, h10.

Berdasarkan pendapat Neni, konseling individu terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama melibatkan membangun hubungan dengan *klien* dan membahas masalah yang dia hadapi. Tahap kedua, atau pertengahan, adalah tentang menjelajahi masalah *klien* dan menawarkan bantuan berdasarkan penilaian kembali masalah *klien*. Pada tahap akhir, konselor melihat bagaimana *klien* berubah setelah konseling.

d) Prinsip Pelaksanaan Konseling individu Pada Anak

Prinsip yang digunakan dalam bimbingan dan konseling anak usia dini termasuk:

- 1) Mengedepankan kebutuhan psikologis anak di banding intelektual dan motorik
- 2) Menggunakan metode bermain sambil belajar dan mengembangkan keterampilan bermain
- 3) Menghindari cara dan metode kekerasan fisik - psikologis menurut ukuran anak.
- 4) Mengutamakan cara pembelajaran *persuasive*(rayuan) di bandingkan *enforching* (pemaksaan)
- 5) Bersifat mendidik²⁷

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menjelaskan bahwa, prinsip-prinsip yang mendasari pelaksanaan konseling individu pada anak bahwa

²⁷Jasa Ungguh Muliawan. *Bimbingan dan konseling pada anak usia dini*. Yogyakarta; Gava Media. Anggota IKAPI Diy. (2022). hal 12-13.

konseling pada anak harus di sertai metode belajar sambil bermain, dan harus sabar kepada anak usia dini

e) **Asas -Asas Konseling Individu**

Menurut Prayitno dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling, terdapat aturan atau prinsip-prinsip yang dikenal sebagai asas-asas bimbingan dan konseling. Prinsip-prinsip ini mencakup syarat-syarat yang menentukan bagaimana layanan tersebut harus dijalankan. Asas seperti kerahasiaan, kesukarelaan, keterbukaan, aktualitas, mandiri, kegiatan, dinamis, integrasi, norma, keahlian, panduan, dan bimbingan adalah prinsip-prinsip yang dimaksud.

1) Asas Kerahasiaan

Informasi yang dibagikan oleh *klien* kepada konselor harus dirahasiakan dan tidak boleh diungkapkan kepada pihak lain, termasuk detail dan informasi rahasia. Penerapan prinsip kerahasiaan ini akan membangun kepercayaan dari semua individu, terutama bagi mereka yang mencari bimbingan konseling

2) Asas Kesukarelaan

Hasil dari proses bimbingan dan konseling tidak akan terwujud jika *klien* tidak aktif terlibat dalam kegiatan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bimbingan dan konseling. Keberhasilan dari upaya bimbingan dan konseling harus ditentukan oleh usaha keras yang dilakukan oleh *klien* itu sendiri. Oleh karena itu, konselor harus menginspirasi *klien* untuk bersedia dan mampu mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang dibahas dalam sesi konseling

3) Asas Keterbukaan

Sangat vital bahwa proses bimbingan dan konseling dilakukan dengan transparansi, di mana baik konselor maupun klien berkomunikasi secara terbuka. Ini mencakup tidak hanya menerima masukan dari pihak lain, tetapi juga mengharapkan keterbukaan dari semua pihak yang terlibat untuk membantu menyelesaikan masalah.

4) Asas Kekinian

Masalah yang diberikan perhatian adalah masalah saat ini yang dihadapi oleh individu, bukan masalah yang terjadi di masa lalu atau yang mungkin terjadi di masa depan. Jika ada topik terkait masa lalu atau masa depan yang relevan untuk dibahas selama proses pelatihan, itu harus ditangani. Selain itu, prinsip modern menyatakan bahwa konselor tidak boleh menunda bantuan jika diminta oleh klien, atau memberikan bantuan dengan tegas jika klien sedang mengalami masalah.

5) Asas Kemandirian

Setelah menerima bimbingan, diharapkan bahwa individu yang dibimbing dapat mandiri dan tidak tergantung pada konselor. Ini melibatkan pemahaman dan penerimaan terhadap diri sendiri serta lingkungan, membuat keputusan sendiri, bertindak sesuai keputusan tersebut, dan mencapai potensi maksimal sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.²⁸

Sedangkan Menurut Dharsana Asas -asas konseling yaitu :

²⁸Prof, Dr, H. Prayitno, MSC,Ed. Drs. Erman Amti. *Dasar - Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta; Rineka Cipta. (2020). hal 114 - 11

6) Asas kekinian

yaitu asas bimbingan konseling yang menghendaki agar objek sasaran layanan bimbingan konseling ialah permasalahan klien dalam kondisinya sekarang,

7) Asas kedinamisan,

yaitu asas bimbingan konseling yang menghendaki agar isi layanan terhadap sasaran layanan klien yang sama kehendaknya selalu bergerak maju, tidak monoton, dan terus berkembang serta berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya dari waktu ke waktu,

8) Asas keterpaduan,

yaitu asas bimbingan konseling yang menghendaki agar berbagai layanan dan kegiatan bimbingan konselingsaling menunjang, harmonis, dan terpadu,

9) Asas keharmonisan,

yaitu asas bimbingan konseling yang menghendaki agar segenap layanan dan kegiatan bimbingan konseling didasarkan pada norma yang ada,

10) Asas keahlian,

yaitu asas bimbingan konseling yang menghendaki agar layanan dan kegiatan bimbingan konseling diselenggarakan atas dasar kaidah-kaidah profesional,

11) Asas alih tangan kasus,

yaitu asas bimbingan konseling yang menghendaki agar pihak-pihak yang tidak mampu menyelenggarakan bimbingan konseling secara tuntas agar mengalih tangankan kepada pihak yang lebih ahli,

12) Asas tut wuri handayani

yaitu menunjuk pada suasana umum yang hendaknya tercipta dalam rangka hubungan keseluruhan antara konselor dengan klien²⁹

Berdasarkan pendapat Prayitno, konseling individu terdiri dari dua belas asas: kerahasiaan, kesukarelaan, keterbukaan, kekinian, kemandirian, kegiatan, dinamis, keterpaduan, kenormatifan, keahlian, ahli tangan, dan tut wuri handayani.

f) Bidang - Bidang Bimbingan dan Konseling

Bidang Bimbingan dan Konseling: Menurut buku Endang Ertiati Suhesti "Bagaimana Konselor Sekolah Bersikap", ada enam bidang bimbingan dan konseling, yaitu

1) Bidang pengembangan pribadi

adalah bidang bimbingan dan konseling yang membantu orang mengatasi kesulitan untuk memahami diri mereka sendiri, mengatasi kesulitan

²⁹Ni Nyoman Oktavia Ayu S, Ni Ketut Suarni, I Ketut Dharsana. *Pengaruh Konseling Cognitive Behavioral Strategi Self-management Dan Self-instruction Terhadap Self Achievement Ditinjau Dari Jenis Kelamin Pada Siswa Kelas VIII Smp PGRI 5 Denpasar*. Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia Vol 4 No 1. (2019). hal 13

untuk melihat potensi diri mereka, dan mengembangkan diri mereka dalam lingkungan sekitar mereka.

2) Bidang pengembangan sosial

Bidang pengembangan sosial berkaitan erat dengan bagaimana seseorang berinteraksi dengan lingkungannya. Misalnya, hal-hal seperti masalah pergaulan dengan teman sejenis dan lawan jenis, masalah menjaga kehormatan terhadap lingkungannya, dan masalah penyesuaian diri dalam hubungan dengan orang lain dan lingkungannya

3) Bidang pengembangan belajar

Bidang belajar mencakup masalah yang berkaitan dengan kesulitan belajar, seperti tidak dapat berkonsentrasi saat belajar, tidak dapat mengatur waktu belajar, atau tidak tahu cara belajar dengan efektif

4) Bidang pengembangan karir

Berkait dengan pemahaman seseorang tentang dunia kerja, pengembangan karir yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan penyesuaian pekerjaan dengan keadaan mereka sendiri. Akibatnya, upaya bimbingan karir ini diharapkan membantu seseorang membuat keputusan yang bertanggung jawab tentang masa depan yang mereka inginkan dan mengembangkan diri mereka secara optimal

5) Bidang pengembangan kehidupan berkeluarga

Bahwa bimbingan keluarga bertujuan untuk membantu orang dalam mencari, menetapkan, dan membuat keputusan yang sesuai dengan rencana perkawinan mereka atau kehidupan keluarga mereka

6) Bidang pengembangan kehidupan beragama

Dimaksudkan untuk membantu individu dalam memantapkan diri berkaitan dengan perilaku keberagamaan menurut agama dan keyakinan yang dianutnya³⁰

Berdasarkan pendapat Endang Ertiati Suhesti, maka dapat disimpulkan bahwa bidang - bidang konseling menfokuskan kepada bidang apa yang cocok di terapkan pada *klien* yang bermasalah untuk menyelesaikan masalah pada *klien*

2. Teknik *Roleplay*

a) Pengertian Teknik *Roleplay*

Menurut James & Gilliland *Roleplay* adalah. suatu teknik yang digunakan oleh konselor dari berbagai latar belakang teoritis untuk membantu klien memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang diri mereka sendiri atau untuk melakukan perubahan signifikan. Dalam *roleplay*, klien dapat mengambil peran tertentu dalam lingkungan yang aman dan bebas, yang merupakan kombinasi dari prinsip-prinsip seperti "terapi refleks terkondisi (Salter), teknik psikodrama (Moreno), dan terapi peran tetap (Kelly)" (Hackney & Comier).³¹

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun, *role playing* atau bermain peran adalah suatu model pengajaran yang berasal dari aspek individu dan sosial. Model ini membantu siswa dalam menemukan makna pribadi mereka dengan

³⁰Nur ilma Asmaul Khusna, Nihayatur Rofia`ah. *Stategi layanan bimbingan konseling dalam bimbingan akademik di smp negeri purwosari*. Jurnal Konseling Vol 2 No 1. (2019). hal 129 -130

³¹Bradley T.erford. *40 teknik yang harus diketahui setiap konselor*. Yogyakarta; Pustaka Belajar. (2016). hal 358.

dukungan dari kelompok sosial. Dalam konteks sosial, model ini memfasilitasi kerjasama individu dalam menganalisis situasi sosial, terutama dalam penyelesaian masalah antarpribadi.³²

Uno menyatakan bahwa model pertama dari pembelajaran bermain peran—juga dikenal sebagai Bermain peran didasarkan pada beberapa asumsi: pertama, bahwa itu bisa menciptakan analogi langsung dengan situasi dunia nyata yang sulit; kedua, bahwa melibatkan siswa dalam bermain peran dapat membantu mereka mengekspresikan emosi dan mengatasi perasaan; dan ketiga, bahwa proses psikologis yang terlibat mencakup sikap, nilai, dan keyakinan kita serta membawa kita ke pemahaman diri melalui interaksi yang spontan. Dengan bermain peran, anak-anak memiliki kesempatan untuk bertindak dan menyampaikan pemikiran dan emosi mereka tanpa takut akan hukuman. Ini memungkinkan mereka untuk memahami realitas dunia dan sudut pandang orang lain³³

Santrock menyatakan definisi *roleplaying* sebagai berikut : Bermain peran (*roleplaying*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, *Roleplaying* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan peserta

³²Fidhia Andani. *Penerapan metode role playing dalam memperkenalkan entrepreneurship anak dikelompok B paud Al- padilah kota bengkulu*. Jurnal An- nizom vol 3 no 3. 2018. hal 375

³³*Ibid*, h.367

didik mampu mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik – konflik dan cara mereka mengatasinya.³⁴

VanFleet menyatakan *roleplay* merupakan intervensi yang dikembangkan berkaitan dengan penggunaan seperangkat sistem dari metode seorang konselor demi mengoptimalkan kemampuan seseorang. Roleplay juga bisa digunakan untuk terapi terhadap seseorang yang mengalami kesulitan dengan dirinya, mengembangkan perilaku adaptif, mengendalikan diri dari sifat agresif, meningkatkan kemampuan berempati, mengolah emosi seseorang, dan dapat memecahkan masalah secara efektif dan bijaksana³⁵

Beberapa pendapat ahli yang disebutkan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa pengertian teknik *roleplay* adalah teknik konseling yang digunakan dengan cara memainkan peran benda hidup maupun benda mati, tujuannya untuk membantu permasalahan yang dihadapi *klien*.

b) Langkah- langkah dalam teknik *roleplay*

- 1) Jumlah, yang berarti mampu memahami pendapat orang lain dalam konteks ini. *Klien* kadang-kadang akan berganti peran dan berperan sebagai orang lain dalam situasi, jadi ini penting untuk *roleplay*.
- 2) Panggung, adalah ruangan yang memiliki alat bantu sederhana yang dapat membuat pengalaman menjadi nyata.

³⁴Uray Herlina. *Teknik Roleplaying Dalam Konseling Kelompok*. Jurnal Pendidikan Sosial Vol. 2, No 1.(2015). hal 97

³⁵Heru Subagiyo, S.Sn. *Roleplay*. Modul; Sekolah Menengah Kejuruan.(2013). hal 4

- 3) *Soliloquy*, juga dikenal sebagai "monolog" atau "solilokui", adalah sebuah percakapan di mana klien mengungkapkan pikiran dan perasaannya.
- 4) *Doubling*—atau gadaian—terjadi ketika *klien* berdiri di belakang konselor sementara konselor memainkan adegan. Ini meningkatkan kesadaran klien. Setelah itu, konselor mengungkapkan pikiran *klien*, baik itu pikiran atau perasaan³⁶

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penulis jelaskan bahwa langkah - langkah teknik *roleplay* ini diawali dengan pertemuan ialah konselor harus memahami permasalahan *klien*, yang kedua konselor memerlukan alat bantu pada saat konseling untuk membantu jalannya proses konseling, yang ketiga *klien* mulai mengungkapkan apa yang dirasakan, yang terakhir pada saat proses konseling berlangsung konselor memperhatikan perubahan yang terjadi pada *kliennya*

c) Kegunaan Teknik *Roleplay*

- a) Memungkinkan *klien* untuk mengembangkan dan memperluas pemahamannya tentang berbagai emosi, dilema, dinamika, dan keanekaragaman keluarga
- b) *Klien* dapat memperoleh keterampilan baru dan mengeksplorasi berbagai macam perilaku dan melihat bagaimana perilaku tersebut memengaruhi orang lain

³⁶*Ibid.* h.359.

- c) Konselor dapat membantu *klien* menetapkan tujuan baru untuk sesi konseling³⁷

Sedangkan Menurut Nasution (1997) menyebutkan ada beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui teknik role playing, yaitu menghayati sesuatu kejadian yang sebenarnya terjadi, memahami sebab dari suatu kejadian serta akibatnya, membentuk konsep diri yang mandiri, membina peserta didik dalam kemampuan memecahkan masalah, kritis, analisis, komunikasi, dan kehidupan sosial.

Sedangkan Nasution (1997) menyebutkan bahwa, terdapat beberapa tujuan dalam Teknik Role Playing, diantaranya adalah : \

- a) menghayati sesuatu kejadian yang sebenarnya terjadi, memahami sebab dari suatu kejadian serta akibatnya
- b) membentuk konsep diri yang mandiri, membina peserta didik dalam kemampuan memecahkan masalah, kritis, analisis, komunikasi, dan kehidupan sosial.
- c) Melalui bermain peran */roleplaying* konseli dapat mempelajari keterampilan keterampilan baru, mengeksplorasi berbagai macam perilaku, dan mengamati³⁸

³⁷*Ibid*, h.370.

³⁸Adhelliya Sekar. T. P. Amelia Maharani. Dheang Alfredo. Fatimah Garnis. M. Nashry Annasifah. Salsa Juvilia. D. *Bimbingan Kelompok Teknik Roleplaying*. Makalah; Universitas Sebelas Maret Sukarta. (2021). .hal6

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penulis jelaskan bahwa kegunaan teknik *roleplay* untuk mengembangkan dan membantu *klien* dalam menyelesaikan masalahnya pada saat konseling berlangsung.

3. Kecanduan Gadget

a) Pengertian Kecanduan Gadget

Menurut Yuwanto Kecanduan *smartphone* adalah ketika seseorang menjadi terlalu tergantung pada *smartphone*, tidak dapat mengontrolnya, dan mengalami dampak negatif³⁹

Keterikatan atau ketergantungan pada *smartphone*, yang bisa mengakibatkan masalah sosial seperti isolasi diri, kesulitan dalam menjalankan aktivitas rutin, atau kurangnya kontrol diri yang impulsif, disebut sebagai kecanduan *smartphone* atau kecanduan terhadap perangkat elektronik. (Kwon, Leung).⁴⁰

"Ciri khas seseorang kecanduan *gadget* antara lain tidak mudah lepas dari *handphone*, cenderung melakukan aktivitas individual, tidak dapat menerima pelajaran sehingga menjadi sulit fokus," kata Ayu Imasria. Faktor sosial lainnya yang dipengaruhi oleh kecanduan *gadget* termasuk risiko *cyberbullying* dan kekerasan seksual.⁴¹

³⁹Ar Dewi. *Hubungan negatif antara kecanduan smartphone atau gadget dan pada harga diri remaja*. Skripsi, Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.(2018). hal 15.

⁴⁰Repository Uin Suska. *Bab ii Tinjauan Pustaka Kecanduan Smartphone*. Skripsi; Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. (2022). hal 13

⁴¹Dharma Wanita Persatuan. *Kenali ciri anak kecanduan gadget*. Rsud, Tulung Agung. Diakses 11 agustus 2023.

Menurut Chiu menyebutkan juga bahwa *smartphone addiction* adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan. Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan.⁴²

Menurut Paramita kecanduan *smartphone* adalah ketergantungan individu dalam menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet secara terus menerus tanpa menghiraukan dampak negatifnya. Penelitian Leung menjelaskan bahwa individu yang mengalami kecanduan *smartphone* akan merasa cemas, sedih, mengalami penurunan produktivitas dan merasa kehilangan ketika tidak menggunakan *smartphone*.⁴³

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan perangkat adalah ketergantungan pada suatu perangkat yang menyebabkan seseorang menjadi malas untuk melakukan aktivitas lain dan terlalu sibuk bermain perangkat tersebut, yang pada gilirannya menyebabkan dampak negatif pada kehidupan mereka.

⁴²M. Maretha Mudiarni. *BAB II TINJAUAN PUSTAKA Kecanduan Smartphone*. Skripsi; Universitas Islam Indonesia.(2018). hal 11

⁴³Tri Mulyati, Frieda NRH. *Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Jenis Kelamin Pada Siswa Sma Mardisiswa Semarang*. Jurnal Empati,Volume 7 Nomor 4.(2018). hal 154

b) Aspek-Aspek Kecanduan *Smartphone/Gadget*

Menurut *Leung* (dalam studi Yuwanto), karakteristik kecanduan *smartphone* yang disajikan oleh *Leung* untuk membentuk *Mobile Phone Addiction Index (MPAI)* adalah sebagai berikut:

1) Kurangnya kontrol terhadap keinginan (*Inability to control craving*)

Tidak mampu mengendalikan keinginan untuk menggunakan *smartphone* dalam situasi tertentu menandakan kecanduan *smartphone*. Meskipun penggunaan *smartphone* tidak diperlukan untuk kegiatan tertentu, orang tetap menggunakannya. Indikatornya Intensitas penggunaan *gadget*, Ketidaktertarikan dengan dunia luar, Kesehatan fisik.

2) Kecemasan dan Rasa kehilangan (*Anxiety and feeling lost*)

Merasa cemas dan kehilangan saat tidak menggunakan *smartphone* merupakan indikasi kecanduan. Kecemasan ini muncul karena berbagai informasi dan kebutuhan, seperti hiburan, hanya dapat diperoleh melalui *smartphone*. Indikator Kecemasan yaitu Mudah marah dan Mudah gelisah. Dan Indikator Rasa kehilangan yaitu Selalu memikirkan *gadget*

3) Pelarian dan Pengalihan (*Withdrawal and escape*)

Penggunaan *smartphone* sebagai alat pelarian dari masalah atau kesepian menandakan kecanduan. Orang yang sering menggunakan *smartphone* sebagai pelarian dari situasi yang tidak nyaman, seperti kesepian, menunjukkan tanda kecanduan. Indikator Pelarian dan Pengalihan yaitu Merasa Kesepian.

4) Berkurangnya produktivitas (*Productivity loss*)

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan mengakibatkan hilangnya waktu yang seharusnya digunakan untuk menjadi produktif, seperti bermain *game* atau menggunakan media sosial. Indikator Berkurangnya produktivitas yaitu Kurangnya minat belajar.⁴⁴

Menurut Aspek menurut Griffiths, yaitu menyatakan bahwa aspek kecanduan *gadget*

1) Adanya ketergantungan

Ketergantungan dapat didefinisikan sebagai pola perilaku yang melibatkan penggunaan substansi atau keterlibatan dalam aktivitas tertentu secara berulang-ulang, meskipun ada konsekuensi negatif. Ketergantungan ini sering ditandai oleh kontrol yang berkurang, dorongan kuat, dan gangguan fungsi sehari-hari. Indikatornya waktunya hanya bersama *gadget*⁴⁵

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik individu yang kecanduan perangkat tersebut termasuk karakteristik individu yang kecanduan perangkat tersebut.

⁴⁴Sonia Maratul Hasanah. *Perilaku Kecanduan Gadget Pada Mahasiswa Psikologi YAI*. Skripsi Persada Indonesia. (2020). hal 3 -4

⁴⁵Repository Uin Suska. *Hubungan antra Kecanduan gadget dan minat*. Skripsi; Uin Sultan Syarif (2021). hal 13

c) **Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Gadget***

Dalam studinya tentang penggemar telepon genggam, Yuwanto (2010) menunjukkan beberapa penyebab kecanduan telepon genggam, antara lain:

1. Faktor Internal

Faktor internal merujuk pada karakteristik individu. Pertama, tingkat pencarian sensasi yang tinggi; individu dengan tingkat ini cenderung mudah bosan dengan rutinitas. Kedua, rendahnya rasa harga diri; individu tersebut menilai diri secara negatif dan cenderung merasa tidak nyaman dalam interaksi sosial. Penggunaan telepon seluler membuat mereka merasa lebih nyaman dalam interaksi. Ketiga, sifat *ekstrovert*; keempat, rendahnya kontrol diri dan kecenderungan untuk menggunakan telepon seluler secara berlebihan dan kesenangan pribadi yang tinggi adalah beberapa alasan yang dapat menyebabkan kecanduan telepon seluler.⁴⁶

2. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan ponsel sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa

⁴⁶Aisyiyah. *BabII Tinjauan Pustaka dan Kajian teori dan Kerangka Konsep*. Universitas Muhammadiyah Jakarta. Hal 19

terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.⁴⁷

3. Faktor Sosial

Ada beberapa faktor menurut Adriani & Wirjatmadi yang dapat mempengaruhi aspek keterampilan sosial yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari dalam diri kita sendiri atau kejiwaan/kepribadian, kita mengenal diri kita sendiri atau tidak, sedangkan faktor eksternal yang terdiri dari, keluarga dan lingkungan (masyarakat, teman sebaya dan kemajuan teknologi seperti *gadget*).⁴⁸

4. Faktor Eksternal

Berasal dari kurangnya pengawasan dan batasan dari orang tua maupun *caregiver* anak. Banyak orang tua yang memberikan gadget kepada anak sebagai cara mudah untuk mengalihkan perhatian mereka atau sebagai hadiah. Padahal, tanpa pengaturan waktu yang jelas, anak bisa dengan mudah terjebak dalam penggunaan yang berlebihan. Tidak adanya alternatif kegiatan yang menarik di luar penggunaan gadget juga memperburuk situasi, membuat anak cenderung lebih memilih bermain dengan gadget daripada melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat⁴⁹

Faktor internal, situasional, sosial, dan eksternal adalah penyebab kecanduan gadget, berdasarkan penjelasan di atas. Bahwa faktor internal

⁴⁷M Maretha Murdiani. *Opcit*, hal 21

⁴⁸Sidaria. *Kecanduan Gadget Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Sma PGRI 1 Padang*. Jurnal Vol. XII. No.9.(2018).hal 134

⁴⁹Kanal Psikologi. *Anak Kecanduan Gadget, Mengapa, dan Bagaimana Mengatasinya?*. Artikel Psikologi. Diakses 9 juni 2024.

penyebab kecanduan gadget disebabkan perspektif fisiologis yakni penggunaan gadget yang dapat merangsang otak, karena gadget menawarkan hiburan yang instan dan menarik. Sedangkan faktor eksternal berasal dari kurangnya pengawasan dan batasan dari orang tua maupun *caregiver* anak. Banyak orang tua yang memberikan gadget kepada anak sebagai cara mudah untuk mengalihkan perhatian mereka atau sebagai hadiah.

d) Dampak Penggunaan Gadget

1) Dampak Positif

Menurut (Sundus) penggunaan *gadget* pada anak-anak tidak hanya membantu perkembangan motorik dan kognitif mereka, tetapi juga dapat menghibur mereka dan membangun sifat kompetitif mereka. Memilih konten yang ditonton sebaiknya berfokus pada materi yang positif, seperti menyediakan informasi yang mendidik atau memberikan pengetahuan baru. Misalnya, untuk anak-anak, konten dapat berupa pembelajaran yang menarik tentang matematika, membaca, atau cerita. Manfaat dari penggunaan *gadget* dapat dirasakan secara positif asalkan digunakan dengan pengendalian yang tepat dan tidak berlebihan.

a) Positif terhadap perkembangan motorik anak:

Penggunaan *gadget* melibatkan gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot kecil seperti jari, bibir, dan pergelangan tangan. Ketika anak-anak bermain dengan perangkat, mereka melakukan latihan pada jari-jari mereka. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan motorik anak.

b) Gadget ini berfungsi sebagai hiburan untuk anak-anak

Karena memiliki banyak fitur yang menarik, seperti beragam warna, efek suara, dan gambar yang menarik, yang sangat disukai anak-anak dalam aplikasi permainan atau video *YouTube*. Aplikasi permainan seperti *puzzle*, balapan, atau petualangan dapat dengan mudah diunduh dari aplikasi store.

c) Melatih Permainan yang tertanam dalam perangkat ini melatih kemampuan berkompetisi anak

Dia akan belajar tentang kompetisi dan terbiasa dengan lingkungan kompetisi ketika bermain *game* dengan lebih dari satu orang.⁵⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menjelaskan bahwa penggunaan perangkat elektronik untuk anak dapat bermanfaat, seperti membiarkan anak menonton video yang menawarkan pengetahuan dan tantangan, yang dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif mereka..

2. Dampak Negatif

Meskipun *gadget* memiliki banyak manfaat bagi manusia, seperti untuk menghibur dan memberi tahu orang lain, mereka juga memiliki efek negatif bagi penggunanya, terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. *Gadget* dapat memengaruhi kemampuan motorik, kognitif, dan sosial emosional anak, dengan dampak berikut terhadap anak usia dini:⁵¹

a) Waktu terbangun sia-sia

⁵⁰Nur Sri Rahayu. *Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia dini*. Jurnal Paud Agapedia Volume 5 nomor 2. (2021). hal 204

⁵¹Suprapmi, S.Pd. I. *Gadget dan Pengaruhnya pada Perkembangan Anak*. (Yogyakarta ; Hikam Pustaka). (2022). hal 32

Anak-anak sering lupa waktu ketika bermain perangkat elektronik. Mereka membuang waktu untuk hal-hal yang tidak penting, padahal waktu itu dapat digunakan untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan dirinya.⁵²

b) Perkembangan otak

Terlalu lama menggunakan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan dirinya.

c) Sulit berkonsentrasi pada dunia nyata

Anak-anak yang memiliki kecanduan terhadap perangkat elektronik akan mudah bosan, gelisah, dan marah ketika dia dipisahkan dari perangkat elektronik kesukaannya. Anak akan lebih senang dan senang bermain dengan perangkat kesukaannya sendiri ketika dia merasa nyaman bermain dengannya. Akibatnya, anak-anak menghadapi kesulitan dalam berinteraksi dengan dunia nyata, termasuk bermain dengan teman sebaya dan berteman dengan orang lain.

d) Masalah belajar anak

Anak-anak usia dini lebih mudah menyerap dan menerima hal baru. Jika mereka terlalu lama menghabiskan waktu dengan perangkat elektronik, waktu mereka untuk berinteraksi dan belajar dengan orang tuanya akan terbatas. Ini karena mereka perlu berinteraksi dengan orang tua untuk mengetahui banyak

kalimat baru dan belajar banyak hal dari lingkungan mereka. *Gadget* juga dapat membuat anak malas belajar.⁵³

e) Dampak negatif terhadap karakter

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap anak, seperti kurangnya sopan santun terhadap orang lain, sering berkata kasar, dan dampak negatif terhadap karakter anak. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap karakter anak karena anak-anak dapat melihat konten yang kurang baik. Misalnya, anak-anak dapat menonton video YouTube orang-orang yang menggunakan bahasa yang agak kasar dan kotor, yang kemudian ditiru oleh anak-anak, yang menunjukkan bahwa orang tua⁵⁴

f) *Introvert*

Anak-anak menganggap perangkat itu adalah segalanya karena mereka terlalu tergantung padanya. Jika mereka dilepaskan dari perangkat tersebut, mereka akan menjadi gelisah dan gelisah. Mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk bermain dengan perangkat tersebut. Akibatnya, anak-anak tidak hanya tidak memiliki hubungan yang dekat dengan orang tua mereka, mereka juga cenderung menjadi *introvert*⁵⁵

Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada anak usia dini perlu diperbatas dan dipantau oleh keluarga, terutama orang tua. Peran orang tua sangat signifikan

⁵⁴Nur Sri Rahayu. *Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia dini*. Jurnal Paud Agapedia Volume 5 nomor 2. (2021). hal 205.

⁵⁵Milana Abdillah Subarkah. *Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak*. Jurnal Management System Vol 15 No 1. (2019). hal 136.

dalam mengawasi serta membimbing anak usia dini dalam penggunaan perangkat elektronik yang bermanfaat bagi perkembangan mereka. Meskipun, penggunaan gadget tidak sepenuhnya mempengaruhi perilaku anak saat dewasa, namun dapat memiliki dampak pada perkembangan mereka saat dewasa. Selain itu, *gadget* dapat menjadi alat yang informatif dan komunikatif bagi anak-anak, yang tentunya akan membawa manfaat bagi kehidupan mereka di masa depan.⁵⁶

Dari uraian sebelumnya, penulis dapat menggambarkan bahwa *gadget* memiliki sejumlah dampak yang merugikan bagi anak-anak, seperti mengurangi motivasi belajar, menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain *gadget*, dan menyebabkan kecenderungan menjadi *introvert* atau kurang bersosialisasi dengan teman sebaya

4. Anak Usia Dini.

a) Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Augusta anak-anak pada usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang khas dalam hal fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi, yang sejalan dengan tahapan perkembangan mereka. Anak usia dini merujuk pada mereka yang berusia antara 0 hingga 8 tahun dan sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental.⁵⁷

⁵⁶Puri Miranti, Lili Dasa Putri. *Waspada Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak usia Dini*. Jurnal Cendekiawan Ilmiah Volume 6 nomor 1. (2021). hal 8.

⁵⁷Putri Hana Pebriana. *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 1 nomor 1. (2017). hal 4.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.⁵⁸

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.⁵⁹

Menurut Montessori dalam Hainstock, menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan

⁵⁸A Maulana. *Bab ii Tinjusan Pustaka*. Skripsi; Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. (2022). hal 8

⁵⁹G Syauqilla. *Bab ii Tinjauan Pustaka*. Skripsi; Universitas; Jambi. (2022). hal 7

perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak-motorik, dan sosio emosional pada anak usia dini.⁶⁰

Menurut Yuliani Sujiono menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara itu menurut *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Wijana D Widarmi)⁶¹

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak-anak berusia 0 hingga 8 tahun yang memiliki perkembangan pesat dan berada pada masa emas atau golden age, yang berarti mereka mudah mengingat apa yang mereka lakukan atau orang-orang di sekitar mereka.

b) Karakteristik Anak Usia Dini Usia 3-6 Tahun

Usia dini adalah usia emas di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Kebanyakan anak-anak peka dan mampu belajar pada usia ini, dan mereka sangat ingin tahu. Ini dapat dilihat ketika anak-anak sering

⁶⁰Tatik Ariyant. *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak*. Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Volume 8 no 1.(2016). hal 50-51

⁶¹Dr. Sri Tatminingsih, M.Pd. Iin Cintasih, S.Pd., M.Pd. *Hakikat Anak Usia Dini*. Modul; Uin Antasari. (2022). hal 1.1

menanyakan apa yang mereka lihat. Jika tidak ada jawaban, mereka akan terus bertanya sampai mereka menemukan artinya. Anak-anak semuanya unik, mungkin karena gen atau mungkin karena lingkungannya. Misalnya, genetika memengaruhi cara seorang anak belajar. Anak usia dini menyukai kreativitas dan perkembangan bahasa. Mereka juga suka membayangkan dan mengembangkan hal-hal yang tidak ada di dunia nyata⁶²

Menurut (Aisyah, 2010) ciri – ciri anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Mereka sangat ingin tahu
- 2) Mereka adalah individu yang unik
- 3) Mereka suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Mereka memiliki waktu paling potensial untuk belajar
- 5) Mereka menunjukkan sikap egosentris
- 6) Mereka memiliki waktu konsentrasi yang pendek, dan mereka adalah anggota masyarakat sosial⁶³

Dari segi perkembangan kognitif, anak usia dini berada dalam tahap pra-operasional, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih jelas. Mereka dapat menyimpulkan tentang benda atau kejadian di luar pandangan mereka, dan mampu mempertimbangkan berbagai hal seperti ukuran, jumlah, dan bentuk melalui pengalaman konkrit saat bermain. Anak usia dini merupakan masa yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan karena pada masa ini, anak sangat peka dan memiliki potensi besar untuk belajar.

⁶²Aisyiyah. *BabII Tinjauan Pustaka dan Kajian teori dan Kerangka Konsep*. Universitas Muhammadiyah Jakarta. Hal 13

⁶³*Ibid*

Mereka sering bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang besar, serta memiliki keunikan dari faktor genetik dan lingkungan. Anak usia dini juga suka berfantasi, memiliki rentang perhatian yang pendek, dan cenderung egosentris. Mereka suka bermain dengan teman-teman untuk belajar bersosialisasi.⁶⁴

Menurut Kuntjojo (2010), karakteristik anak usia dini meliputi egosentris, rasa ingin tahu yang tinggi, sifat sosial, keunikan individual, imajinasi yang kaya, daya konsentrasi yang pendek, dan masa belajar yang memiliki potensi sosial.⁶⁵

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini mulai menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih konkret, termasuk kemampuan untuk membuat kesimpulan tentang objek atau peristiwa yang tidak secara langsung terlihat, didengar, atau dapat dijangkau dengan tangan. Anak-anak mampu mempertimbangkan konsep seperti ukuran, jumlah, bentuk, dan materi melalui pengalaman yang nyata. Kemampuan berpikir ini sering muncul saat anak sedang bermain.

c) Prinsip-prinsip perkembangan anak

Mencakup beberapa aspek, seperti

- a) Pengembangan holistik
- b) Perkembangan yang teratur,
- c) Variasi tingkat perkembangan antar anak

⁶⁴*Ibid*

⁶⁵*Ibid, h.14*

- d) Keterkaitan perkembangan baru dengan perkembangan sebelumnya
- e) Dan pengaruh kumulatif dari perkembangan⁶⁶

Aqib menambahkan prinsip-prinsip lain,

- a) Termasuk pemenuhan kebutuhan fisik anak untuk pembelajaran yang optimal
- b) Pembelajaran yang berkelanjutan melalui proses pemahaman hingga penciptaan
- c) Interaksi sosial sebagai sarana pembelajaran, motivasi yang muncul dari minat dan ketekunan
- d) Variasi dalam gaya belajar, dan pendekatan pembelajaran dari hal yang sederhana ke kompleks
- e) Dari konkret ke abstrak, dari gerakan ke verbal, dan dari fokus pada diri sendiri ke sosial.⁶⁷

Berdasarkan penjelasan diatas Keduanya menekankan bahwa lingkungan yang baik sangat penting dalam mendukung perkembangan anak menjadi individu yang baik

⁶⁶Putri Hana Pebriana. *Op. cit.* hal 4.

⁶⁷*Ibid*

BAB III

Metodologi Penelitian

A. Metodologi Penelitian

1) Pendekatan/ Metode Penelitian

Menurut Bogdan dan Biklen yang dikutip oleh Sugiyono, metode penelitian kualitatif deskriptif melibatkan pengumpulan data berupa teks atau gambar, tanpa fokus pada data numerik. Data yang terkumpul kemudian dideskripsikan agar dapat dipahami oleh orang lain⁶⁸. Peneliti akan terlibat dalam situasi sosial di Desa Kecamatan Sembawa, melakukan observasi terhadap *klien* "X" yang kecanduan gadget, serta wawancara dengan orang tua *klien* "X"

1) Data dan Jenis Data

Menurut Lofland, data dalam penelitian kualitatif mencakup teks dan keterangan, seperti dokumen dan jenis data lainnya⁶⁹. Sumber dan jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah ringkasan data primer dan sekunder.

a) Data Primer

Menurut Arikunto adalah informasi lisan atau tertulis yang dirangkum dengan jelas dan ringkas, serta investigasi atau eksplorasi yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya⁷⁰. Menurut Sugiyono, data primer diperoleh melalui rangkuman dengan menggunakan pengamatan diam-diam atau hasil wawancara

⁶⁸Srd putri. *Bab 3 Metode penelitian*. Skripsi StieDewantara Jombang. (2018). hal 1

⁶⁹Astri Dwi Andriani. *Sumber Data Dalam Penelitian*. Bengkel Komunikasi. Diakses 29 november 2013

⁷⁰By Syafnidawaty. *Pengertian Data Primer*. Universitas Raharja. Diakses 8 november 2020

langsung.⁷¹ Dalam penelitian ini, sumber data primer adalah orang tua klien "X" yang kecanduan gadget di kecamatan sembawa.

b) Data Sekunder

Menurut Arikunto, Ini adalah data yang diambil dari dokumen grafis, foto, film, video, barang, dan sumber lainnya.⁷² Menurut Sugiyono, Data sekunder diperoleh secara tidak langsung melalui perantara orang lain atau dokumen. Dalam penelitian ini, data sekunder mencakup laporan, foto, buku, artikel, jurnal, dan literatur lain yang relevan⁷³.

3) Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi

Menurut Nasution yang dikutip oleh Sugiyono, observasi adalah saat peneliti melakukan pengamatan langsung untuk lebih memahami konteks data dalam situasi sosial secara keseluruhan, sehingga dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif.⁷⁴ Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dengan melakukan konseling individu kepada klien "x" untuk mengatasi kecanduan gadget.

Tabel 3.1

Kisi - Kisi Observasi

No	Aspek yang di Observasi	Hasil Observasi
----	-------------------------	-----------------

⁷¹*Ibid*

⁷²Belajar Data Science di Rumah. *Pengertian Data Menurut Beberapa Ahli*. DOLab AI-Powered Learning. Diakses 21 Januari 2022

⁷³*Ibid*

⁷⁴Srd putri. *Op.cit.*, hal 2

		Ya	Tidak
1	Tantrum saat tidak diberikan gadget oleh orang tua		
2	Bermain gadget tidak ada jeda waktu		
3	Bermain gadget sampai larut malam		
4	Bermain gadget harus sambil makan		
5	Panik ketika gadgetnya habis baterai		
6	Malas belajar akibat terlalu sering memegang gadget		

b) Wawancara

Menurut Hadi, wawancara merupakan Metode untuk mendapatkan informasi melalui percakapan langsung antara dua orang atau lebih disebut sebagai tanya jawab lisan.⁷⁵ Sementara Menurut Sugiyono, wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dimanfaatkan untuk mengidentifikasi permasalahan penelitian.⁷⁶ Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai ibu klien “x” untuk mengatasi kecanduan gadget

Tabel 3.2

Kisi - Kisi Wawancara

Variabel	Aspek	Indikator	Pertanyaan
Kecanduan Gadget adalah Menurut Yuwanto, kecanduan smartphone didefinisikan sebagai keterikatan pada smartphone yang menyebabkan	Aspek menurut Griffiths, yaitu 1. Adanya ketergantungan	waktunya hanya bersama gadget	1. Apakah rutinitas anakmu seperti ingin makan, minum, atau ketolilet harus memegang gadget? Apakah anakmu

⁷⁵Aldita Prafitasari. *Pengertian Wawancara Menurut Para Ahli*. Adjarpedia. Diakses 9 mei 2023

⁷⁶Ibid

kurangnya kontrol dan menghasilkan dampak negatif ⁷⁷			menjadi introvert akibat terlalu sering bernain gadget?
Kecanduan Gadget adalah Menurut Yuwanto, kecanduan smartphone didefinisikan sebagai keterikatan pada smartphone yang menyebabkan kurangnya kontrol dan menghasilkan dampak negatif ⁷⁸	Ada 4 Aspek Kecanduan gadget Menurut Leung (dalam penelitian Yuwanto) yaitu 1. <i>Inability to control craving gadget</i> (Tidak dapat mengontrol penggunaan gadget) ⁷⁹	Intensitas penggunaan gadget	1. Berapa lama anakmu bermain gadget dalam satu hari? 2. Apakah anakmu jika bermain gadget pernah sampai larut malam? 3. Apakah anakmu makan harus sambil bermain gadget? 3. Apakah keseharian anakmu hanya bermain gadget saja? 4. Apakah anakmu tidak merasa bosan bermain gadget sehari-hari?

⁷⁷Dharma Wanita Persatuan. *Kenali ciri anak kecanduan gadget*. Rsud, Tulung Agung. Diakses 11 agustus 2023.

⁷⁸Dharma Wanita Persatuan. *Kenali ciri anak kecanduan gadget*. Rsud, Tulung Agung. Diakses 11 agustus 2023.

⁷⁹Sonia Maratul Hasanah. *Perilaku Kecanduan Gadget Pada Mahasiswa Psikologi YAI*. Skripsi Persada Indonesia. (2020).

		Ketidaktertarikan dengan dunia luar	<p>1. Apakah anakmu tidak ada teman bermain selain gadget?</p> <p>2. Apakah anakmu pernah bermain dengan teman sebayanya?</p>
		Kesehatan Fisik	<p>1. Apakah selama anak mu bermain gadget pernah mengeluh sakit mata?</p> <p>2. Apakah anakmu ketika bermain gadget hingga larut malam, pernah mengeluh sakit kepala?</p> <p>3. Apakah ketika anakmu mengeluh sakit seperti itu tetap dibiarkan bermain gadget?</p>
	2. <i>Anxiety</i> (Merasa cemas)	Mudah Marah	<p>1. Apakah anakmu tantrum ketika tidak diberi gadget</p> <p>2. Apakah anakmu merasa kesal ketika dibatasi waktu</p>

			<p>dalam bermain gadget?</p> <p>3. Apakah anakmu pernah tantrum bahkan membanting gadget ketika gadgetnya ngelag?</p>
		Mudah Gelisah	<p>1. Apakah anakmu merasa panik ketika gadgetnya habis baterai?</p> <p>2. Apakah anakmu merasa gelisah ketika gadgetnya mau diambil?</p>
	<i>Feeling lost</i> (Merasa Kehilangan)	Selalu Memikirkan gadget	<p>1. Apakah kamu pernah mencoba menyembunyikan gadget anakmu agar anakmu berhenti bermain gadget?</p> <p>2. Bagaimana reaksi anakmu ketika gadgetnya tidak ketemu?</p> <p>3. Apakah anakmu selalu memikirkan gadget ketika sedang tidak menggunakannya?</p>

	<p>3. <i>Withdrawal and escape</i> (Pelarian dan pengalihan)</p>	<p>Merasa kesepian</p>	<p>1. Apakah anakmu saat sedang menangis langsung diberikan gadget? 2. Apakah ketika kamu melayani pembeli kamu langsung memberikan gadget pada anakmu agar tidak rewel? 3. Apakah anakmu dari kecil sudah dibiasakan bermain gadget sebagai pegalihan mu agar anak tidak rewel?</p>
	<p>4. <i>Productivity loss</i> (Berkurangnya produktivitas)</p>	<p>Kurangnya minat belajar</p>	<p>1. Apakah ketika anakmu bermain gadget jadi malas untuk belajar? 2. Apakah ketika dirumah kamu menyuruh anakmu untuk belajar? 3. Apakah ketika di rumah kamu membantu anakmu untuk belajar atau mengerjakan pr?</p>

c) Dokumentasi

Sugiyono menjelaskan bahwa dokumentasi adalah Metode yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai jenis data dan informasi, termasuk buku, arsip, dokumen, dan gambar, yang berisi laporan dan keterangan yang relevan untuk menunjang penelitian⁸⁰. Pada penelitian ini dokumentasi diambil berupa pada proses penelitian pada ibu klien “x” dan klien “x” untuk mengatasi kecanduan gadget.

4) Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian di lakukan di Desa lalang sembawa kecamatan sembawa, tepatnya di toko tempat orang tuanya klien x

5) Teknik Analisis Data

Menurut Kaelani, teknik analisis data melibatkan proses sistematis dalam mencari dan mengumpulkan informasi dari sumber seperti wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Informasi tersebut dikelompokkan ke dalam kategori, dideskripsikan, dipilih yang penting, dan diambil kesimpulan agar memudahkan pemahaman bagi peneliti dan pihak lain⁸¹.

Jika analisis data penelitian kualitatif dilakukan sebelum, selama, dan setelah pengumpulan data lapangan. Dalam proses analisis data, peneliti menerapkan teknik Miles dan Huberman. Model ini terdiri dari tiga tahap, yaitu:

a) Reduksi data

⁸⁰*Ibid*

⁸¹*Ibid.*, h. 17

Dalam tahap ini, data yang cukup besar direduksi menjadi ringkasan yang mencakup hal-hal penting dan tema yang muncul. Proses ini memungkinkan peneliti untuk lebih fokus pada informasi yang relevan dan mengidentifikasi pola yang muncul.

b) Transfer data

Setelah data direduksi, langkah berikutnya adalah memvalidasi informasi dengan menyajikannya dalam bentuk yang mudah dipahami seperti diagram atau uraian singkat. Hal ini membantu peneliti memahami peristiwa yang diamati dan merencanakan langkah-langkah berikutnya.

c) Membuat kesimpulan (verifikasi)

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan awal bersifat tentatif dan dapat direvisi berdasarkan temuan baru selama proses pengumpulan data berlanjut. Namun, jika ada bukti yang kuat, kesimpulan definitif dapat diambil dengan mempertimbangkan temuan baru yang mungkin tidak terdeteksi sebelumnya⁸².

⁸²*Ibid.*, h 18

BAB IV

Hasil dan Pembahasan

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Desa lalang sembawa kecamatan sembawa

Desa Lalang Sembawa terbentuk melalui serangkaian peristiwa sejarah yang cukup panjang. Pada zaman dulu, perkampungan penduduk yang padat cenderung berada di sekitar sungai atau pertemuan dua sungai. Salah satu sungai yang memainkan peran penting adalah sungai Lalang, yang merupakan anak sungai dari Sungai Banyuasin dan memiliki akses ke laut, dipengaruhi oleh pasang surut. Dari Dusun Lalang hingga ke Talang Sembawa, terdapat perkampungan yang padat penduduknya karena pada awal abad ke-19, perahu dapat merapat hingga dekat Masjid Jami' Al-Muhajirin yang ada sekarang. Pola pembentukan dusun mengikuti aliran sungai, seperti Dusun Pangkalan Balai, Dusun Langkan, Dusun Pulau, Dusun Limau, dan Dusun Sungai Rengit⁸³.

Dusun pada masa pemerintahan Marga dipimpin oleh seorang Kerio. Kerio Dusun Lalang berturut-turut sampai pada tahun 1984 adalah :

1. Kerio KH
2. Kerio Haniman
3. Kerio Rakhmat
4. Kerio Azwar AL, 1979 s/d 1984

⁸³www.desalalangsembawa.web.id. Diakses september 2021

Sejak tahun 1984 berubah menjadi Desa dengan dihapusnya Marga, Kepala Desa yang memangku Jabatan adalah :

1. Anang Basri Tahun 1984 – 2002 Sekdes Hendri Purnama
2. Untung Prasito Tahun 2002 – 2007 Sekdes Alamsyah, S.Ag
3. Rainan Harun Tahun 2007 – 2012 Sekdes Alamsyah, S.Ag
4. Gunadi Utama Shn., SP Tahun 2013 – 2018
5. Azwari Adha, SP (2018-2019)
6. Hendri Suhardi, S.Sos.I 2019-2020
7. Alamsyah, S.Ag 2020-2021 (Sebagai Penjabat Kepala Desa)
8. Jos Fadilah, S.Pd., MM 2022 – Sekarang⁸⁴

2. Deskripsi Wilayah Desa lalang sembawa Kecamatan sembawa

Profil Desa

Profinsi	: Sumatera Selatan
Kabupaten/Kota	: Banyuasin
Kecamatan	: Sembawa
Desa/Kelurahan	: Lalang Sembawa
Alamat Kantor Desa	: Jln. Palembang Betung Km. 29 Prov. Sumatera Selatan – Kodepos 30759
Nama Kepala Desa	: Jos Fadilah, S.Pd., MM
No. Telpon	: 0812-7381-595

⁸⁴*Ibid*

Keterangan Umum Desa

Luas Desa : 1.397 Ha/M2

Batas Wilayah

Utara : Desa Limau, Kec. Sembawa

Selatan : Desa Sejangung, Kec. Sembawa

Barat : Desa Pulau Harapan, Kecamatan Sembawa

Timur : Desa Rejodadi, Kec. Sembawa

Kondisi Geografis

Ketinggian Tanah : 9 Mdpl

Curah Hujan : Sedang

Topografi Wilayah : Dataran⁸⁵

3. Visi dan Misi Desa Lalang Sembawa

Visi

“Bersama - sama meningkatkan pembangunan desa dengan melibatkan peran aktif tokoh agama, tokoh masyarakat tokoh pemuda, serta peran aktif ibu-ibu PKK, demi kemajuan dan perubahan desa lalang sembawa yang lebih baik.”

Misi

- 1) Terwujudnya keterbukaan anggaran kebijakan dalam penyelenggaraan pemerintahan desa dan peningkatan pelayanan publik yang lebih baik

⁸⁵*Ibid*

- 2) Terwujudnya tata kelola pemerintahan desa yang menyentuh langsung masyarakat desa lalang sembawa yang merata dan mengedepankan azas musyawarah ufakat dilandasi sifat gotong - royong
- 3) Terwujudnya kesejahteraan masyarakat desa lalang sembawa dengan mendorong pemerintahan kabupaten, pihak legislatif serta perusahaan untuk dapat memperhatikan kelompok tani, kelompok peternak serta kelompok usaha kecil yang ada di desa lalang sembawa.⁸⁶

4. Struktur Organisasi Desa Lalang Sembawa

Berikut ini struktur organisasi desa lalang sembawa

Kepala Desa : Jos Fadilah, S.Pd., MM

Sekretaris Desa : M.Adha Anditha, SH

Kepala Seksi Pemerintahan : Hasanah

Kepala Seksi Pembangunan : Syamsul, SE

Kepala Seksi Kemasyarakatan : Murni Hastuti

Bendahara Desa : Alpusa jaya, SP

Kepala Dusun I

a. Ketua RT. 1 : Sabari

b. Ketua RT. 2 : Juwadi, S.Ag

c. Ketua RT. 3 : Gunadi

d. Ketua RT. 4 : Ali usman

e. Ketua RT. 5 : Mulyono

Kepala Dusun II : Amang Wahyudi

⁸⁶Wawancara pribadi dengan Azwari adha, Sembawa, 1 april 2024

- a. Ketua RT. 6 : Zuwandi Agus D, S.Pt
- b. Ketua RT. 7 : Yunando augusta. Y
- c. Ketua RT. 8 : Mugiono
- d. Ketua RT. 9 : Wahyu aji F
- e. Ketua RT. 10 : Hayat

Kepala Dusun III : Memet Sugara

- a. Ketua RT. 11 : Sungkowo
- b. Ketua RT. 12 : Wawan iswandi
- c. Ketua RT. 13 : Sudarno. S.ST
- d. Ketua RT. 14 : Sugeng

Kepala Dusun IV : Widodo

- a. Ketua RT. 15 : Supajar
- b. Ketua RT. 16 : Sutrisno
- c. Ketua RT. 17 : Harwistoro
- d. Ketua RT. 18 : Suyono N.G
- e. Ketua RT. 19 : Junaidi

Kepala Dusun V : Misni

- a. Ketua RT. 20 : Ismail Madina
- b. Ketua RT. 2 : Amir Hamzah
- c. Ketua RT. 22 : Irwan Hidayat
- d. Ketua RT. 23 : Arsad
- e. Ketua RT. 24 : Sahrul Komarudin

Kepala Dusun VI : Juni Karim, S.E

a. Ketua RT. 25	: Suardi
b. Ketua RT. 26	: Nurhasan
c. Ketua RT. 27	: Sudio Prayitno
Kepala Dusun VII	: H. Amiruddin, S.Pd
Ketua RT. 28	: Syamsul Sofyan, S.E
Ketua RT. 29	: Achmad
Ketua RT. 30	: Rohadi Bharata ⁸⁷

B. Deskripsi Identitas *Klien* “X”

1. Deskripsi diri *klien* “X”

Klien “X” berjenis kelamin laki-laki, pada tahun 2024 berumur 7 tahun memiliki tinggi badan 125cm dan berat badan 30kg dan memiliki kulit sedikit gelap. *Klien* “X” masih duduk dibangku sekolah dasar (Sd), kesibukkan *klien* “x” hanya sekolah, bermain *gadget*, dan ikut orang tuanya menjaga toko. Kecanduan *gadget* pada *Klien* “x” ini karena dari kecil umur 2 tahun sudah diberikan *gadget* oleh orang tuanya, tujuannya agar anaknya tidak rewel dan tidak mengganggu orang tuanya saat sedang berkerja yaitu menjaga toko, sebab itu *klien* “x” susah lepas dari *gadget*nya. *Klien* “x” dikenal anak yang suka tantrum dalam hal apapun, apalagi jika sudah menyangkut tentang *gadget*.⁸⁸

2. Kondisi keluarga *klien* “x”

Klien “X” merupakan anak dari bapak ahmad dan ibu arni, memiliki 5 bersaudara dan merupakan anak ke 5 (terakhir).Orang tua *klien* “x” berkerja

⁸⁷Papan sruktur organisasi kantor desa,Sembawa,1April 2024

⁸⁸Wawancara dengan ibu klien “X”, Sembawa, 16 april 2024

menjaga toko, saudara *klien* “x” berjenis kelamin 2 laki-laki, 2 perempuan. Saudara *klien* “x” 3 sudah berkerja, 1 masih duduk dibangku sekolah menengah atas(SMA), *klien* “x” kurang dekat dengan saudara-saudaranya karena saudara *klien* “x” sibuk dengan kegiatannya sendiri, begitupun *Klien* “x”, Keluarga *Klien* “X” merupakan keluarga yang bisa dibilang orang yang berkecukupan, orang tua *klien* “X” mempunyai usaha toko bangunan dengan nama “Sumber Bangunan” yang menjual bahan baku untuk membuat sebuah bangunan, kedua orang tua *klien* “x” sibuk mencari uang untuk memenuhi kebutuhan anak-anak nya.⁸⁹

3. Kondisi Lingkungan *klien* “x”

Kondisi lingkungan *klien* “X” berada dilingkungan yang anak seusianya sudah bisa merokok, dikarenakan dilingkungan *klien* “x” banyak orang tua yang berpendidikan rendah sehingga tidak terlalu mengawasi pergaulan anaknya dan itu menjadi salah satu faktor *klien* “X” tidak diperbolehkan keluar rumah oleh orang tuanya, karena takut anaknya ikut-ikutan pergaulan yang tidak benar, dan karena tidak diperbolehkan keluar rumah sebab itu juga *klien* “X” menjadi kecanduan gadget, dan orang tua *klien* “X” pun tidak terlalu mengawasi durasi anaknya dalam bermain gadget karena sibuk dalam perkejaannya menjaga toko⁹⁰

⁸⁹*Ibid*

⁹⁰*bid*

C. Hasil Penelitian

1. Gambaran Kecanduan *gadget* pada *klien* “X”

Gambaran kecanduan *gadget* yang di alami *klien* “X” dari hasil data yang di peroleh dari wawancara dengan ibu *klien* “X” dan observasi yang telah dilakukan terkait dengan aspek Adanya ketergantungan, *Inability to control craving gadget*, aspek *Anxiety*, Aspek *Feeling lost*, Aspek *withdrawal and escape*, Aspek *Productivity loss*.

Tabel 4.1

a) Aspek menurut Griffiths, yaitu Adanya ketergantungan Berikut adalah hasil wawancara dari penelitiannya, sebagai berikut :

Inisial	Indikator	Hasil Wawancara	Terjemahan
A	Waktunya hanya bersama <i>gadget</i>	Iyo, anak aku men makan, minum, samo ke wc bae nk be hp nn, men dilarang ngamuk-ngamuk dio	Iya, anak saya kalau makan, minum, atau pun ke toilet mau memegang <i>gadget</i> , kalau dilarang tantrum

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu *klien* “X” diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya *klien* “X” pada aspek Adanya ketergantungan, bahwa *klien*”X” melakukan rutinitas sehari-hari harus menggunakan *gadget*

b) Aspek *Inability to control craving gadget* (Tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget*)

Berikut adalah hasil wawancara dari penelitiannya, sebagai berikut :

Tabel 4.2

Hasil Wawancara dengan ibu *klien "X"* pada Aspek *inability to control craving gadget*(tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget*)

Inisial nama	Indikator	Hasil wawancara	Terjemahan
A	-Intensitas penggunaan <i>gadget</i>	6-7 jam maen hp dalam sehari, berenti maen hp tedok, bangun lanjut lagi	6-7 jam dalam sehari, tidak main hp saat sedang tertidur, kalau bangun lanjut main lagi
	Ketidaktertarikan dengan dunia luar	Dak galak dio maen diluar seneng lah di dalam ruangan, tpi Ado kawan, cuman dak kusuruh main, karno budak disini seumuran dio galak ngajak dk bener, galak ngajak merokok, jadi dak	Nggak mau dia main diluar suka nya didalam ruangan, tapi Ada teman, tapi nggak saya izinkan main,kerena anak seumurannya membawa pengaruh buruk, sudah bisa merokok, sebab itu anak saya tidak saya izinkan

		kubiarke anakku main diluar	main
	Kesehatan fisik	Iyo Pernah ngeluh sakit mato karno nemen igo maen hp, terus ngeluh palaknyo pening karno kurang tedok galak maen hp sampe tengah malam	Iya pernah mengeluh matanya sakit karena terlalu sering bermain hp, terus mengeluh sakit kepala karena kurang tidur main hp sampai larut malam

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu *klien* “X” diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya *klien* “X” pada aspek tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget* disebabkan tidak mau bermain diluar dan tidak diperbolehkan juga main diluar karena orang tuannya takut anaknya mendapat pengaruh buruk oleh teman seumurannya. Jadi keseharian *klien* “x” hanya bermain saja.⁹¹

c) Aspek *Anxiety*(Merasa cemas)

Berikut adalah hasil wawancara dari penelitiannya, sebagai berikut :

⁹¹Ibu klien “X”. Wawancara pribadi.Desa lalang sembawa. Hari selasa pada tanggal 16 April 2024. jam 13.25 Wib

Tabel 4.3

Hasil Wawancara ibu klien "X" pada Aspek *Anxiety*(Merasa cemas)

Inisial nama	Indikator	Hasil Wawancara	Terjemahan
A	Mudah Marah	Iyo tantrum, men dilarang apo dak dibatasi maen hp, galak tu sampe banting barang	Iya tantrum, kalau dilarang dan dibatasi main hp, bahkan sampai membanting barang
	Mudah Gelisah	Iyo, dio langsung panik kalo hpnyo abes batre, pasti langsung nyari cassan, galak tu sambel dimaennke	Iya, dia langsung panik ketika hp nya abis baterai, pasti langsung mencari charger, bahkan sambil di mainkan hp nya

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu klien "X" diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya klien "X" pada aspek *Anxiety* (Merasa cemas), klien "X" mudah marah dan gelisah kalau sudah menyangkut tentang *gadgetnya*⁹²

d) Aspek *Feeling lost* (Merasa Kehilangan)

Berikut adalah hasil wawancara dari penelitiannya, sebagai berikut :

⁹²*Ibid*

Tabel 4.4

Hasil Wawancara dengan ibu klien "X" pada Aspek *Feeling lost*

Inisial nama	Indikator	Hasil Wawancara	Terjemahan
A	Selalu Memikirkan gadget	Iyo pernah hp nyo kusembunyike, dak lamo tu nyari sambil nanyo dio hpnyo di mano,mendak ketemu ngerengek gek dak lamo tu dio nangis	Iya pernah hpnya di sembunyikan, nggak lama dia nyari sambil nanya hpnya dimana, kalau tidak ketemu dia ngerengek, nggak lama dia nangis

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu klien "X" diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya klien "X" pada aspek *Feeling lost* (Merasa Kehilangan), Klien "X" mencari dan bertanya-tanya ketika *gadgetnya* menghilang.⁹³

e) Aspek *Withdrawal and escape* (Pelarian dan pengalihan)

Berikut adalah hasil wawancara dari penelitiannya, sebagai berikut :

Tabel 4.5

Hasil Wawancara ibu klien "X" pada Aspek *Withdrawal and escape*(Pelarian dan pengalihan)

Inisial Nama	Indikator	Hasil Wawancara	Terjemahan
--------------	-----------	-----------------	------------

⁹³*Ibid*

A	Merasa kesepian	Iyo biar dak ngerengek, karno kalo dak di kasih dio bakal ganggu gawean aku ditoko, apolagi kalo lagi ado pembeli	Iya biar tidak merengek, kalau tidak di kasih dia bakal ganggu kerjaan saya di toko, apalagi kalau lagi ada pembeli
---	-----------------	---	---

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu *klien* "X" diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya *klien* "X" pada aspek *Withdrawal and escape* (Pelarian dan pengalihan), *klien* "X" akan merengek bila dia merasa kesepian yang akan mengganggu perkerjaan orang tuanya sebab itu di beri orang tuanya *gadget* sebagai pengalihan *klien* "X"⁹⁴

f) Aspek *Productivity loss* (Berkurangnya produktivitas)

Berikut adalah hasil wawancara dari penelitiannya, sebagai berikut :

Tabel 4.6

Hasil Wawancara dengan ibu *klien* "X" pada Aspek *Productivity loss*(Berkurangnya produktivitas)

Inisial Nama	Indikator	Hasil Wawancara	Terjemahan
A	Kurangnya minat belajar	Iyo kalo disuruh belajar merengek2 dak galak, pernah	Iya kalau disuruh belajar nggak mau, pernah

⁹⁴Ibu klien "X". Wawancara pribadi. Desa lalang sembawa. Hari selasa pada tanggal 18 April 2024. jam 08.00 Wib

		sampe tenangis karno dak galak belajar, gawenyo nak maen hp bae	sampai menangis karena tidak mau belajar, kerjaannya main hp saja.
--	--	--	--

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu *klien* “X” diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya *klien* “X” pada aspek *Productivity loss* (Berkurangnya produktivitas), *klien* “X” ketika disuruh belajar tidak mau, dan hanya ingin bermain *gadget*⁹⁵

Tabel 4.7

Hasil Observasi pada *klien* "X" yang Kecanduan *gadget*

No	Aspek yang di amati	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
1	Tantrum saat tidak diberikan <i>gadget</i> oleh orang tua	✓	
2	Bermain <i>gadget</i> tidak ada jeda waktu		✓
3	Bermain <i>gadget</i> sampai larut malam	✓	
4	Bermain <i>gadget</i> harus sambil makan	✓	
5	Panik ketika <i>gadgetnya</i> habis baterai	✓	
6	Malas belajar akibat terlalu sering memegang <i>gadget</i>	✓	

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu *klien* “X” dan observasi pada *klien* “X” yang mengalami kecanduan *gadget* dapat di simpulkan bahwa *klien*

⁹⁵*Ibid*

“X” tidak bisa mengontrol penggunaan *gadgetnya* sehingga membuatnya menjadi malas belajar dan tidak mau melakukan kegiatan lain dan *klien* “X” berhenti bermain gadget saat sedang ketiduran saja.⁹⁶

2. Penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* untuk mengatasi kecanduan *gadget*

Pelaksanaan konseling individu dengan teknik *roleplay* dengan cara bermain peran sambil belajar. Dalam melakukan konseling individu dengan teknik *roleplay* ada 6 pertemuan yaitu :

a) Pertemuan Pertama

Pada tahap awal Penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* ini dilakukan pada tanggal 16 april 2024 Pada pertemuan pertama ini *klien* “X” belum mau terbuka dengan Peneliti, *klien* “X” merengek-rengok sampai menangis tidak mau diajak konseling karena ingin bermain *gadget*, kemudian Peneliti menunggu *mood klien* “X” baik baru dirayu untuk melakukan konseling. Setelah *klien* “X” mau melakukan konseling, Peneliti memulai konseling dengan menyapa *klien* dan membangun hubungan baik dengan *klien* dengan menyapa *klien*, menanyakan nama, dan kabar *klien*, sehingga terjalin hubungan baik dengan *klien* “X” untuk membuat *klien* merasa nyaman dan supaya terbuka dengan masalah kecanduan *gadget* yang dialaminya.

Selanjutnya pada tahap kerja di pertemuan pertama, konseling ini menerapkan teknik *roleplay* caranya Peneliti mengajak *klien* bermain sambil

⁹⁶Ibu klien “X”. Wawancara pribadi dan Observasi kepada klien “X” .Desa lalang sembawa. Hari selasa pada tanggal 16 April 2024. jam 13.25 Wib

belajar untuk menjadi salah satu cara agar *klien* “x” mau belajar, dan memberikan *treatment* yang tidak diberikan orang tuanya pada saat dirumah. Caranya bermain peran pada permainan ini *klien* x dengan peneliti seolah-olah sedang belajar sambil bermain seperti dilakukan guru dengan murid, yang akan diterapkan peneliti dalam bermain sambil belajar yaitu melakukan kegiatan bermain huruf tempel, caranya peneliti membuat huruf - huruf yang ditempel pada karton, kemudian peneliti meminta *klien* x menyusun kata -kata yang sudah ditentukan peneliti. disambulkan Peneliti bertanya lagi kepada *klien* “X” terkait tentang kecanduan *gadgetnya*..

Pada Tahap akhir pertemuan ini ditutup dengan baca doa, kemudian peneliti menganalisis bahwa *klien* “X” belum mau terbuka pada konseling pertemuan pertama, dan pertemuan ini peneliti dan *klien* “X” menyepakati yakni proses konseling dilakukan 1 minggu dari hari selasa 16 April - senin 22 april 2024. Konseling dilakukan di toko bangunan putra rimba di kecamatan sembawa, tempat orang tua *klien* “X” bekerja.

b) Pertemuan Kedua

Penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* ini dilakukan pada tanggal 17 april 2024 di toko tempat orang tua *klien* “X”. Pada Tahap Awal pertemuan kedua ini *klien* “X” masih merengek-rengok tidak mau diajak konseling dan ingin bermain *gadget* kemudian Peneliti menunggu mood *klien* “X” baik baru dirayu untuk melakukan konseling. Setelah *klien* “X” mau melakukan konseling, Peneliti memulai konseling diawali dengan menyapa *klien*, memulai konseling dengan baca doa, untuk menjalin hubungan yang lebih dekat

lagi dengan *klien* agar pelaksanaan konseling lancar sesuai dengan yang diharapkan.

Kemudian pada tahap kerja peneliti melakukan konseling menerapkan teknik *roleplay* pada pertemuan ke 2 Caranya Peneliti dan *klien* x menggambar sebuah topeng hewan, kemudian setelah itu *klien* x di minta untuk memperagakan hewan tersebut, dan kemudian peneliti membuat topeng panda untuk memberikan gambaran kepada *klien* “X” jika terlalu sering bermain *gadget* matanya akan seperti panda. disambulkan Peneliti bertanya lagi kepada *klien* “X” terkait tentang kecanduan *gadgetnya*. Tujuannya melakukan Menggambar dan mewarnai topeng seekor hewan dan kemudian *klien* x memperagakan hewan untuk memfokuskan *klien* ‘x” agar *klien* “X” selalu tidak mengingat *gadgetnya*, dan untuk memberikan gambaran kepada *klien* “X” jika terlalu sering bermain *gadget* matanya akan seperti panda.

Pada Tahap akhir pertemuan ini ditutup dengan baca doa, kemudian peneliti menganalisis bahwa *klien* “X” sudah merasa nyaman sehingga konselor sudah mulai menggali permasalahan yang dialami *klien* “X”, *klien* “X” sudah mau sedikit terbuka dan mau menjawab ketika ditanya dengan Peneliti untuk proses konseling yang telah diharapkan.

c) Pertemuan Ketiga

Penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* ini dilakukan pada tanggal 18 april 2024, Pertemuan ketiga pada tahap awal ini *klien* “X” sudah tidak merengek lagi ketika diajak konseling, dan bisa melepaskan *gadgetnya*

untuk melakukan konseling. seperti biasa konseling diawali dengan menyapa *klien* untuk menjalin hubungan yang lebih dekat lagi dengan *klien*. Dan memulainya dengan baca doa

Pada tahap Kerja pada pertemuan ketiga ini konseling individu dengan cara yang sama yaitu menerapkan teknik *roleplay*, Cara bermainnya Peneliti dan *klien* x seolah-olah sedang melakukan jual beli, peneliti sebagai pembeli, *klien* x sebagai penjual, kemudian *klien* x menulis list belanjaan pembeli. disambungkan Peneliti bertanya lagi kepada *klien* “X” terkait tentang kecanduan *gadgetnya*. Tujuan dari Bermain Peran pedagang dan pembeli untuk memfokuskan *klien* ‘x’ agar selalu tidak mengingat *gadgetnya*, dan sambil melatih *klien* “X” untuk menulis dan membaca.

Pada Tahap akhir pertemuan ini ditutup dengan baca doa, kemudian peneliti menganalisis bahwa *klien* “X” sudah merasa nyaman dengan dilakukan konseling individu dengan teknik *roleplay* ini, dikarenakan *klien* “X” sendiri yang menanyakan besok melakukan permainan apa lagi, dan sudah mau ditanya- tanya terkait dengan kecanduan *gadgetnya*.

d) Pertemuan Keempat

Penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* ini dilakukan pada tanggal 19 april 2024, Pertemuan keempat ini *klien* “X” sudah sangat menerima peneliti dengan baik untuk melakukan konseling, dan bisa lepas dari *gadgetnya* Pada tahap awal seperti biasa diawali dengan menyapa *klien* untuk menjalin hubungan yang lebih dekat lagi dengan *klien*. Dan memulainya dengan baca doa

Pada tahap kerja ini konseling individu dengan cara yang sama yaitu menerapkan teknik *roleplay*, Cara bermainnya Peneliti dan *klien x* mewarnai gambaran profesi *klien “X”* dan kemudian peneliti meminta *klien “X”* memerankan dirinya menjadi polisi, Tujuan Mewarnai Gambaran profesi cita-cita klien “x”(polisi) kemudian klien “X” memerankannya, untuk memfokuskan *klien ‘x’* agar selalu tidak mengingat *gadgetnya*, dan memberikan semangat untuk meraih cita-citanya.

Pada Tahap akhir pertemuan ini ditutup dengan baca doa, kemudian peneliti menganalisis bahwa *klien “X”* sudah merasa nyaman dengan dilakukan konseling individu dengan teknik *roleplay* ini, dikarenakan *klien “X”* sendiri yang menanyakan besok melakukan permainan apa lagi, dan sudah sangat terbuka ditanya- tanya terkait dengan kecanduan *gadgetnya*.

e) Pertemuan Kelima

Penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* ini dilakukan pada tanggal 20 april 2024, Pertemuan kelima ini *klien “X”* sudah menunggu untuk melakukan konseling, Pada tahap awal seperti biasa diawali dengan menyapa *klien* untuk menjalin hubungan yang lebih dekat lagi dengan *klien*. Dan memulai dengan baca doa.

Pada tahap kerja ini konseling individu dengan cara yang sama yaitu menerapkan teknik *roleplay*, Cara bermainnya Peneliti dan *klien x* seolah-olah sedang melakukan peran sebagai arsitek yang membuat sebuah bangunan menggunakan lego, disambulkan Peneliti bertanya lagi kepada klien “X” terkait

tentang kecanduan gadgetnya. Tujuan dari kegiatan Bermain peran arsitek untuk memfokuskan klien 'x' agar selalu tidak mengingat gadgetnya dan menambah pengetahuan klien "x" tentang cara bermain lego.

Pada Tahap akhir pertemuan ini ditutup dengan baca doa, kemudian peneliti menganalisis bahwa *klien "X"* sudah nyaman dengan konseling ini, dan mengerti dampak kecanduan *gadget*

f) Pertemuan Keenam

Penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* ini dilakukan pada tanggal 22 april 2024, Pertemuan keenam ini *klien "x"* Pada Tahap awal seperti biasa diawali dengan menyapa *klien* untuk menjalin hubungan yang lebih dekat lagi dengan *klien*, dan memulai konseling dengan baca doa

Pada Tahap kerja ini konseling individu dengan cara yang sama yaitu menerapkan teknik *roleplay*, Caranya Peneliti membacakan sebuah cerita kepada *klien x*, kemudian setelah itu *klien x* di minta untuk memperagakkan dan menceritakan kembali isi buku tersebut, Tujuan dari kegiatan Membaca buku cerita untuk memfokuskan *klien "x"* agar selalu tidak mengingat *gadgetnya*, dan menambah pengetahuan *klien "X"* bagaimana cara fokus mendengarkan, kemudian mengulang kembali cerita tersebut.

Pada Tahap akhir pertemuan ini ditutup dengan baca doa, kemudian peneliti Pada pertemuan terakhir ini Peneliti menasehati dan memberi masukan kepada *klien "X"* agar mengurangi bermain *gadget* karena dampaknya tidak baik

bagi *klien* "X" dan lebih memeningkan belajar dari pada bermain *gadget* untuk mencapai cita-citanya menjadi polisi.

3. Gambaran Kecanduan Gadget Setelah Diterapkan Konseling Individu dengan Teknik Roleplay

Gambaran kecanduan *gadget* pada *klien* "X" setelah Diterapkan melakukan konseling individu dengan teknik *roleplay*, *klien* "X" sudah pelan-pelan mulai melepas *gadget* nya,, *klien* "X" sudah mulai tidak tantrum lagi ketika dibatasi dalam bermain *gadget* seperti sebelum dilakukan konseling, individu dengan teknik *roleplay* dan *klien* "X" sudah mulai mau melakukan aktivitas lain yang lebih positif, seperti belajar, bermain di luar meskipun di pantau oleh orang tuanya, Dan bentuk pengawasan orang tuanya di rumah untuk membatasi anak nya bermain *gadget* dengan cara menambah kegiatan *klien* "X" di luar rumah, kegiatannya seperti kalau siang *klien* "X" bermain di luar rumah, dan les membaca dan menulis, ketika malam *klien* "X" mengaji, dan mengerjakan pr ketika ada pr.

D. Pembahasan

Berdasarkan pada penelitian ini, peneliti membahas mengenai penerapan konseling individu dengan menggunakan teknik *roleplay* dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada *klien* "X" di Kecamatan sembawa. Untuk mendapatkan hasil data yang diinginkan maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara,observasi, dan dokumentasi

1. Gambaran Kecanduan *gadget* pada *klien* “X”

Ketergantungan atau kecanduan pada *smartphone* atau *gadget* adalah situasi di mana seseorang sangat terikat atau kecanduan pada perangkat tersebut, yang dapat menyebabkan masalah sosial seperti isolasi diri dan kesulitan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, atau sebagai masalah dalam mengendalikan impuls diri seseorang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti ada beberapa gambaran kecanduan *gadget* yang dialami pada *klien* “X” yang pertama yaitu tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget*, disebabkan karena *klien* “X” dari umur 2 tahun sudah biasa memegang *gadget* jadi susah untuk lepas dari *gadget* dan saat diusia nya sekarang 7 tahun *klien* “X” pun tidak diperbolehkan main keluar rumah karena takut anaknya mendapat pengaruh buruk oleh teman sebayanya, dilingkungan *klien* “X” anak seumurnya sudah bisa merokok oleh sebab itu orang tua *klien* “X” takut anaknya ikut-ikutan jadi keseharian *klien* “X” hanya bermain *gadget* saja. Akibat terlalu sering bermain *gadget* *klien* “X” menjadi anak yang *introvert*. Gambaran Kecanduan *gadget* yang di alami *klien* “X” yang kedua yaitu merasa cemas, *klien* “X” akan tantrum ketika dilarang dan dibatasi waktu dalam bermain *gadget*, marahnya bisa sampai membanting barang sambil menjerit-jerit.

Gambaran kecanduan *gadget* yang dialami *klien* “X” yang ketiga yaitu merasa kehilangan, *klien* “X” akan mencari *gadgetnya* ketika *gadgetnya* menghilang dan *klien* “X” akan bertanya-tanya dimana *gadgetnya*, dan jika tidak ketemu *klien* “X” akan merengek-rengok dan bahkan akan menangis. Gambaran

kecanduan *gadget* yang dialami *klien* “X” yang keempat yaitu Pelarian dan pengalihan, *klien* “X” akan merengek bila dia merasa kesepian yang akan mengganggu pekerjaan orang tuanya sebab itu di beri orang tuanya *gadget* sebagai pengalihan *klien* “X”. Gambaran kecanduan *gadget* yang dialami *klien* “X” yang kelima yaitu Berkurangnya produktivitas, *klien* “X” ketika disuruh belajar tidak mau sambil merengek-rengok, dan hanya ingin bermain *gadget*. Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Diana Dewi Wahyuningsih dalam jurnal berjudul “Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok menggunakan teknik *roleplaying* untuk mengurangi frekuensi bermain *gadget* pada siswa sekolah dasar,” ditemukan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *roleplaying* dapat mengurangi frekuensi bermain *gadget* pada siswa sekolah dasar.⁹⁷ Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Novianti dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Konseling Individual menggunakan teknik *reinforcement* positif untuk mengurangi kecanduan bermain *gadget* pada anak (Studi kasus di Kp/Ds Pengadikan Rt 09 Rw 02 kecamatan lebak wangi kabupaten serang provinsi banten),” ditemukan bahwa: 1) Anak yang mengalami kecanduan bermain *gadget* cenderung menunjukkan sikap tidak mau belajar dan kurang tanggung jawab terhadap sekolah. Setiap responden memiliki alasan tersendiri mengapa mereka kecanduan bermain *gadget*, seperti tertarik dengan fitur-fitur menarik yang ditawarkan oleh *gadget* dan alasan lainnya yang membuat mereka enggan melepaskan *gadget*. 2) Penerapan teknik *reinforcement* positif pada anak bertujuan untuk mengurangi kecanduan bermain *gadget* dengan

⁹⁷Diana Dewi Wahyuningsih. *Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik role playing untuk mengurangi frekuensi bermain gadget pada anak sekolah dasar*. Jurnal.ust jogja vol 7 no 1.(2023)

mendorong mereka untuk beraktivitas yang lebih bermanfaat dan menunjukkan sikap serta perilaku yang positif, serta belajar bertanggung jawab atas kehidupan mereka. 3) Dampak positif dari penerapan teknik reinforcement positif ini adalah anak menjadi lebih bertanggung jawab, mengurangi waktu bermain gadget, dan secara bertahap dapat mengubah kebiasaan mereka menjadi lebih baik⁹⁸

Menurut Yuwanto, Kecanduan *smartphone* didefinisikan sebagai keterikatan pada *smartphone* yang menyebabkan kurangnya kontrol dan menghasilkan dampak negatif⁹⁹

2. Penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* untuk mengatasi kecanduan *gadget*

Pada hasil yang peneliti lakukan, konseling individu ini dilakukan pada klien “X” yang mengalami kecanduan *gadget* dengan menggunakan teknik *roleplay* dengan tujuan supaya klien “X” mengurangi durasi dalam bermain gadget, dan mau melakukan aktivitas lain, terutama mau untuk belajar demi masa depannya. Proses konseling individu dengan teknik *roleplay* dilaksanakan 6 kali pertemuan, dengan 3 tahap yakni tahapan awal, tahap tengah, tahap akhir. Tahap awal yakni pertemuan pertama peneliti membangun hubungan baik dengan klien “X”, menjelaskan permainan apa saja pada setiap pertemuan dan membuat perjanjian waktu dan tempat pelaksanaan selanjutnya

⁹⁸Siti Novianti. *Penerapan Konseling Individual dengan teknik reinforcement positif untuk mengurangi kecanduan bermain gadget pada anak (Studi kasus di Kp/Ds Pengadikan Rt 09 Rw 02 kecamatan lebak wangi kabupaten serang provinsi banten)*. Skripsi; Banten. Universitas islam negeri sultan maulana hasanudin banten. (2023)

⁹⁹Ar Dewi. *Hubungan negatif antara kecanduan smartphone atau gadget dan pada harga diri remaja*. Skripsi, Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.(2018). hal 15.

Pada tahap pertengahan atau tahap kerja yakni pada pertemuan kedua sampai dengan pertemuan kelima peneliti menjaga hubungan baik dengan *klien* “X” agar pelaksanaan konseling individu dengan teknik *roleplay* berjalan lancar. menggali permasalahan yang dialami *klien* “X” dan menfokuskan *klien* “X” agar tidak mengingat *gadgetnya* dengan teknik *roleplay*.

Adapun tahapan teknik *roleplay* yaitu :

Dalam melakukan konseling individu dengan teknik *roleplay* dengan cara bermain peran sambil belajar ini mempunyai beberapa permainan pada setiap pertemuan konseling yaitu :

- 1) Bermain Sambil belajar
- 2) Menggambar dan mewarnai topeng seekor hewan dan kemudian *klien* x memperagakan hewan tersebut
- 3) Bermain Peran pedagang dan pembeli
- 4) Mewarnai Gambaran profesi cita-cita klien “x”(polisi) kemudian *klien* “X” memerankannya
- 5) Bermain peran arsitek
- 6) Membaca buku cerita

Tahap akhir proses konseling yaitu pertemuan keenam, pada tahap akhir ini proses konseling konselor memberi nasihat dan masukan kepada *klien* “X” agar mengurangi bermain *gadget* karena dampaknya tidak baik bagi *klien*”X” dan lebih memetingkan belajar dari pada bermain *gadget* untuk mencapai cita-citanya menjadi polisi.

3. Gambaran Kecanduan Gadget Setelah Diterapkan Konseling Individu dengan Teknik Roleplay

Gambaran kecanduan *gadget* pada *klien "X"* setelah Diterapkan melakukan konseling individu dengan teknik *roleplay*, *klien "X"* sudah pelan-pelan mulai melepas *gadget* nya,, *klien "X"* sudah mulai tidak tantrum lagi ketika dibatasi dalam bermain *gadget* seperti sebelum dilakukan konseling, individu dengan teknik *roleplay* dan *klien "X"* sudah mulai mau melakukan aktivitas lain yang lebih positif, seperti belajar, bermain di luar meskipun di pantau oleh orang tuanya, Dan bentuk pengawasan orang tuanya di rumah untuk membatasi anak nya bermain *gadget* dengan cara menambah kegiatan *klien "X"* di luar rumah, kegiatannya seperti kalau siang *klien "X"* bermain di luar rumah, dan les membaca dan menulis, ketika malam *klien "X"* mengaji, dan mengerjakan pr ketika ada pr.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menyadari masih banyak mengalami keterbatasan dan kekurangan dalam proses penelitian, itulah yang menjadi faktor kendala dalam penelitian. Adapun beberapa keterbatasan dan kekurangan dalam penelitian ini yang terjadi antara lain yaitu:

- a. Keterbatasan dalam waktu penelitian
- b. Adanya kendala dalam menentukan pertemuan dengan subjek
- c. Keterbatasan dalam wawancara karena terkadang jawaban subjek berbeda dengan apa yang dipertanyakan.
- d. Pelaksanaan proses wawancara hanya dengan ibu subjek karena Ayah subjek sibuk bekerja

BAB V

Penutup

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang mengenai tentang penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* dalam mengatasi kecanduan *gadget* (studi kasus pada *klien* “X”) di kecamatan sembawa, maka dapat disimpulkan peneliti bahwa:

1. Gambaran kecanduan *gadget* pada *klien* “X” dikecamatan sembawa sebelum dilakukan konseling individu dengan teknik *roleplay* masih berada dalam tingkat tinggi dimana beberapa aspek yang membuat *klien* masih tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget*, disebabkan karena *klien* “X” dari umur 2 tahun sudah biasa memegang *gadget* jadi susah untuk lepas dari *gadget* dan saat diusia nya sekarang 7 tahun *klien* “X” pun tidak diperbolehkan main keluar rumah karena takut anaknya mendapat pengaruh buruk oleh teman sebayanya, dilingkungan *klien* “X” anak seumurnya sudah bisa merokok oleh sebab itu orang tua *klien* “X” takut anaknya ikut-ikutan jadi keseharian *klien* “X” hanya bermain *gadget* saja. Akibat terlalu sering bermain *gadget* *klien* “X” menjadi anak yang *introvert*. Gambaran Kecanduan *gadget* yang dialami *klien* “X” yang kedua yaitu merasa cemas, *klien* “X” akan tantrum ketika dilarang dan dibatasi waktu dalam bermain *gadget*, marahnya bisa sampai membanting barang sambil menjerit-jerit. Gambaran kecanduan *gadget* yang dialami *klien* “X” yang ketiga yaitu merasa kehilangan, *klien* “X” akan mencari *gadgetnya* ketika *gadgetnya* menghilang dan *klien* “X”

akan bertanya-tanya dimana *gadgetnya*, dan jika tidak ketemu *klien "X"* akan merengek-rengok dan bahkan akan menangis. Gambaran kecanduan *gadget* yang dialami *klien "X"* yang keempat yaitu Pelarian dan pengalihan, *klien "X"* akan merengek bila dia merasa kesepian yang akan mengganggu pekerjaan orang tuanya sebab itu di beri orang tuanya *gadget* sebagai pengalihan *klien "X"*. Gambaran kecanduan *gadget* yang dialami *klien "X"* yang kelima yaitu Berkurangnya produktivitas, *klien "X"* ketika disuruh belajar tidak mau sambil merengek-rengok, dan hanya ingin bermain *gadget*.

2. Penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* dalam mengatasi kecanduan *gadget* (studi kasus pada *klien "X"*) di kecamatan sembawa berjalan sesuai yang diharapkan. Proses penerapan konseling dilakukan selama enam kali pertemuan dengan melalui tiga tahapan yaitu tahap awal membangun hubungan yang baik antara subjek dengan peneliti, tahap selanjutnya yaitu tahap kerja yaitu mengeksplorasi masalah dan menerapkan teknik *roleplay*, tahap yang terakhir ialah mengevaluasi dan berakhirnya proses konseling.
3. Gambaran kecanduan *gadget* pada *klien "X"* sesudah melakukan konseling individu dengan teknik *roleplay*, *klien "X"* sudah pelan-pelan mulai melepas *gadget* nya, tidak tantrum seperti sebelum dilakukan konseling, dan *klien "X"* sudah mau melakukan aktivitas lain yang lebih positif, seperti belajar, bermain di luar meskipun di pantau oleh orang tuanya, Dan bentuk pengawasan orang tuanya di rumah untuk membatasi anak nya bermain *gadget* dengan cara menambah kegiatan *klien "X"* di luar rumah, kegiatannya

seperti kalau siang *klien* "X" bermain di luar rumah, dan les membaca dan menulis, ketika malam *klien* "X" mengaji, dan mengerjakan pr ketika ada pr

Dengan konseling individu ini diterapkan, konselor bisa membantu *klien* mengetahui kecanduan *gadget* itu apa dan dampak yang terjadi akibat masalah dari kecanduan *gadget*. Dan tidak baik untuk masa depannya kelak

Penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada *klien* "X" menunjukkan hasil yang baik karena *klien* "X" merasa puas semua masalah yang dirasakannya bisa terungkap

B. Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan penelitian mengenai penerapan konseling individu dengan teknik *roleplay* dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada *klien* "X" di kecamatan sembawa, maka peneliti memberikan beberapa saran :

1. Bagi *klien* "X" yang mengalami kecanduan *gadget* di kecamatan sembawa, diharapkan agar bisa mengontrol penggunaan *gadget* dan lebih mementingkan belajar, atau melakukan kegiatan positif lainnya yang dari pada bermain *gadget*.
2. Bagi orang tua, diharapkan untuk bisa mengawasi dan membatasi *klien* "X" dalam bermain *gadget*
3. Bagi peneliti selanjutnya, semoga diharapkan dapat menjadi sebuah gambaran dan referensi dalam mengangkat judul dengan masalah yang sama mengenai kecanduan *gadget*, namun dengan teknik yang berbeda seperti misalnya *selfcontrol*

Daftar Pustaka

- Adhelliya Sekar. T. P. Amelia Maharani. Dheang Alfaredo.Fatikah Garnis. M.Nashry Annasifah.Salsa Juvilia.D.(2021).*Bimbingan Kelompok Teknik Roleplaying*. Makalah;Universitas Sebelas Maret Sukarta.
- Aisyiyah. *BabII Tinjauan Pustaka dan Kajian teori dan Kerangka Konsep*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Afdhal illahi. 2022. Upaya meningkatkan konsentrasi belajar tematik menggunakan model pembelajaran example, non example kelas v sd negeri 200302 di padang sidimpuan. *Jurnal pendidikan dasar*, Vol 3 no 2
- Aldita Prafitasari. *Pengertian Wawancara Menurut Para Ahli*. *Adjarpedia*. Diakses 9 mei 2023
- A Maulana. (2022). *Bab ii Tinjsusn Pustaka*. Skripsi; Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- Amiluddin. (2020).Konseling Individu Membentuk Pribadi Berkarakter Siswa Di Sma Negeri 2 Barru. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Volume 7 Nomor 2.
- Ar dewi. *Hubungan negatif antara kecanduan smartphone atau gadget dan pada harga diri remaja*. 2018. (Skripsi,Yogyakarta:Universitasislam indonesia 2018)
- Astri Dwi Andriani. *Sumber Data Dalam Penelitian*. Bengkel Komunikasi. Diakses 29 november 2013

- Ati Kusmawati, (2019) *,Psikolog. Modul Konseling.* (Jakarta:Universitas Muhammadiyah).
- Belajar Data Science di Rumah. *Pengertian Data Menurut Beberapa Ahli.* DOLab AI- Powered Learning. Diakses 21 Januari 2022.
- Bradley T.erford. *40 teknik yang harus diketahui setiap konselor.* 2019. Yogyakarta; Pustaka belajar.
- By Syafnidawaty. *Pengertian Data Primer.* Universitas Raharja. Diakses 8 november 2020
- Dandy salsa putra. (2019, 15 mei). *Al- quran smartphone dan smartpeople.* Syariah raden intan
- Deddy Gusman,, Nurmalitana, Refni Risma Juita. 2020. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di Paud Tambusai.* (Riau,Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, 2020).
- Dharma wanita persatuan. *Kenali ciri anak kecanduan gadget.* Rsud, Tulungagung. Diakses 11 agustus 2023
- Fidhia andani. (2018). Penerapan metode role playing dalam memperkenalkan entrepreneurship anak dikelompok B paud Al- padilah kota bengkulu. *Jurnal An- nizom*,vol 3 no 3.
- Frendi fernando. 2020. Konsep bimbingan anak usia dini serta alternatif media melalui permainan tradisional. *Journal of early childhood education and development*, Vol 2 no 10
- G Syauqilla. (2022). *Bab ii Tinjauan Pustaka.* Skripsi; Universitas; Jambi.

- Henni anggraini. Sarah emmanuel. 2020. Pelatihan teknik self control untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak usia dini. *Japi (Jurnal akses pengabdian indonesia)*, Vol 5 no 2
- Heru Subagiyo. .(2013). *Roleplay*. Modul; Sekolah Menengah Kejuruan.(2013).
- Jasa ungguh muliawan. *Bimbingan dan konseling pada anak usia dini*. 2022. Yogyakarta; gava media. Anggota IKAPI Diy
- Kanal Psikologi. *Anak Kecanduan Gadget, Mengapa, dan Bagaimana Mengatasinya?*. Artikel Psikologi. Diakses 9 juni 2024.
- M. Maretha Mudiarni. (2018) *BAB II TINJAUAN PUSTAKA Kecanduan Smartphone*. Skripsi; Universitas Islam Indonesia.
- Milana Abdillah Subarkah. 2019. Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Jurnal Management System* Vol 15 No 1.
- Muchlisin Riadi. *Konseling Individu (Pengertian, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Pendekatan)*. <https://www.kajianpustaka.com>. Diakses 28 Desember 2022
- Ni putu wahyu sanjiwani. Ni komang sukraandini. I gusti ayu putu satyalaksmi. 2022. *Penggunaan gadget dan penurunan konsentrasi belajar pada anak usia dini*.(Bandung, Uin gunung djati. 2022)
- Nova Erlina, Laeli Anisa Fitri. (2016). Penggunaan Layanan Konseling Individu Dengan Pendekatan Behavioral Untuk Mengurangi Prilaku Membolos Peserta Didik Kelas Viii MTs Miftahul Ulum Merabung iii Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol 3 no 1.

- Nur ilma Asmaul Khusna, Nihayatur Rofia`ah. 2019. Strategi layanan bimbingan konseling dalam bimbingan akademik di smp negeri purwosari. *Jurnal Konseling* Vol 2 No 1.
- Ni Nyoman Oktavia Ayu, Ketut Suarni,I Ketut Dharsana. (2019). Pengaruh Konseling Cognitive Behavioral Strategi Self-management Dan Self-intruction Terhadap Self Achievement Ditinjau DariJenis Kelamin Pada Siswa Kelas VIII Smp PGRI 5 Denpasar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia* Vol 4 No 1.
- Nur sri rahayu. Elan elan. Sima Mulyadi. 2021. Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal paud agapedia*, vol 5 no 2.
- Ones sepriyani balqis. (2023, 24 juli). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa*. Kumparan.com
- Prayitno. Erman Amti. 2020. Dasar - Dasar Bimbingan dan konseling. Jakarta; Rineka cipta. Cet ke 3
- Putri hana pebriana.(2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal obsesi prodi PG paud fik uptt*, vol 1 no 1
- Putri miranti. Lili dasaputri. 2021. Waspadai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak. *Jurnal cendikiawan pls*, Vol 6 no 1
- Ringga Bina Pratama,Wawat Suryati,Sri Murni. *Layanan Konseling Individu Untuk Meningkatkan Kesehatan Mental Siswi Broken Home Melalui Teknik Behavioral Di Sman 1 Natar*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling STKIP PGRI Bandar Lampung*. (2022). hal 3

- Refa Adinda Fauziah isni. Dadan Anugrah . 2021. *Penanganan kecanduan gadget pada anak usia dini sekolah selama masa pandemi covid- 19 di desa wantilan kabupaten subang*. (Bandung, Uin sunan gunung djati, 2021)
- Repository Uin Suska. (2022). *Bab ii Tinjauan Pustaka Kecanduan Smartphone*. Skripsi; Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Repository Uin Suska. (2021). *Hubungan antra Kecanduan gadget dan minat*. Skripsi;Uin Sultan Syarif.
- Saparida Rahmi U, Siti Wahyuningsih, Yudianto sujana.(2013). *Penerapan metode Roleplaying untuk meningkatkan perilaku empati pada anak kelompok B Tk islam bakti IX kerten tahun 2013/2014*. Universitas sebelas maret.
- Sidaria. (2018). *Kecanduan Gadget Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Sma Pgri 1 Padang*. *JurnalMenara ilmu* Vol. XII. No.9.
- Srd putri. *Bab 3 Metode penelitian*. 2018. (Skripsi Stie Dewantara Jombang 2018).
- Sri Tatminingsih. Iin Cintasih, (2022)..*Hakikat Anak Usia Dini*.. Modul; Uin Antasari.
- Suci racmayanti. Hendriati agustiani. Langgersari elsari novianti. Laila qadariah. 2022. *Gambaran kecanduan gadget anak usia dini usia 6-12 tahun*. *Jurnal studia insania*. Vol 10 no 2
- Suprapmi. 2022. *Gadget dan Pengaruhnya Pada Perkembangan Anak*. Bantul,Yogyakarta : Hikam Pustaka

- Tatik Ariyant. 2016. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar* Volume 8 no 1.
- Theodora natalia kusumadewi. 2009. *Hubungan antara kecanduan gadget dengan game online*. Kristal pengetahuan (Perpustakaan universitas indonesia).
- Tim penyusun: dosen prodi bimbingan dan penyuluhan islam. 2022. *Panduan mikro konseling*. Palembang: Uin raden fatah palembang
- Tri Mulyati, Frieda NRH. .(2018). Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Jenis Kelamin Pada Siswa Sma Mardasiswa Semarang. *Jurnal Empati*, Volume 7 Nomor 4.
- Uin raden fatah.palembang. *Bab II Landasan Teori Konseling Individu*. Repository uin raden fatah.ac.id
- Uray Herlina. .(2015). *Teknik Roleplaying Dalam Konseling Kelompok*. Jurnal Pendidikan Sosial Vol. 2, No 1.
- Vivi yumarni. 2022. Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal literasiologi* ,Vol 8 no 2
- Winda lestari. (2022, 3 desember). *Pengaruh gadget terhadap gadget*. Kompasiana
- Zulamri. M.ahmad juki. 2019. Pengaruh layanan konseling individual terhadap keterbukaan diri (self disclosure) remaja di lembaga pembinaan khusus anak kelas II B pekan baru. *Jurnal At- taujih*, Vol 2 no 2

LAMPIRAN

Perencanaan

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
NOMOR : SKI TAHUN 2023
TENTANG
PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI STRATA SATU (S.1)
BAGI MAHASISWA TINGKAT AKHIR FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN RADEN FATAH PALEMBANG.

Menimbang : 1. Bahwa untuk mengakhiri Program sarjana (S1) bagi Mahasiswa, maka perlu ditunjuk Tenaga ahli sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing, kedua yang bertanggung jawab dalam rangka penyelesaian Skripsi Mahasiswa.
2. Bahwa untuk lancarnya tugas pokok itu, maka perlu dikeluarkan Surat Keputusan Dekan (SKD) tersendiri. Dosen yang ditunjuk dan tercantum dalam SKD ini memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas tersebut.

Mengingat : 1. Undang-undang No. 2 Tahun 1989 tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah No. 30 Tahun 1990 tentang Pendidikan tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama RI No. 53 Tahun 2015 tentang Organisasi dan tata kerja Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang;
4. Keputusan Menteri Agama RI No. 62 tahun 2015 tentang statuta UIN Raden Fatah Palembang;
5. Keputusan Menteri Agama RI No. 27 Tahun 1995 tentang Kurikulum Nasional Program Sarjana (S1) Universitas Islam Negeri Raden Fatah.
6. Keputusan Menteri Agama RI No. 232 Tahun 1991 yang telah disempurnakan dengan Keputusan Menteri Agama No. 298 Tahun 1993.

M E M U T U S K A N

Menetapkan : Menunjuk sdr. : 1. Dr. Abdur Razzaq, MA NIP : 19730711 200604 1 001
2. Lema Marlanti, M.Pd NIP : 19911212 202321 2 041

Dosen Fakultas Dakwah UIN Raden Fatah Palembang masing-masing sebagai pembimbing utama dan pembimbing kedua skripsi mahasiswa.

Nama : Dewi Anggraini
NIM / Prodi : 2030502125 / BPI
Semester/Tahun : VIII / 2023 - 2024
Judul Skripsi : Penerapan konseling individu dengan teknik roleplay untuk mengatasi kecanduan gadget pada anak usia dini (studi kasus klien x di kecamatan sembawa).

Kedua : Masa bimbingan berlaku sampai tanggal 27 bulan september tahun 2024
ketiga : Keputusan ini mulai berlaku 6 (Enam) bulan sejak tanggal ditetapkan dan dapat di perpanjang 1 (Satu) kali jika yang bersangkutan belum dapat menyelesaikan.
Keempat : Mohon kepada dosen pembimbing agar memberikan bimbingan secara maksimal 8 (delapan) Kali pertemuan.
Kelima : Apabila dalam penetapan ini terdapat keliruan akan di tinjau kembali.

DITETAPKAN DI : PALEMBANG
KELOMPOK WAKIL DEKAN : 02 - 05 - 2024

Dr. H. Achmad Syarifudin

Tembusan
1. Rektor UIN Raden Fatah Palembang
2. Ketua Jurusan KPI/ BPI /Jurnalistik /MD /PMI
3. Mahasiswa yang bersangkutan



Nomor : B.488/Un.09/V.1/PP.00.9/03/2024 Palembang, 21 Maret 2024
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Banyuwangi

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan penulisan karya ilmiah berupa skripsi/makalah mahasiswa kami;

Nama : Dewi Anggraini
Sint / Tahun : VIII/ 2023-2024
NIM / Jurusan : 2030502125/ Bimbingan Penyuluhan Islam
Alamat : Jl. Desa Lalang Sembawa
Waktu Penelitian : 25 Maret s.d 25 April 2024
Judul : Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik Roleplay Untuk Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Klien X di Kecamatan Sembawa)

Sehubungan dengan itu kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu semoga berkenan memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di lingkup wilayah kerja Bapak/Ibu, sehingga memperoleh bahan-bahan yang dibutuhkan, untuk kemudian digunakan dalam penyusunan tugas mata kuliah tersebut. Semua bahan dan keterangan yang diperoleh akan digunakan semata-mata untuk perkembangan Ilmu pengetahuan dan tidak akan dipublikasikan untuk umum.

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan

Dr. H. Achmad Syarifudin, S.Ag., MA.
NIP. 197311102000031003



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUASIN
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Komplek Perkantoran Jl. Ishaq Usman Nomor 28 Pangkalan Balai, Provinsi Sumatera Selatan. Telp. (0711) 7690024 Fax. (0711) 7690069 Kode Pos. 37053

Pangkalan Balai, 5 April 2024

Nomor : 070/060 /Kesbangpol/2024
 Sifat : Biasa
 Lampiran :
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth
 Camat Sembawa
 Kabupaten Banyuasin
 di
 Tempat

Sehubungan dengan Surat dari Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang Nomor : B.488/Un.09/V.1/PP.00.9/03/2024 Tanggal 21 Maret 2024 perihal seperti tersebut di atas, dengan ini diberitahukan kepada Saudara bahwa :

Diberikan izin/fasilitas untuk mengadakan penelitian secara langsung dalam rangka mencari dan mengambil data di wilayah Saudara sebagai bahan penyelesaian Skripsi dengan judul "Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik Roleplay Untuk Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Klien X di Kecamatan Sembawa)".

N a m a : Dewi Anggraini
 N I M : 2030502125
 Jurusan/ Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Lama Penelitian : terhitung mulai tanggal 5 April s/d 5 Mei 2024 dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan Penelitian terlebih dahulu melaporkan kepada Camat Sembawa Kabupaten Banyuasin.
2. Di dalam melakukan Penelitian, Peneliti tidak dibenarkan melakukan Penelitian yang tidak sesuai/tidak ada hubungannya dengan Penelitian.
3. Dalam melakukan Penelitian harus menaati ketentuan Perundang-undangan dan adat istiadat dan ketentuan lain di lingkungan Desa Lalang Sembawa Kecamatan Sembawa Kabupaten Banyuasin.
4. Apabila izin Penelitian telah habis masa berlakunya, sedangkan pelaksanaan Penelitian belum selesai, maka harus diajukan kembali perpanjangan izin kepada Bupati Banyuasin melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Banyuasin.
5. Setelah selesai kegiatan Penelitian diwajibkan menyerahkan Laporan hasil Penelitian kepada Bupati Banyuasin melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Banyuasin.
6. Surat Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata peneliti tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan tersebut pada angka 1 s.d. 5 di atas.

Demikian untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK KABUPATEN BANYUASIN
 KEPALA BIDANG KEWASPADAAN NASIONAL DAN PENANGANAN KONFLIK,

AHMAD ALPAJRI, S.Sos., M.Si
PEMBINA (IV.a)
 NIP. 19780716 200604 1016

Tembusan Yth :

1. Bupati Banyuasin di Pangkalan Balai (Sebagai Laporan)
2. Kepala Desa Lalang Sembawa di tempat
3. Sdri. Dewi Anggraini di tempat

PEMERINTAH KABUPATEN BANYUASIN
KECAMATAN SEMBAWA
 Jalan Lalang Desa Lalang Sembawa Kode Pos 30753 A
 Email: kec.sembawa123@gmail.com Website: www.kec.sembawa.banyuasin.go.id A

Lalang Sembawa, 05 April 2024

Nomor : 070/060 /Sembawa/2024
 Sifat : Biasa
 Lampiran : 1 (satu) Berkas
 Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Desa Lalang Sembawa
 di-
 Lalang Sembawa

Menindaklanjuti Surat Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Selatan Nomor 070/060/Kesbangpol/2024 Perihal Izin Penelitian, maka diberitahukan kepada Saudara, bahwa :

No	Nama	NIM	Jurusan/Prodi
1.	Dewi Anggraini	2030502125	Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Dengan ini diberikan izin untuk mengadakan Penelitian di Desa Lalang Sembawa Kecamatan Sembawa 05 April s.d 05 Mei 2024, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan Penelitian terlebih dahulu melaporkan kepada Camat Sembawa Kabupaten Banyuasin.
2. Dalam melakukan Penelitian, tidak dibenarkan melakukan kegiatan yang tidak sesuai/tidak ada hubungan dengan Penelitian.
3. Dalam melakukan Penelitian harus mentaati ketentuan Perundang-Undangan dan adat istiadat di daerah setempat dan ketentuan lain di lingkungan Kecamatan Sembawa Kabupaten Banyuasin.
4. Apabila izin Penelitian sudah habis masa berlakunya, sedangkan pelaksanaan Penelitian belum selesai, maka harus diajukan kembali perpanjangan izin kepada Bupati Banyuasin melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Banyuasin.
5. Setelah usai kegiatan Penelitian diwajibkan menyerahkan Laporan Hasil Penelitian kepada Bupati Banyuasin melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Banyuasin.
6. Surat Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata Penelitian Lapangan tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan tersebut pada angka 1 s.d 5 di atas.

Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

CAMAT SEMBAWA,

Drs. ERMAN TAUFIK, M.M.
Pembina
 NIP. 19730206 199303 1 004

Tembusan Yth:

1. Bupati Banyuasin di Pangkalan Balai (sebagai Laporan)
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Banyuasin di Pangkalan Balai
3. Kepala Desa Lalang Sembawa di Tempat



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUASIN
KECAMATAN SEMBAWA
DESA LALANG SEMBAWA
DESA MANDIRI

KEPMEN PDIT NOMOR 105 TAHUN 2022
Jl. Palembang - PKI, Desa KM. 29 Desa Lalang Sembawa Prov. Sumatera Selatan KodePos 30953
Email : lalangsembawa1@gmail.com Website : www.dcsalalangsembawa.wab.go.id

Nomor : 430/ 16 /LS/III/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian di
Desa Lalang Sembawa

Lalang Sembawa, 22 Maret 2024
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan
Komunikasi UIN Raden Fatah
di - Palembang

Menindaklanjuti surat yang disampaikan kepada kami Nomor :
B.488/Un.09/V.1/PP.00.9/03/2024 tanggal 21 Maret 2024 **Perihal Izin
Penelitian**, pada prinsipnya kami tidak berkeberatan dan kami memberikan
izin pada :

Nama : DEWI ANGGRAINI
Nim : 2030502125
Jurusan/Prodi : Bimbingan Penyuluhan Islam / Dakwah dan
Komunikasi
Judul Skripsi : Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik
Roleplay Untuk Mengatasi Kecanduan Gadget Pada
Anak Usia Dini (Studi Kasus Kliem X di Kecamatan
Sembawa)

Izin penelitian diberikan dari tanggal 25 Maret s.d. 25 April 2024.
Demikianlah atas perhatian diucapkan terima kasih.



Tembusan Yth :
- Camat Sembawa di Lalang Sembawa
- Ketua Badan Permusyawaratan Desa (BPD) Lalang Sembawa di Lalang Sembawa



KEMENTERIAN AGAMA
UPT PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
Jl. Prof. K. H. Zaimal Abidin Fikri No. 1 KM. 3,5 Palembang, 30126 Telp.
(071) 35276 website: www.radenfatah.ac.id



SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN
No: B-202/UN.09/IV.2/PERPUS.05/6/2024

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan bahwa:

NAMA : DEWI ANGGRAINI
NIM : 2030502125
FAKULTAS / PRODI : FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI/BIMBINGAN DAN
PENYULUHAN ISLAM
JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN KONSELING INDIVIDU DENGAN TEKNIK
ROLEPLAY UNTUK MENGATASI KECANDUAN GADGET PADA
ANAK USIA DINI (STUDI KASUS KLIEN X DI KECAMATAN
SEMBAWA)
BUKTI HASIL CEK : bit.ly/202DEWIANGGRAINI

Telah melakukan uji *similarity* menggunakan aplikasi Turnitin di UPT.
Perpustakaan UIN Raden Fatah Palembang dengan hasil sebagai berikut:

27 %

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk
digunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 14 Juni 2024
Kepala UPT. Perpustakaan

Dra. Nirmala Kusumawatie, S.IP., M.Si.
NIP. 196902171998032002



Gambar 4.1 Konseling individu kepada klien “X” pertemuan 1
dan wawancara kepada ibu klien “X”





Gambar 4.2 Konseling individu kepada klien “X” pertemuan 2
dan wawancara kepada ibu klien “X”



Gambar 4.3 Konseling individu kepada klien “X” pertemuan 3
dan wawancara kepada ibu klien “X”



Gambar 4.4 Konseling individu kepada klien “X” pertemuan 4





Gambar 4.5 Konseling individu kepada *klien* “X” pertemuan 5
dan wawancara kepada ibu *klien* “X”



Gambar 4.6 Konseling individu kepada *klien* “X” pertemuan 6
dan wawancara kepada ibu *klien* “X”





**JURNAL PENDIDIKAN SOSIAL DAN
KONSELING (JPDSK)**
CV. INFORMATION TECHNOLOGY TRAINING CENTER INDONESIA
Jl. Veteran dalam no. 24d, Padang, Provinsi Sumatera Barat
E-mail : jurnal.ittc@gmail.com - Phone Number: +62882-7087-5130
<https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>

Letter of Acceptance (LOA)
No:01060/JPDSK/LOA/07/2024

Dengan ini, Pengelola Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling (JPDSK) dengan ISSN: 3026-1163 (Online) memberitahukan bahwa naskah Anda dengan identitas:

Penulis : Dewi Anggraini , Abdur Razzaq, Lena Marianti
Judul : Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik Roleplay Untuk Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Klien X Di Kecamatan Sembawa)
Url Publish : <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/1208>

Telah memenuhi kriteria publikasi di Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling (JPDSK) dan dapat kami **terima** sebagai bahan naskah untuk Penerbitan Jurnal pada Vol. 2 No. 2 (2024): Juli - September dalam versi elektronik.

Untuk menghindari adanya duplikasi terbitan dan pelanggaran etika publikasi ilmiah terbitan berkala, kami berharap agar naskah/artikel tersebut tidak dikirimkan dan dipublikasikan ke penerbit/jurnal lain. Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.

Padang, 2024-07-02
Hormat Kami



(Renita Astri)
Chief Editor
Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling (JPDSK)

Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)

Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik Roleplay Untuk Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia dini (Studi Kasus Klien “X” DiKecamatan Sembawa)

Pertemuan Ke - 1

A	Jenis Layanan	Konseling Individu
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik Tema	Mengatasi Kecanduan Gadget (klien “X”)
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
E	Tujuan Umum	Diharapkan klien dapat mengatasi kecanduan gadget
G	Materi	<p>Peneliti memberikan penjelasan mengenai penggunaan serta tujuan dari teknik Roleplay. Peneliti menjelaskan tahapan-tahapan pelaksanaan teknik roleplay dengan cara bermain peran sambil belajar. Dalam melakukan konseling individu dengan teknik roleplay dengan cara bermain peran sambil belajar ini mempunyai beberapa permainan pada setiap pertemuan konseling yaitu :</p> <p>Pertemuan 1</p> <p>1. Bermain Sambil belajar</p> <p>Caranya bermain peran pada permainan ini klien x dengan peneliti seolah-olah sedang belajar sambil bermain seperti dilakukan guru dengan murid, yang akan diterapkan peneliti dalam bermain sambil belajar yaitu melakukan kegiatan bermain huruf tempel, caranya peneliti membuat huruf -huruf yang ditempel pada karton, kemudian peneliti meminta klien x menyusun kata -kata yang sudah ditentukan peneliti</p> <p>Analisis dari bermain sambil belajar untuk menjadi salah satu cara agar klien “x” mau belajar, dan memberikan treatment yang tidak diberikan orang tuanya pada saat dirumah</p> <p>Pertemuan 2</p> <p>2. Mengambar dan mewarnai topeng seekor hewan dan kemudian klien x memperagakan hewan tersebut</p> <p>Caranya Peneliti dan klien x menggambar sebuah topeng</p>

		<p>hewan, kemudian setelah itu klien x di minta untuk memperagakkan hewan tersebut, dan kemudian peneliti membuat topeng panda untuk memberikan gambaran kepada klien “X” jika terlalu sering bermain gadget matanya akan seperti panda</p> <p>Analisis dari Menggambar dan mewarnai topeng seekor hewan dan kemudian klien x memperagakan hewan untuk memfokuskan klien ‘x” agar selalu tidak mengingat gadgetnya, dan untuk memberikan gambaran kepada klien “X” jika terlalu sering bermain gadget matanya akan seperti panda</p> <p>Pertemuan 3</p> <p>3. Bermain Peran pedagang dan pembeli</p> <p>Cara bermainnya Peneliti dan klien x seolah-olah sedang melakukan jual beli, peneliti sebagai pembeli, klien x sebagai penjual, kemudian klien x menulis belanjaan pembeli</p> <p>Analisis dari Bermain Peran pedagang dan pembeli untuk memfokuskan klien ‘x” agar selalu tidak mengingat gadgetnya, dan sambil melatih klien “X” untuk menulis dan membaca</p> <p>Pertemuan 4</p> <p>4.Mewarnai Gambaran profesi cita-cita klien “x”(polisi) kemudian klien “X” memerankannya</p> <p>Cara bermainnya Peneliti dan klien x mewarnai gambaran profesi klien “X” dan kemudian peneliti meminta klien “X” memerankan dirinya menjadi polisi</p> <p>Analisis Mewarnai Gambaran profesi cita-cita klien “x”(polisi) kemudian klien “X” memerankannya, untuk memfokuskan klien ‘x” agar selalu tidak mengingat gadgetnya, dan memberikan semangat untuk meraih cita-citanya</p> <p>Pertemuan 5</p> <p>5.Bermain peran arsitek</p> <p>Cara bermainnya Peneliti dan klien x seolah-olah sedang melakukan peran sebagai arsitek yang membuat sebuah</p>
--	--	---

		<p>bangunan menggunakan lego</p> <p>Analisis dari kegiatan Bermain peran arsitek untuk memfokuskan klien 'x' agar selalu tidak mengingat gadgetnya dan menambah pengetahuan klien "x" tentang cara bermain lego</p> <p>Pertemuan 6</p> <p>6.Membaca buku cerita</p> <p>Caranya Peneliti membacakan sebuah cerita kepada klien x, kemudian setelah itu klien x di minta untuk memperagakkan dan menceritakan kembali isi buku tersebut</p> <p>Analisis dari kegiatan Membaca buku cerita untuk memfokuskan klien 'x' agar selalu tidak mengingat gadgetnya, dan menambah pengetahuan klien "X" bagaimana cara fokus mendengarkan, kemudian mengulang kembali cerita tersebut.</p>
H	Metode	Ceramah,Tanya Jawab,Diskusi
I	Waktu	2 X 45 menit
J	Tempat Pelaksanaan	Dilalang desa lalang sembawa Rt 01 Rw 02
K	Media/Alat	Buku, pensil, Laptop, Hp, karton, lem, kertas origami
L	Pelaksanaan	
	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberikan salam dan menyapa klien X 2. Berdoa terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan 3. Peneliti membuat kesepakatan hari, tanggal, jam, dan waktu pelaksanaan konseling. 4. Peneliti memperkenalkan pelaksanaan konseling individu dan memperkenalkan teknik roleplay dengan cara bermain peran 5. Peneliti menjelaskan kepada klien X setiap pertemuan konseling melakukan permainan apa saja 6. Peneliti mendorong keterbukaan klien, agar klien dapat terbuka dengan sukarela mengungkapkan perasaan yang berkaitan dengan masalahnya pada saat melakukan konseling

		7. Peneliti melibatkan klien X terus-menerus selama pelaksanaan konseling.
	Tahap inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti melakukan kegiatan bermain sambil belajar dengan klien X yaitu pada pertemuan pertama Bermain sambil belajar 2. Peneliti menjelaskan cara bermain peran tersebut 3. Peneliti pada saat melakukan konseling dengan cara bermain sambil belajar diselipkan dengan tanya jawab mengenai permasalahan klien agar lebih terbuka mengungkapkan perasaannya. 4. Peneliti menjelajahi dan mengeksplor masalah klien.
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyampaikan bahwa kegiatan konseling individu sudah memasuki tahap akhir 2. Peneliti dan klien X merangkul kegiatan dari konseling yang dilaksanakan 3. Peneliti membahas pertemuan selanjutnya dengan klien X 4. Peneliti mengakhiri konseling dengan mengucapkan terimakasih 5. Dilanjutkan dengan do'a bersama
M	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	Memperhatikan proses pelaksanaan konseling serta mengamati sikap klien selama proses konseling berlangsung
	Evaluasi Hasil	Evaluasi hasil setelah dilakukannya konseling individu berlangsung klien merasa nyaman dan sukarela untuk terbuka, konseli menerima dengan baik pelaksanaan konseling

**Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik Roleplay Untuk Mengatasi
Kecanduan Gadget Pada Anak Usia dini (Studi Kasus Klien “X”
DiKecamatan Sembawa)**

Pertemuan ke-2

A	Jenis Layanan	Konseling Individu
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik Tema	Mengatasi Kecanduan gadget
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
E	Tujuan Umum	Diharapkan klien dapat mengatasi kecanduan gadget
F	Sasaran Layanan	Klien “X” (Laki-laki) didesa lalang sembawa
G	Materi	Mengidentifikasi terkait kecanduan gadget yang ada pada klien X dengan cara bermain peran pada pertemuan kedua ini melakukan permainan 2. Menggambar dan mewarnai topeng seekor hewan dan kemudian klien x memperagakan hewan tersebut Caranya Peneliti dan klien x menggambar sebuah topeng hewan, kemudian setelah itu klien x di minta untuk memperagakkan hewan tersebut
H	Metode	Ceramah,Tanya Jawab, Diskusi,
I	Waktu	2 X 45 menit
J	Tempat Pelaksanaan	Dilalang desa lalang sembawa Rt 01 Rw 02
K	Media/Alat	Laptop, Hp, karton, pensil warna, pensil, penghapus
L	Pelaksanaan	
	Tahapan kegiatan	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberikan salam dan menyapa klien X 2. Peneliti menjelaskan pada pertemuan kedua melakukan kegiatan Menggambar dan mewarnai topeng seekor hewan dan kemudian klien x memperagakan hewan tersebut 3. Peneliti dan klien X melakukan konseling sambil

		mengambar
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti kemudian meminta klien x memperagakan hewan tersebut, kemudian peneliti mengambar lagi sebuah topeng panda, setelah selesai dan memberi penjelasan kepada klien x kalau terlalu sering bermain gadget matanya akan seperti panda 2. Setelah selesai, Peneliti mengajukan pertanyaan kepada klien mengenai kecanduan gadget yang ada pada dirinya 3. Peneliti menjelaskan dampak bermain gadget yang berlebihan kepada klien X 4. Peneliti memberikan klien kesempatan untuk bertanya mengenai apa yang sdh diberikan dan konselor menjawab pertanyaan dari klien X
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyampaikan bahwa kegiatan konseling individu sudah memasuki tahap akhir 2. Peneliti membahas kontrak dengan klien mengenai waktu dan pertemuan selanjutnya 3. Peneliti mengakhiri konseling dengan mengucapkan terimakasih 4. Dilanjutkan dengan do'a bersama
M	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	Memperhatikan proses pelaksanaan konseling serta mengamati sikap klien X selama proses konseling berlangsung
	Evaluasi Hasil	Evaluasi hasil setelah dilakukannya konseling individu berlangsung klien X merasa nyaman dan sukarela untuk terbuka, klien X menerima dengan baik pelaksanaan konseling

**Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik Roleplay Untuk Mengatasi
Kecanduan Gadget Pada Anak Usia dini (Studi Kasus Klien “X”
DiKecamatan Sembawa)**

Pertemuan ke-3

A	Jenis Layanan	Konseling Individu
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik Tema	Mengatasi Kecanduan gadget
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
E	Tujuan Umum	Diharapkan klien dapat mengatasi kecanduan gadget
F	Sasaran Layanan	Klien “X” (Laki-laki) didesa lalang sembawa
G	Materi	Mengidentifikasi terkait kecanduan gadget yang ada pada klien X dengan cara bermain sambil belajar pada pertemuan ketiga ini melakukan permainan Bermain Peran pedagang dan pembeli Cara bermainnya Peneliti dan klien x seolah-olah sedang melakukan jual beli, peneliti sebagai pembeli, klien x sebagai penjual, kemudian klien x menulis list belanjaan pembeli
H	Metode	Ceramah,Tanya Jawab, Diskusi
I	Waktu	2 X 45 menit
J	Tempat Pelaksanaan	Dilalang desa lalang sembawa Rt 01 Rw 02
K	Media/Alat	Mainan supermarket, kertas, pensil, penghapus, Hp
L	Pelaksanaan	
	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal	1. Peneliti membuka konseling individu dengan salam dan menyapa klien 2. Peneliti memulai kegiatan dengan membaca do’a 3. Peneliti menjelaskan mengenai kegiatan apa yang akan dilakukan pada pertemuan ketiga yaitu bermain peran pedagang dan pembeli
	Tahap Inti	1.Peneliti menjelaskan cara melakukan kegiatan bermain

		<p>sambil belajar pada pertemuan ketiga ini yaitu bermain peran pedagang dan pembeli</p> <p>2. Diselingkan dengan bermain peran pedagang dan pembeli, Peneliti mengajukan pertanyaan kepada klien mengenai kecanduan gadget yang ada pada dirinya, dan klien X menjawab pertanyaan yang diberikan</p> <p>3. Peneliti menjelaskan kembali dampak bermain gadget yang berlebihan</p> <p>4. Peneliti memberikan klien kesempatan untuk bertanya mengenai apa yang sdh diberikan dan konselor menjawab pertanyaan dari klien X</p>
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyampaikan bahwa kegiatan konseling individu sudah memasuki tahap akhir 2. Peneliti dan klien X merangkum hasil konseling 3. Peneliti membahas mengenai waktu pertemuan selanjutnya bersama klien X 4. Dilanjutkan dengan do'a bersama
M	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	Memperhatikan proses pelaksanaan konseling serta mengamati sikap klien selama proses konseling berlangsung.
	Evaluasi Hasil	Evaluasi hasil setelah dilakukannya konseling individu berlangsung klien merasa nyaman dan sukarela untuk terbuka, konseli

**Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik Roleplay Untuk Mengatasi
Kecanduan Gadget Pada Anak Usia dini (Studi Kasus Klien "X"
DiKecamatan Sembawa)**

Pertemuan ke-4

A	Jenis Layanan	Konseling Individu
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik Tema	Mengatasi Kecanduan gadget

D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
E	Tujuan Umum	Diharapkan klien dapat mengatasi kecanduan gadget
F	Sasaran Layanan	Klien "X" (Laki-laki) didesa lalang sembawa
G	Materi	Mengidentifikasi terkait kecanduan gadget yang ada pada klien X dengan cara bermain sambil belajar pada pertemuan keempat ini melakukan permainan 4.Mewarnai Gambaran profesi cita-cita klien "x"(polisi) kemudian klien "X" memerankannya Cara bermainnya Peneliti dan klien x mewarnai gambaran profesi klien "X" dan kemudian peneliti meminta klien "X" memerankan dirinya menjadi polisi
H	Metode	Ceramah,Tanya Jawab, Diskusi,
I	Waktu	2 X 45 menit
J	Tempat Pelaksanaan	Dilalang desa lalang sembawa Rt 01 Rw 02
K	Media/Alat	Pena,Buku,kertas, Hp,crayon
L	Pelaksanaan	
	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal	1. Peneliti membuka konseling individu dengan salam dan menyapa klien 2. Peneliti memimpin do'a untuk memulai kegiatan Peneliti menjelaskan kegiatan apa yang dilakukan pada pertemuan keempat kepada klien X yaitu Mewarnai Gambaran profesi cita-cita klien "x"(polisi) kemudian klien "X" memerankannya
	Tahap Inti	1.Peneliti menjelaskan kepada klien x cara Mewarnai Gambaran profesi cita-cita klien "x"(polisi) kemudian klien "X" memerankannya 2.Peneliti dan klien X melakukan kegiatan konseling belajar sambil bermain dengan cara bermainnya 3.Diselingkan sambil mewarnai, Peneliti mengajukan pertanyaan kepada klien mengenai kecanduan gadget yang

		<p>ada pada dirinya, dan klien X menjawab pertanyaan yang diberikan</p> <p>4. Peneliti menyarankan klien X untuk melakukan kegiatan lain selain bermain gadget, seperti bermain dengan teman sebayanya</p> <p>5. Kemudian peneliti meminta klien “x” memerankan cita-citanya</p>
	Tahap Penutup	<p>1. Peneliti menyampaikan bahwa kegiatan konseling individu sudah memasuki tahap akhir</p> <p>2. Peneliti dan klien X merangkum hasil konseling yang telah di laksanakan</p> <p>3. Peneliti membahas kontrak dengan klien X mengenai waktu</p> <p>4. Dilanjutkan dengan do’a bersama</p>
M	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	Memperhatikan proses pelaksanaan konseling serta mengamati sikap klien selama proses konseling berlangsung.
	Evaluasi Hasil	Evaluasi hasil setelah dilakukannya konseling individu berlangsung klien merasa nyaman dan sukarela untuk terbuka, konseli menerima dengan baik pelaksanaan konseling.

**Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik Roleplay Untuk Mengatasi
Kecanduan Gadget Pada Anak Usia dini (Studi Kasus Klien “X”
DiKecamatan Sembawa)**

Pertemuan ke-5

A	Jenis Layanan	Konseling Individu
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik Tema	Mengatasi Kecanduan gadget
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
E	Tujuan Umum	Diharapkan klien dapat mengatasi kecanduan gadget

F	Sasaran Layanan	Klien “X” (Laki-laki) didesa lalang sembawa
G	Materi	Mengidentifikasi terkait kecanduan gadget yang ada pada klien X dengan cara bermain sambil belajar pada pertemuan kelima ini melakukan permainan 5. Bermain peran arsitek Cara bermainnya Peneliti dan klien x seolah-olah sedang melakukan peran sebagai arsitek yang membuat sebuah bangunan menggunakan lego
H	Metode	Ceramah, tanya jawab,Diskusi
I	Waktu	2 X 45 menit
J	Tempat Pelaksanaan	Dilalang desa lalang sembawa Rt 01 Rw 02
K	Media/Alat	lego, Hp
L	Pelaksanaan	
	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti membuka dengan salam dan menyapa klien 2. Peneliti memimpin do’a untuk memulai kegiatan 3. Peneliti menyampaikan bahwa proses konseling individu akan berjalan selama 45 menit 4. Peneliti mengevaluasi perkembangan serta penyesuaian kecanduan gadget 5. Peneliti menjelaskan kepada klien x kegiatan apa yang dilakukan di pertemuan 5 yaitu Bermain peran arsitek
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti dan klien X melakukan permainan, Bermain peran arsitek dengan cara membuat sebuah bangunan dari lego 2. Setelah selesai melakukan permainan, Peneliti memberikan kesempatan untuk mengungkapkan apa saja yang sedang dirasakan, serta keluh kesah dari klien 3. Mengevaluasi perkembangan kecanduan gadget pada klien X 4. Diskusi reflektif bersama mengenai perubahan dan tantangan yang dihadapi klien X

	Tahap Penutupan / pengakhiran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyampaikan bahwa kegiatan konseling individu sudah memasuki tahap akhir 2. Peneliti dan klien X merangkum hasil konseling tersebut 3. Peneliti membahas kontrak waktu dengan klien X 4. Peneliti mengakhiri konseling dengan mengucapkan terimakasih 5. Dilanjutkan dengan do'a bersama
M	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	Memperhatikan proses pelaksanaan konseling serta mengamati sikap klien selama proses konseling berlangsung.
	Evaluasi Hasil	Evaluasi hasil setelah dilakukannya konseling individu berlangsung klien merasa nyaman dan sukarela untuk terbuka, konseli menerima dengan baik pelaksanaan konseling

Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik Roleplay Untuk Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia dini (Studi Kasus Klien "X" DiKecamatan Sembawa)

Pertemuan ke-6

A	Jenis Layanan	Konseling Individu
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik Tema	Mengatasi Kecanduan gadget
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
E	Tujuan Umum	Diharapkan klien dapat mengatasi kecanduan gadget
F	Sasaran Layanan	Klien "X" (Laki-laki) didesa lalang sembawa
G	Materi	<p>Mengidentifikasi terkait kecanduan gadget yang ada pada klien X dengan cara bermain sambil belajar pada pertemuan keenam ini melakukan permainan</p> <p>Klien x menceritakan dan memperagakan kembali isi buku cerita yang peneliti ceritakan</p> <p>Caranya Peneliti membacakan sebuah cerita kepada klien x,</p>

		kemudian setelah itu klien x di minta untuk memperagakkan dan menceritakan kembali isi buku tersebut
H	Metode	Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi
I	Waktu	2 X 45 menit
J	Tempat Pelaksanaan	Dilalang desa lalang sembawa Rt 01 Rw 02
K	Media/Alat	Buku bercerita, ,hp
L	Pelaksanaan	
	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti membuka konseling individu dengan salam dan menyapa klien X 2. Peneliti memimpin do'a untuk memulai kegiatan 3. Peneliti membina hubungan baik dengan klien X <p>Peneliti menjelaskan kepada klien X kegiatan apa yang akan dilakukan pada pertemuan terakhir yaitu Klien x menceritakan dan memperagakan kembali isi buku cerita yang peneliti ceritakan</p> <ol style="list-style-type: none"> 4.
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti dan Klien X melakukan kegiatan konseling bermain peran, yaitu Klien x menceritakan dan memperagakan kembali isi buku cerita yang peneliti ceritakan 2. Setelah selesai melakukan kegiatan konseling bermain peran,, Peneliti menyimpulkan hasil proses konseling <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberikan klien kesempatan untuk aktif bertanya jawab 2. Peneliti memberikan dorongan kepada klien X untuk mempertahankan mengontrol diri dalam bermain gadget untuk masa depannya
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyampaikan kepada klien X bahwa kegiatan konseling individu sudah memasuki tahap akhir 2. Peneliti dan klien X merangkum hasil dari pelaksanaan konseling tersebut

		<p>3. Evaluasi dan penguatan</p> <p>4. Peneliti mengakhiri konseling dengan mengucapkan terimakasih</p> <p>5. Dilanjutkan dengan do'a bersama</p>
M	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	Memperhatikan proses pelaksanaan konseling serta mengamati sikap klien x selama proses konseling berlangsung
	Evaluasi Hasil	Evaluasi hasil setelah dilakukannya konseling individu berlangsung klien X merasa nyaman dan sukarela untuk terbuka, klien X menerima dengan baik pelaksanaan konseling.

RIWAYAT HIDUP

Nama : Dewi Anggraini

Tempat/ Tanggal lahir : Banyuasin, 14 Maret 2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Email : dewiangrainiplg2020@gmail.com

Riwayat Pendidikan : Sd Negeri 14 Sembawa
Smp Negeri 2 Sembawa
Sma Negeri 1 Banyuasin 3
S1 Bimbingan Penyuluhan Islam UIN Raden
Fatah Palembang