

## Daftar Pustaka

- Adhelliya Sekar. T. P. Amelia Maharani. Dheang Alfredo.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 (S1)  
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 : 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.

DIU TAPKAN DI : PALEMBANG  
DIEKUTIPKAN LANGGAL : 02 - 05 - 2024  
  
Dekan  
Dr. H. Achmad Syarifudin

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



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH PALEMBANG**  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
Jl. Prof. K.H. Zaimal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126  
Telepon: (0711) 354688 Faksimile: (0711) 356009  
Website: www.dakcom.uinradenfatah.ac.id



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. Banyuasin

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)

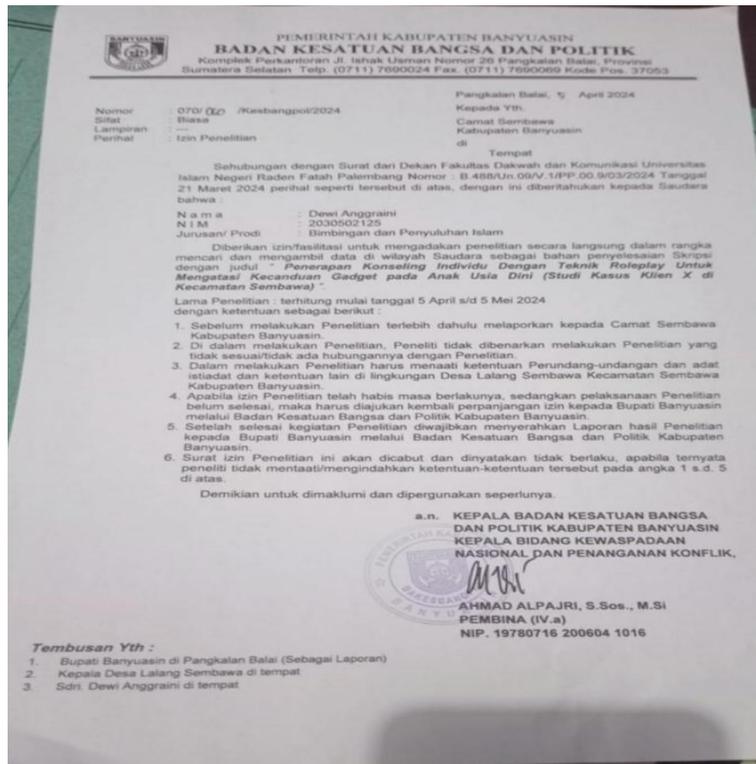
Sehubungan dengan itu kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu semoga berkenan memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di lingkup wilayah kerja Bapak/Ibu, sehingga memperoleh bahan-bahan yang dibutuhkan, untuk kemudian digunakan dalam penyusunan tugas mata kuliah tersebut. 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  
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 Klien 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](https://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"> <li>1. Peneliti memberikan salam dan menyapa klien X</li> <li>2. Berdoa terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan</li> <li>3. Peneliti membuat kesepakatan hari, tanggal, jam, dan waktu pelaksanaan konseling.</li> <li>4. Peneliti memperkenalkan pelaksanaan konseling individu dan memperkenalkan teknik roleplay dengan cara bermain peran</li> <li>5. Peneliti menjelaskan kepada klien X setiap pertemuan konseling melakukan permainan apa saja</li> <li>6. Peneliti mendorong keterbukaan klien, agar klien dapat terbuka dengan sukarela mengungkapkan perasaan yang berkaitan dengan masalahnya pada saat melakukan konseling</li> </ol>

		7. Peneliti melibatkan klien X terus-menerus selama pelaksanaan konseling.
	Tahap inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti melakukan kegiatan bermain sambil belajar dengan klien X yaitu pada pertemuan pertama Bermain sambil belajar</li> <li>2. Peneliti menjelaskan cara bermain peran tersebut</li> <li>3. Peneliti pada saat melakukan konseling dengan cara bermain sambil belajar diselipkan dengan tanya jawab mengenai permasalahan klien agar lebih terbuka mengungkapkan perasaannya.</li> <li>4. Peneliti menjelajahi dan mengeksplor masalah klien.</li> </ol>
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti menyampaikan bahwa kegiatan konseling individu sudah memasuki tahap akhir</li> <li>2. Peneliti dan klien X merangkul kegiatan dari konseling yang dilaksanakan</li> <li>3. Peneliti membahas pertemuan selanjutnya dengan klien X</li> <li>4. Peneliti mengakhiri konseling dengan mengucapkan terimakasih</li> <li>5. Dilanjutkan dengan do'a bersama</li> </ol>
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"> <li>1. Peneliti memberikan salam dan menyapa klien X</li> <li>2. Peneliti menjelaskan pada pertemuan kedua melakukan kegiatan Menggambar dan mewarnai topeng seekor hewan dan kemudian klien x memperagakan hewan tersebut</li> <li>3. Peneliti dan klien X melakukan konseling sambil</li> </ol>

		mengambar
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>2. Setelah selesai, Peneliti mengajukan pertanyaan kepada klien mengenai kecanduan gadget yang ada pada dirinya</li> <li>3. Peneliti menjelaskan dampak bermain gadget yang berlebihan kepada klien X</li> <li>4. Peneliti memberikan klien kesempatan untuk bertanya mengenai apa yang sdh diberikan dan konselor menjawab pertanyaan dari klien X</li> </ol>
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti menyampaikan bahwa kegiatan konseling individu sudah memasuki tahap akhir</li> <li>2. Peneliti membahas kontrak dengan klien mengenai waktu dan pertemuan selanjutnya</li> <li>3. Peneliti mengakhiri konseling dengan mengucapkan terimakasih</li> <li>4. Dilanjutkan dengan do'a bersama</li> </ol>
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"> <li>1. Peneliti menyampaikan bahwa kegiatan konseling individu sudah memasuki tahap akhir</li> <li>2. Peneliti dan klien X merangkum hasil konseling</li> <li>3. Peneliti membahas mengenai waktu pertemuan selanjutnya bersama klien X</li> <li>4. Dilanjutkan dengan do'a bersama</li> </ol>
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"> <li>1. Peneliti membuka dengan salam dan menyapa klien</li> <li>2. Peneliti memimpin do’a untuk memulai kegiatan</li> <li>3. Peneliti menyampaikan bahwa proses konseling individu akan berjalan selama 45 menit</li> <li>4. Peneliti mengevaluasi perkembangan serta penyesuaian kecanduan gadget</li> <li>5. Peneliti menjelaskan kepada klien x kegiatan apa yang dilakukan di pertemuan 5 yaitu Bermain peran arsitek</li> </ol>
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti dan klien X melakukan permainan, Bermain peran arsitek dengan cara membuat sebuah bangunan dari lego</li> <li>2. Setelah selesai melakukan permainan, Peneliti memberikan kesempatan untuk mengungkapkan apa saja yang sedang dirasakan, serta keluhan kesah dari klien</li> <li>3. Mengevaluasi perkembangan kecanduan gadget pada klien X</li> <li>4. Diskusi reflektif bersama mengenai perubahan dan tantangan yang dihadapi klien X</li> </ol>

	Tahap Penutupan / pengakhiran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti menyampaikan bahwa kegiatan konseling individu sudah memasuki tahap akhir</li> <li>2. Peneliti dan klien X merangkum hasil konseling tersebut</li> <li>3. Peneliti membahas kontrak waktu dengan klien X</li> <li>4. Peneliti mengakhiri konseling dengan mengucapkan terimakasih</li> <li>5. Dilanjutkan dengan do'a bersama</li> </ol>
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"> <li>1. Peneliti membuka konseling individu dengan salam dan menyapa klien X</li> <li>2. Peneliti memimpin do'a untuk memulai kegiatan</li> <li>3. Peneliti membina hubungan baik dengan klien X</li> </ol> <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"> <li>4.</li> </ol>
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti dan Klien X melakukan kegiatan konseling bermain peran, yaitu Klien x menceritakan dan memperagakan kembali isi buku cerita yang peneliti ceritakan</li> <li>2. Setelah selesai melakukan kegiatan konseling bermain peran,, Peneliti menyimpulkan hasil proses konseling <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti memberikan klien kesempatan untuk aktif bertanya jawab</li> <li>2. Peneliti memberikan dorongan kepada klien X untuk mempertahankan mengontrol diri dalam bermain gadget untuk masa depannya</li> </ol> </li> </ol>
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti menyampaikan kepada klien X bahwa kegiatan konseling individu sudah memasuki tahap akhir</li> <li>2. Peneliti dan klien X merangkum hasil dari pelaksanaan konseling tersebut</li> </ol>

		<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