

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

1. Kelurahan Kemang Agung

a. Letak geografis

Kelurahan Kemang Agung pertama kali dibentuk sebagai hasil pemekaran dari Kelurahan Kertapati pada tanggal 12 Januari 1997. Kelurahan ini adalah salah satu dari 6 (enam) Kelurahan di Wilayah Kecamatan Kertapati Kota Palembang, dengan luas wilayah sekitar 302,7 ha yang sebagian besar terdiri dari rawa-rawa. Dengan batas wilayah berikut:

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Kertapati dibatasi oleh Jalan Abikusno Cokro Suyoso.
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Karya Jaya dibatasi oleh Jalan M. Yusuf Singa Dekane.
3. Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Keramasan dibatasi oleh Anak Sungai Musi.
4. Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Kemas Rindo Dibatasi Jalan Ki Marogan

b. Pemerintah Kelurahan Kemang Agung

Berdasarkan Surat Keputusan Walikota Palembang Nomor 101/ 2001 tanggal 19 Desember 2001 dan PERDA Kota Palembang Nomor 6 Tahun 2016, tugas dan fungsi kelurahan diuraikan sebagai berikut:

1. Sebagai pelaksana kewenangan pemerintah yang dilimpahkan Camat.
2. Mengadakan pembinaan lingkungan RW / RT.
3. Berusaha meningkatkan partisipasi dan swadaya gotong royong masyarakat.
4. Pembinaan ketentraman dan ketertiban masyarakat.
5. Membina administrasi dan ketata usaha pemerintah kelurahan.

Dalam Pemerintahan Kelurahan Kemang Agung terdiri dari 3 (tiga) Lingkungan yang meliputi dari RT dan RW

Table 4.1
Pemerintah Kemang Agung

NO	LINGKUNGAN KELURAHAN	LUAS (ha)	JUMLAH RW	JUMLAH RT
1	Lingkungan I	167.56	4	22
2	Lingkungan II	167.56	3	18
3	Lingkungan III	167.56	2	9
JUMLAH		302.7	9	49

Tabel di atas menyatakan bahwa wilayah kelurahan kemang agung cukup luas

c. Jumlah Penduduk

Penduduk Kelurahan Kemang Agung Kecamatan Kertapati sampai dengan bulan Desember tahun 2023 berjumlah 20.702 Jiwa atau 5.881 Kepala Keluarga yang tersebar di 49 (empat puluh sembilan) RT (Sekarang menjadi 48 RT karena RT.13, RT.25 dan 26 digusur) dengan rincian sebagai berikut:

1. Laki – laki : 10.652 jiwa
2. Perempuan : 10.050 jiwa

d. Data Infrastruktur

1. Sarana Pendidikan

Table 4.2
Sarana pendidikan

NO	NAMA	JUMLAH
1	TK	2
2	PAUD	7
3	SD NEGERI	11
4	SLTP SWASTA : Perintis	1
5	SLTA SWASTA	-

Tabel diatas menjelaskan bahwa sarana pendidikan yang ada di kelurahan kemang agung sangat memadai.

2. Sarana Jalan Dan Jembatan

Table 4.3
Sarana jalan dan jembatan

NO	NAMA	JUMLAH
1	Jalan Provinsi	3 KM
2	Jalan Kelurahan	3 KM

Dari table di atas menjelaskan tentang sarana jalan dan jembatan yang ada di kelurahan Kemang Agung

3. Penggunaan Tanah

Table 4.4
Penggunaan tanah

NO	NAMA	JUMLAH
1	Perkarangan / Bangunan	185.7 ha
2	Rawa-Rawa	13 ha
3	Sawah / Kebun	101 ha
4	Lahan Kosong	3 ha
JUMLAH		302.7ha

Table di atas menjelaskan tentang penggunaan tanah yang ada di kelurahan Kemang Agung

4. Sarana Ibadah

Table 4.5
Sarana ibadah

NO	NAMA	JUMLAH
1	Masjid	12 Buah
2	Mushollah	20 Buah
3	TPA	9 Buah

Pernyataan di atas menjelaskan tentang sarana ibadah yang berada di kelurahan Kemang Agung

5. Sarana Olahraga

Table 4.6

NO	NAMA	JUMLAH
1	Lapangan Sepak Bola	1 Buah
2	Lapangan Bola Volly	1 Buah
3	Lapangan Bola Basket	1 Buah
4	Lapangan Bulu Tangkis	1 Buah
5	Lapangan Tennis	1 Buah
6	Lapangan Futsal	1 Buah

Dari table di atas telah di jelaskan tentang sarana olahraga yang ada di kelurahan Kemang Agung

6. Sarana Kesehatan

Table 4.7
Sarana kesehatan

NO	NAMA	JUMLAH
1	Puskesmas	1 Buah, Yaitu : - Puskesmas Keramasan
2	Posyandu	12 Buah
3	Rumah Bersalin	4 Buah

Pernyataan table di atas menjelaskan tentang sarana kesehatan yang ada di kelurahan Kemang Agung

7. Sarana Keamanan Dan Ketertiban

Table 4.8
Sarana keamanan dan ketertiban

NO	NAMA	JUMLAH
1	Pos Kamling	9 Buah
2	Bhabinsa (Unsur tentara)	2 orang
3	Bhabinkamtibmas (Polri)	1 orang

Table diatas menjelaskan tentang sarana keamanan dan kertiban yang ada di kelurahan Kemang Agung

8. Sarana Pengangkutan Sampah

Tabel 4.9
Sarana pengangkutan sampah

NO	NAMA	JUMLAH	KETERANGAN
1	TPS	3 Buah	3 Buah
2	Motor Sampah : Kaisar	1 Buah	Perlu perbaikan
3	Motor Sampah : APP KTM	1 Buah	Rusak berat

Dari tabel di atas menjelaskan tentang sarana pengangkutan sampah yang ada di daerah Kemang Agung

9. Potensi, UKM diwilayah Kelurahan Kemang Agung

Tabel 4.10
UKM

NO	Potensi / UKM	Keterangan
1.	Usaha Kerupuk Kemplang	RT. 06
2.	Pengolahan Kopi Bubuk	RT.38
3.	Budidaya Tanaman/Hortikultura, Perikanan	RT. 16
4.	Mie ayam & Kue Bolu bu'le	RT.37

Pernyataan diatas menjelaskan tentang ukm yang berada di kawasan daerah Kemang Agung

10. Kebudayaan / Seni di WilayahKelurahan Kemang Agung

Tabel 4.11
Kebudayaan/seni

NO	Kebudayaan/Seni	Keterangan
1	Kuda Lumping Mudo Budoyo	RT. 14
2	Pimp. Kasdi Kuda Lumping : Pimp. Joko	RT.09

Tabel di atas menjelaskan kebudayaan atau kesenian yang ada di kelurahan Kemang Agung

e. Penyelenggaraan Pemerintahan

Pemerintahan Kelurahan Kemang Agung Kecamatan Kertapati Kota Palembang dibantu oleh beberapa Dinas dan Instansi di tingkat kecamatan, seperti:

1. Polsekta Kertapati
2. Kantor Urusan Agama Kec. Kertapati
3. Puskesmas Keramasan
4. UPTB-KB Kecamatan dan Kelurahan
5. UPP Pertanian Kecamatan
6. UPTD Bapenda Kec. Kertapati
7. Karang Taruna Kel. Kemang Agung
8. LPMK Lurah Kemang Agung

f. Visi Dan Misi Kelurahan Kemang Agung**1. Visi**

Terwujudnya pelayanan yang top dikelurahan kemang agung.

2. Misi

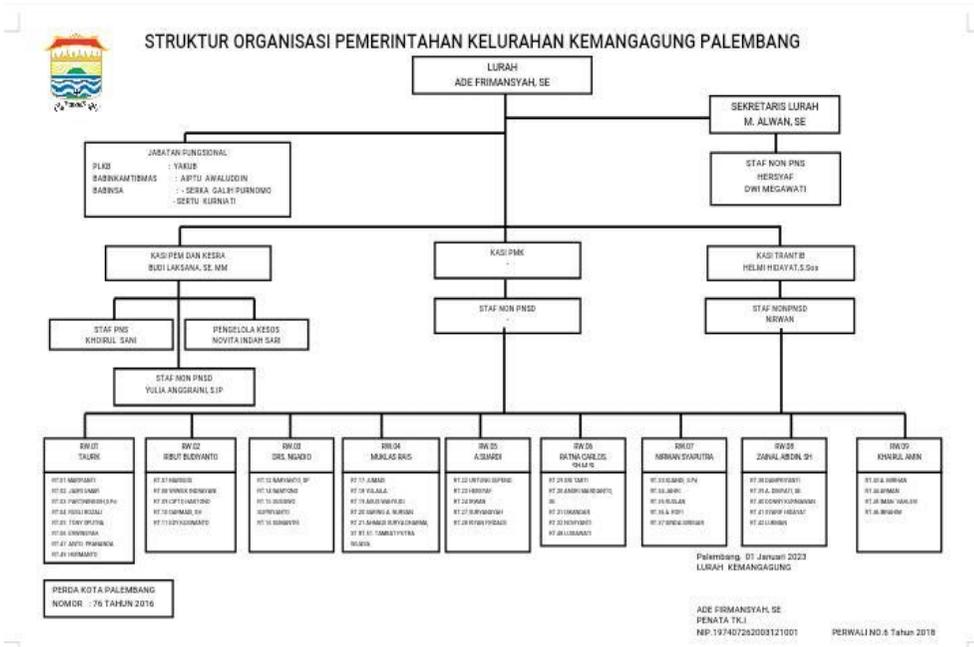
- a. Transparan: senantiasa membangun arus informasi keluar dan masuk secara berimbang serta menjamin akses masyarakat untuk berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan.

- b. Objektif : dalam pelayanan administrasi dan perizinan selalu berpedoman pada sumber informasi yang sah dan bukan pada pejabat/personil.
- c. Profesional : dalam pelaksanaan tugas sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya berdasarkan petunjuk pelaksanaan (juklak) dan petunjuk teknis (juknis) yang diemban

g. Struktur Organisasi Kelurahan Kemang Agung

Gambar 4.1

Struktur organisasi



Gambar di atas menjelaskan tentang struktural organisasi yang ada di Kelurahan Kemang Agung

h. Remaja Kemang Agung Yang Menjadi Reponden Penelitian

Responden pada penelitian ini adalah 7 remaja di Kemang Agung yang mengalami kecanduan *game online*. Di bawah ini adalah data remaja yang mengalami kecanduan *game online* di Kemang Agung.

Tabel 4.12 Data klien kecanduan *game online*

No	Nama	Umur	pekerjaan
1	Am	19	Tidak bekerja
2	Ara	21	Tidak bekerja
3	Ma	21	Tidak bekerja
4	As	20	Tidak bekerja
5	Maa	18	sma
6	Lja	17	sma
7	Rp	17	Sma

Berikut adalah data yang telah diolah peneliti 7 orang klien di kelurahan kemang agung. Dari jumlah sampel tersebut akan dilakukan penelitian yang diambil berdasarkan kriteria yang dipilih tanpa mempertimbangkan suatu tingkatan yang terdapat di sebuah populasi.

B. Hasil

1. Gambaran remaja yang mengalami kecanduan *game online* (*mobile legends*)

Tabel 4.13

Hasil wawancara remaja dari indikator waktu

No	Pertanyaan	Nama	Jawaban	terjemahan
1	Berapa lama waktu yang anda habiskan ketika anda bermain <i>game online</i>	AM	Aku biasanya ngabesi maen ml ini kak dak tentu, tapi kalu la sudah login sudah la itu lupu dengan waktu	Saya biasanya menghabiskan waktu bermain game ini tidak tentu, tetapi jika saya sudah main bisa sampai lupa waktu
		ARA	Dak biso di patoki kak, kalu la lost streak sudah berenti	Tidak bisa menjadi tolok ukur kak, biasanya kalah sudah kalah ya stop
		MA	Men aku kak, kalu ado men ado waktu bae tapi kalu la maen dk kiro kiro pernah bae dak setedokan	Kalau saya kak, bermain jika ada waktu saja tapi jika sudah main lupa waktu pernah main sampai tidak tidur
		AS	Biasonyo kak aku maen pas malem bae men la ngantok baru setop	Biasanya kak saya bermain waktu malam saja kalau sudah ngantuk ya berhenti
		MAA	Aku maenno kak pas jam kosong maen samo kawan kawan dikelas gek men la balek lanjut lagi malem kadang pernah b sampe kesingan aku pegi	Saya bermain game waktu jam kosong bermain bersama teman teman di kelas kemudian lanjut main malem terkadang saya

			sekolah	sering kesiangan pergi ke sekolah
		LJA	Samo kak cak dio tapi aku pernah waktu guru jelasi aku maen di belakang	Sama kak seperti dia tetapi saya pernah waktu guru sedang menjelaskan saya malah main di belakang
		RP	Kalu aku dk tekeruan kak kalu galak maen yo maen jingok mood tula tpi setiap hari pasti maaen	Kalau saya tidak tentu jika ingin main ya main liat mood aja tetapi setiap harinya pasti main
2	Apakah anda sering melalikan solat ketika anda bermain <i>game online</i>	AM	Kadang galak lupu kak apolagi kalu la maen tibo tibo la azan lagi be	Terkadang suka lupa apalagi jikalau sudah asik bermain tiba tiba sudah azan lagi
		ARA	Kadang galak telat kak aku solat tapi mase aku solat walaupun telat	Terkadang suka terlambat solatnya kak tapi walaupun begitu saya tetep melaksanakan solat
		MA	Aku la lamo dak solat kak, yo karno banyak gawe di tambah lagi missal ado waktu kosong ku pake ontok maen game	Saya sudah lama tidak solat kak, karena saya banyak kerjaan ditambah lagi kalau ada waktu luang saya pakai untuk bermain game.
		AS	Solat tu kadang kadang bae kak, men ado yang ngajak solat men idak yo idak	Terkadang solat terkadang tidak solat kak, kalau ada yang ngajakin solat ya solat

				kalau tidak ya tidak
		MAA	Solat tu pas di sekolah bae kak itu be pas jumat laen tu jarang	Solat itu waktu di sekolah aja kak itupun solat jumat selain itu gak pernah.
		LJA	Neman aku solat kak tapi galak bolong bolong kak	Sering saya melaksanakan solat kak akan tapi terkadang sering bolong kak
		RP	Aku solat kalau ado yang ngingetin bae kak cak di sekolah wong solat melok solat men idak di sekolah yo idak	Saya solat kalau ada yang mengingatkan contohnya kayak di sekolah, kalau orang pada solat ya ikut solat kalau tidak ya tidak
3	Apa saja kegiatan anda sehari hari selain bermain <i>game online</i> ?	AM	Aku men dirumah katek gawe kak itula neman maen game ini	Saya kalau dirumah tidak ada kerjaan kak, karna itu saya sering bermain game
		ARA	Belum ado gawe kak akuni tapi galak melok keluarga men ado gawean baru begawe	Belum ada kerjaan kak tapi terkadang suka ikut keluarga bekerja kalau ada kerjaan ya kerja
		MA	Gawe aku Cuma maen game bae kak, karno aku lom dapet begawe	Kerjaan saya hanya main game aja kak, karena saya belum punya pekerjaan
		AS	Kalu aku baru nn lulus sekolah kak jadi mase menikmati waktu	Kalau saya baru saja lulus sekolah kak masih menikmati waktu

			ontok istirahat samo maen game	istirahat sama untuk bermain game
		LJA	Samo kak aku jugo mase sekolah men balek sekolah langsung bantu wong tuo jago warong	Sama kak saya juga masih sekolah selepas pulang sekolah saya langsung bantu orang tua jaga warung
		MMA	Samo kak aku mase sekolah jugo	Sama kak saya juga masih sekolah
		RP	Aku pagi sekolah baleknyo maen game kak	Saya pagi sekolah pulangnyo main game kak

Berdasarkan hasil wawancara pada tabel 4.13 remaja yang mengalami kecanduan game online tidak bisa mengatur waktu dengan baik

Tabel 4.14
Hasil wawancara remaja dari indikator kegiatan sosial

No	Pertanyaan	Nama	Jawaban	Terjemah
1	Apakah anda bermain secara langsung dengan teman teman?	AM	Yo iyola kak kalu maen jarak jauh tu beda rasonyo lebeh seru maen beparakan kumpul lebeh seru	Ya iyala kak kalau main dengan jarak jauh itu beda rasanya lebih asik main dekatan kumpul lebih asik
		ARA	Jelas lebeh seru betemu kak jadi lebih mudah kito ngetor strateginyo	Jelas lebih asik ketemu kak jadi lebih mudah kita ngatur strateginya
		MA	Kalu aku lemak maen dewek kak dari rumah kan mase biso kito open mic	Kalau saya lebih enak main dari rumah di rumah juga masih bisa open mic
		SA	Samo lebeh lemak	Sama lebih asik

			maen dirumah jadi lebeh bebas mengekspresikan dari pas maen	main dirumah jadi lebeh bebas mengekspresikan diri waktu bermain
		MAA	Aku lemak kumpul dk di kelas dak dirumah kami galak kumpul tula	Saya enak kumpul tidak dikelas maupun dirumah kita suka kumpul
		LJA	Aku mano biso kumpul aku balek b langsung jago warong	Saya mana bisa kumpul begitu pulang langsung jaga warung
		RP	Samo b kak kalu kumpul tu teraso iwaknyo dal nian la	Sama aja kak kalau kumpul tu lebih terasa momennya serius
2	Apakah anda ketika berkumpul selalu bermain <i>game online</i>	MA	Yo pasti men la kumpul tu dak pernah absen maen game	Ya pasti kalau sudah kumpul tidak pernah lewat untuk main game
		ARA	Jelas itu kak cak ado yang kurang men dak maen	Betul itu kak kayak ada yang kurang kalau tidak main game
		MA	Yo samo bae kak nak samo kawan apo nak dewekan tergantung kitonyo pacak dak nguasai game apo idak	Ya samaaja kak mau sama temen ataupun sendirian tergantung kitanya bisa tidak menguasai game apa tidak
		AS	Lemak be kak men ketemu tu jadi pacak saling atur strategi apo lagi men kito butuh pertolongan jadi cepet dibantu	Asik banget kak kalau ketemu itu jadi bisa mengatur strategi apa lagi kalau kita butuh pertolongan jadi bisa cepat dibantu
		MMA	Karno sering ketemu jadi lebeh	Karena sering bertemu jadi lebih

			lemak men ketemu	asik kalau bertemu
		LJA	Sebenernyo lebeh lemak ketemu kak tapi yo cak mano susah nak minta izin keluar apo lagi men izinnyo nak maen game tek lokak nyo diboleh tapi kalu alasannyo kerjo kelompok boleh kak	Sebenernya lebih asik ketemu kak tapi ya gimana susah minat izin keluarnya apa lagi kalau minta izinnya untuk bermain game tidak dibolehin tapi kalau izinya kerja kelompok boleh kak.
		RP	Bener nian itu lebeh seru men ketemu jadi pacak berkaitan jugo	Betul sekali itu lebih asik kalau bertemu jadi bisa berikatan juga

Berdasarkan tabel 4.14 remaja yang mengalami kecanduan game online kurang bersosialisasi mereka lebih asik bermain game dari pada berinteraksi secara langsung.

Tabel 4.15
Hasil wawancara remaja dari indikator akademik

No	Pertanyaan	Nama	Jawaban	Terjemahan
1	Apakah dengan bermain game prestasi anda meningkat	AM	Aku ngeraso kalu ontok prestasi kurang dan aku jugo sadar itu	Saya ngerasa kalau untuk berprestasi kurang dan saya juga sadar akan hal itu
		ARA	Aku neman melok turnamen ML ini tapi yo sering kalah	Saya sering ikut turnamen ML ini tapi ya sering kalah
		MA	Aku samo kawan neman melok event-event yo kadang menang kadang	Saya dan teman teman sering ikut event-event ya terkadan

			kalah	menang terkadang juga kalah
		AS	Kalu aku kurang berprestasi men digame ini jadi yo men seneng seneng bae	Kalau saya kurang berprestasi digame ini jadi ya senang senang aja
		MAA	Aku kurang berprestasi tiap turnamen pasti kalah dak pernah menang	Saya kurang berprestasi setiap turnamen pasti kalah tidak pernah menang
		LJA	Balek sekolah aku langsung jago warong kak jadi tek prestasi	Pulang sekolah saya langsung jaga warung kak jadi tidak ada prestasi
		RP	Lumayan la kak aku samo kawan kawan neman menang	Lumayan la kak saya sama teman teman sering menang

Berdasarkan tabel 4.15 remaja yang mengalami kecanduan *game*

online sangat kurang dalam hal berprestasi didalam akademik.

Tabel 4.16

Hasil wawancara remaja terhadap indikator keuangan

No	Pertanyaan	Nama	Jawaban	Terjemahan
1	Apakah anda mendapatkan penghasilan dengan bermain game online	AM	Sampe sekarang aku lom dapat dari game ini kak	Sampai saat ini saya belum dapat dari game ini kak
		ARA	Samo kak aku jugo belum dapat penghasilan dari game ini	Sama kak saya juga belum dapat penghasilan dari game ini
		AS	Dak pernah dapet	Tidak pernah

				dapat
		MAA	Aku jugo mase mintak duet di wong tuo untuk beli paket kadang tu minta hospot dikawan ontok maen game	Saya juga masih minta uang di orang tua untuk beli paket terkadang minta hospot teman untuk main gamen
		LJA	Aku belum dapat penghasilan dari game ini tapi aku dapat penghasilan dari jago warong	Saya belum dapat penghasilan dari game ini tapi saya dapat penghasilan dari jaga warung
		RP	Sudah banyak kak aku dapat penghasilan dari game ini biso buat jajan samo nabung dikit dikt	Sudah banyak kak saya mendapatkan penghasilan dari game ini bisa buat jajan sama nabung dikit dikit
2	Apakah anda selalu menghabiskan uang anda untuk top up pada game online	AM	Aku neman top up men ado promo	Saya sering top up jika ada promo
		ARA	Aku jugo galak top up apolagi men ado skin-skin bagus dan baru	Saya juga suka top up apalagi jika ada skin-skin bagus dan baru
		MA	Kalu aku neman apo lagi ado event-event madaki make skin biaso	Kalau saya sering apalagi ada event-event masak makai skin biasa

		AS	Dak pernah top up karno aku maen Cuma senang-senang be	Tidak pernah top up karena saya main hanya senang-senang saja
		MAA	Kalu ado duet iyo top up aku	Jika ada uang saya top up
		LJA	Iyo aku neman nian kak apolagi men la up grade season pasti nian aku top up	Iya saya sering sekali kak apalagi jika up grade season pasti saya top up
		RP	Pernah aku top up tapi dak sereng	Pernah saya top up tapi tidak sering

Berdasarkan tabel 4.16 remaja yang mengalami kecanduan *game online* ternyata sebagian besar mereka dapat memiliki penghasilan dari *game online (mobile legend)*

Tabel 4.17
Hasil wawancara remaja terhadap indikator kesehatan

No	pertanyaan	Nama	Jawaban	Terjemahan
1	Apakah jam tidur anda tercukupi	AM	Jam tedok aku kurang karno aku men la maen lupu waktu	Jam tidur saya kurang karena saya jika sudah main game lupa waktu
		ARA	Kalu aku dak tentu men aku maen neman lost streak benti langsung tedok men menang lanjut	Kalau saya tidak tentu jiwa saya main terus lost streak berhenti langsung tidur jika menang lanjut
		MA	Aku tergantung mood maen kalu maenno lemak yo teros tapi men lesu capek yo aku tedok	Saya tergantung mood main jika mainnya enak ya terus tapi jika lelah capek ya

				saya tidur
		AS	Kurang jam tedok aku kak apolagi denget lagi pergantian season nambah ladas aku maen	Kurang jam tidur saya kak apalagi bentar lagi pergantian season makin asik saya main
		MAA	Kurang jam tedok aku karno kelemapan maen ini	Kurang jam tidur saya karna keenakan main
		LJA	Alhamdulillah cokop aku kak	Alhamdulillah cukup saya kak
		RP	Kurang nn aku tedok kak galak kesingan men berangkat sekolah	Kurang sekali saya tidur kak, suka kesingan jika berangkat sekolah

Berdasarkan tabel 4.17 remaja yang mengalami kecanduan game online tidak bisa mengatur kesehatan terutama di jam tidur yang tidak tercukupi.

2. Peranan Konseling Kelompok Dengan Metode *Mau'idzah Hasanah* Dalam Mereduksi Kecanduan Terhadap *Game* Di Kalangan Individu Yang Rentan Terpengaruh

Konseling kelompok adalah pertemuan dua orang yang berfokus pada pemikiran dan perilaku dasar. Proses yang memiliki sifat terapeutik termasuk saling percaya, saling perhatian, saling perhatian, saling pengertian, dan saling mendukung. Konseling kelompok dan konseling individu sama, tetapi dilakukan dalam kelompok. Minimal dua orang dalam

kelompok adalah klien dan konselor. Di sini juga ada alasan masalah muncul, evaluasi, dan tindak lanjut.

Pelaksanaan peranan konseling kelompok dengan metode *mau'idzah hasanah* dalam mereduksi kecanduan *game online (mobile legend)* di Kelurahan Kemang Agung ini dilaksanakan pada tanggal 17 juli 2024 sampai dengan 02 agustus 2024. Dalam melakukan pelaksanaan konseling sebanyak 4 kali pertemuan selama kurang lebih 1 bulan kegiatan konseling kelompok dalam mereduksi kecanduan *game online (mobile legend)* di Kelurahan Kemang Agung. Dalam konseling kelompok ini menggunakan 4 tahapan konseling.

b. Pertemuan pertama

Pada pertemuan awal ini, yang berlangsung pada tanggal 17 juli 2024. Pada pertemuan pertama ini pemimpin kelompok menciptakan situasi kondisi serta interaksi yang kondusif pada remaja kemang agung yang mengikuti dalam beberapa pertemuan dan pada pertemuam ini dilakukan dalam kurun waktu 2x45 menit. Pemimpin kelompok dan anggota kelompok saling memberikn komitmen agar kiranya selama proses konseling dapat berjalan dengan baik. Pemimpin kelompok berbicara sebagai orang pertama, kemudian

pemimpin kelompok melakukan kegiatan tersebut dengan mengajak untuk berdoa bersama terlebih dahulu. Setelah berdoa bersama pemimpin kelompok melanjutkan dengan menjelaskan terlebih dahulu secara singkat tujuan kepercayaan diri yang akan di dapat dalam kegiatan konseling kelompok, lalu pemimpin kelompok juga menjelaskan secara singkat apa itu konseling kelompok dan tujuannya, selanjutnya pemimpin kelompok disini juga menjelaskan mengenai asas-asas yang di jaga dalam proses konseling kelompok ini seperti. Asas kerahasiaan, asas kesukarelaan, asas kegiatan, asas keterbukan, asas kekinian, asas kenormatifan, dan asas yang lainnya, hal ini perlu di sampaikan karena asas-asas tersebut merupakan pedoman yang ada dalam pelaksanaan konseling kelompok. Peneliti memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan konseling ini, yaitu membantu peserta mengurangi kecanduan game online. Untuk menciptakan rasa aman dan nyaman, peneliti menetapkan kontrak kerja yang berisi aturan sederhana, seperti menjaga kerahasiaan dan saling menghormati selama sesi berlangsung. Suasana kekeluargaan diciptakan agar peserta merasa nyaman untuk berpartisipasi aktif.

Pada awal konseling kelompok, pemimpin kelompok bertanya apakah ada pertanyaan yang ingin ditanyakan. Kemudian dia mendorong anggota agar lebih aktif menghadiri setiap pertemuan. Setelah melakukan ice breaking untuk menenangkan suasana, pemimpin kelompok kembali bertanya tentang perasaan mereka. Pemimpin kelompok kemudian mengajak anggota kelompok untuk berbicara tentang pendapat mereka tentang konseling kelompok, dan mereka kembali berbicara tentang apa yang dirasakan anggota kelompok tentang konseling kelompok yang sedang mereka lakukan. Pada tahap ini, pemimpin kelompok juga secara bertahap memberikan instruksi langsung tentang metode *mau'idzah hasanah*. Sesi awal konseling kelompok ini memberikan sedikit pemahaman tentang apa itu konseling kelompok, tujuan, asas-asas serta apa itu *mau'idzah hasanah*, lalu konselor memberikan nasihat yang telah di jelaskan di dalam kita dianjurkan agar mengisi waktu kita dengan hal-hal yang positif dan bermanfaat, apabila tidak, maka kita pasti akan mengisi waktu kita dengan hal-hal yang sia-sia atau bahkan hal yang negatif.

Ibnul Qayyim Al-Jauziyah rahimahullah menyebutkan sebuah kaidah emas,

وَنَفْسُكَ إِنِ اشْتَغَلْتَهَا بِالْحَقِّ وَإِلَّا اشْتَغَلْتَكَ بِالْبَاطِلِ

“Jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, PASTI akan disibukkan dengan hal-hal yang batil ”(Al Jawabul Kaafi hal. 156)

Termasuk kebaikan bagi seorang muslim adalah meninggalkan hal-hal yang tidak bermanfaat bagi dirinya baik dunia maupun akhirat, sedangkan bermain game umumnya tidak bermanfaat.

Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda,

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَغْنِيهِ

“Di antara tanda kebaikan dalam islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya. (HR. Ahmad dan Tirmidzi).

Kemudian pada tahap akhir konseling kelompok ini pemimpin kelompok mengakhiri kegiatan konseling kelompok dengan berdoa bersama dengan anggota kelompok.

c. Pertemuan kedua

Tanggal 20 juli 2024 adalah tanggal pertemuan kedua. Untuk membuka kegiatan, pemimpin kelompok membaca surah al-fatihah dan kemudian membaca doa sebelum memulainya. Selanjutnya, pemimpin kelompok mengambil

alih dan memulai pekerjaan. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan ulang tentang alasan bimbingan konseling islam secara berkelompok dan membangun hubungan yang baik dengan anggota kelompok. Selain itu, pemimpin kelompok bertanya kepada anggota kelompok apakah mereka sudah siap untuk memulai tugas. eneliti menyampaikan materi dengan gaya yang santun dan menyentuh hati. Bahaya kecanduan game online dijelaskan secara rinci, baik dari aspek kesehatan, sosial, maupun spiritual. Peneliti menggunakan cerita inspiratif, seperti kisah sahabat Nabi yang mengutamakan tanggung jawab dan ibadah. Sesi ini dilengkapi dengan diskusi kelompok, di mana peserta diajak untuk berbagi pengalaman mereka terkait dampak kecanduan game. Peserta didorong untuk saling memberikan pandangan dan solusi sehingga terjadi interaksi yang positif.

Pada tahap ini, pemimpin kelompok mengajukan pertanyaan yang harus dijawab sesuai dengan alat wawancara untuk mengetahui masalah yang sering dihadapi oleh anggota kelompok. Selama konseling, anggota kelompok tidak akan merasa tegang, takut, atau ragu karena mereka mulai berinteraksi satu sama lain dan membahas masalah masing-

masing secara bertahap. kemudian konselor memberikan konseling dengan metode mau'idzah hasanah mengenai klien yang tidak bisa mengatur waktu sebagaimana Hasan Al-Bashri rahimahullah berkata

أَدْرَكْتُ أَقْوَامًا كَانَ أَحَدُهُمْ أَشَحَّ عَلَى عُمُرِهِ مِنْهُ عَلَى بَرِّهِمْ

“Aku menjumpai beberapa kaum, salah satu dari mereka lebih pelit terhadap umurnya (waktunya) dari pada dirham (harta) mereka”(Al-‘Umru was Syaib no. 85)

Hendaknya kita mengisi waktu kita dengan hal-hal yang positif dan bermanfaat, tugas kita sangat banyak sedangkan waktu ini sangat sedikit, tidak layak bagi seorang muslim menghabiskan waktu yang sangat berharga dengan bermain game yang tidak bermanfaat. Kemudian konseling kelompok diakhiri dengan doa bersama yang dilakukan oleh pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok berterima kasih atas partisipasi Anda dalam pertemuan kedua ini.

d. Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ketiga, yang berlangsung pada 23 Juli 2024, pemimpin kelompok menyapa dan memimpin doa bersama anggota. Kemudian, pemimpin kelompok bertanya kepada anggota apakah sudah siap untuk melanjutkan aktivitas

seperti biasanya. Pemimpin kelompok dan anggota setuju pada pertemuan ketiga untuk membuat keputusan bersama tentang metode mau'idzah hasanah untuk mengurangi kecanduan bermain game online. Pada saat ini, pemimpin kelompok kembali menanyi anggota kelompok untuk menjelaskan masalahnya dan setuju tentang bagaimana mengatasi kecanduan game online. Kemudian salah satu anggota kelompok "AM" berbicara mengungkapkan perasaannya ketika bermain game saya kan sekarang nganggur tidak ada kerjaan jadi waktu saya habis untuk bermain game online ini seru banget tau kalo misalnya kumpul gitu buat mabar apalagi kalo rame kan nambah lupa waktu sangking asiknya main.. Dan ternyata anggota kelompok juga merasakan apa yang disampaikan oleh "ARA", kemudian anggota lainnya bertanya tentang bagaimana agar kita dapat mereduksi kecanduan game online ini, setelah itu pemimpin kelompok menjelaskan agar kiranya anggota kelompok untuk bisa memahami apa yang harus disampaikan terlebih dahulu kembali menjelaskan kepada anggota kelompok terkait apa dan bagaimana yang harus dilakukan agar mampu tampil dengan maksimal ,pemimpin kelompok memberikan input atau umpan balik

kepada anggota kelompok dengan cara “batasi diri agar tidak terlalu sering bermain *game online*, lakukan kegiatan yang lebih baik contohnya ketika kita lagi kumpul atau nongkrong dengan teman teman gunakan untuk bercerita dari pada bermain game online, belajar ke arah yang lebih positif sebagai mana hadist nabi Muhammad SAW yang di riwayatkan oleh Imam Ali Ibnu Abi Thalib Karamallâhu Wajhah, pernah berkata : Kalimat "Barang siapa yang hari ini lebih baik dari hari kemarin, maka ia beruntung, dan barang siapa yang hari ini sama dengan hari kemarin, maka ia merugi" adalah komentar yang diberikan oleh seorang pemimpin kelompok kepada anggota kelompoknya.

Dan pada tahapan kegiatan ini juga pemimpin kelompok menjelaskan bagaimana mereduksi dengan memberikan masukan untuk para remaja agar tidak terlalu berlarut dalam bermain game online, dengan cara mengisi waktu luang untuk berolahraga atau mengisi dengan kegiatan-kegiatan yang berdampak positif lainnya. Dan setelah sesi ini selesai pemimpin kelompok kembali menanyakan apakah anggota kelompok bisa mengerti dan memahami apa yang telah di sampaikan, lalu mereka menjawab mengerti dan akan berusaha

mempraktekan apa yang telah di pelajari dalam sesi konseling kelompok ini. dan seperti mana biasanya sebelum sesi konseling di akhiri pemimpin kelompok berterimakasih kepada anggota kelompok serta mengapresiasi anggota kelompok yang telah mengikuti kegiatan konseling kelompok ini. Selanjutnya pemimpin kelompok memimpin doa bersama anggota dalam mengakhiri kegiatan konseling pada pertemuan ke tiga ini.

e. Pertemuan keempat

Pertemuan ter-akhir ini yaitu dimana pertemuan ini dilakukan pada tanggal 26 juli 2023. Pada tahap ini, yaitu tindak lanjut. Pemimpin kelompok mengucapkan salam dan menyapa anggota kelompok serta memimpin membaca surah al-fatihah yang dilanjutkan dengan do'a untuk memulai kegiatan. Pemimpin kelompok juga menjalin hubungan baik dengan anggota kelompok dan menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk memulai kegiatan. Pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk berdiskusi dan mengevaluasi kegiatan yang diharapkan dapat mengeluarkan perasaannya, pendapatnya, harapannya, serta mengungkapkan apa yang masing-masing rasakan setelah melakukan kegiatan.

Pemimpin kelompok menanyakan apakah sudah menerapkan didalam diri para remaja untuk mengambil hikmah dari setiap permasalahan yang dihadapi agar dapat menjadi manusia yang lebih baik dan positif lagi dalam bermoral terhadap lingkungan masyarakat. Kemudian, pemimpin kelompok menjelaskan bahwa konseling kelompok akan berakhir. Setiap masing-masing anggota kelompok diminta untuk mengungkapkan kesan dan pesan selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya, menutup dengan do'a bersama dan melakukan perpisahan kepada anggota kelompok.

**Observasi Peranan Konseling Kelompok Dengan Metode
Mau'idzah Hasanah Dalam Mereduksi Kecanduan Game
Online (*Mobile Legend*) Di Kelurahan Kemang Agung
Kertapati Palembang**

No	Aspek Yang Di Observasi	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
1	Bermain game lebih dari 3 jam atau 35 jam per minggu	√	
2	menunjukkan perubahan sikap seperti jarang berkomunikasi dengan teman bahkan orang tuanya	√	
3	sering berbicara sendiri dengan perangkat elektronik mengakibatkan lalai dalam melaksanakan ibadah solat		√
4	emosional yang tidak stabil sehingga menyebabkan kerusakan pada handphone sendiri	√	

5	mudah emosi ketika bermain game, mengeluarkan kata-kata kasar kepada teman bermainnya	√	
6	membantah orang tua ketika diperintahkan untuk melakukan kegiatan		√
7	menghambat konsentrasi belajar karena terlalu sering bermain mobile legend	√	

C. Pembahasan

Berdasarkan pada penelitian ini, peneliti membahas mengenai Peranan Konseling Kelompok Dengan Metode Mau'idzah Hasanah Dalam Mereduksi Kecanduan *Game Online (Mobile Legend)* Di Kelurahan Kemang Agung. Untuk hasil yang diinginkan maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Gambaran remaja sebelum melakukan konseling kelompok yang mengalami kecanduan *game online (mobile legends)*

Gambaran moralitas remaja yang berada di Rt 34 Kelurahan Kemang Agung sebelum dilakukannya konseling kelompok dalam mereduksi kecanduan *game online (mobile legend)* yaitu tidak dapat menunjukkan sikap patuh dan hormat terhadap orang lain terutama orang yang lebih tua, sering berbicara kasar terhadap lawan bicaranya, tidak bisa menjaga emosi ketika bermain *game*

online bahkan sampai membanting *handphone* sendiri ketika sering kalah, kurangnya jam tidur, tidak bisa mengatur waktu, kurangnya berinteraksi sosial, sering menghabiskan uang hanya untuk *top up*, dan minim akan prestasi.

Menurut Ghuman dan Griffiths Kecanduan game online adalah masalah yang timbul dari bermain game online terlalu lama. Di antaranya adalah kehilangan kontrol atas waktu, kurang peduli terhadap kegiatan sosial, penurunan prestasi akademik, penurunan hubungan sosial, keuangan, kesehatan, dan fungsi kehidupan lainnya yang penting.

2. Peranan Konseling Kelompok Dengan Metode *Mau'idzah Hasanah* Dalam Mereduksi Kecanduan Terhadap *Game* Di Kalangan Individu Yang Rentan Terpengaruh

Peneliti menemukan bahwa metode *Mau'idzah Hasanah*, yang digunakan selama empat pertemuan, dapat membantu remaja di kelurahan Kemang Agung mengurangi kecanduan game online (*mobile legend*). Peneliti menemukan bahwa konseling kelompok dengan metode *mau'idzah hasanah* membantu proses interaksi sosial.

Salah satu tujuan dari konseling kelompok yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah untuk menciptakan dinamika

kelompok yang memungkinkan klien untuk mengenal satu sama lain. Selain itu, metode *mau'idzah hasanah* yang dipilih peneliti untuk melakukan konseling kelompok sangat penting untuk penelitian ini. *Mau'idzah hasanah* adalah metode yang memberikan pelajaran, pengajaran, dan larangan untuk mengurangi kecanduan bermain game online. Setelah penelitian, Ternyata metode *mau'idzah hasanah* ini sejalan dengan teori Abd. Hamid al-Bilali al-Mau'izhah al-Hasanah, salah satu manhaj (metode) dakwah yang bertujuan untuk mengajak orang ke jalan Allah dengan memberi mereka nasihat atau membimbing mereka dengan lemah lembut agar mereka mau berbuat baik. Ucapan yang disampaikan harus disertai dengan pengamalan dan keteladanan dari orang yang menyampaikan agar *mau'idzah hasanah*.

Hubungan yang baik antara konselor dan klien memungkinkan peneliti untuk berbicara tentang masalah yang mereka hadapi. Ini dapat dilihat dalam sesi diskusi di mana setiap klien dapat dengan bebas menceritakan masalah mereka. Keberhasilan dari metode *mau'idzah hasanah* ini juga dapat dilihat dari perubahan selama proses konseling kelompok diantara hidup lebih produktif, aktif dalam kegiatan masyarakat dan organisasi sekolah, dekat dengan

masyarakat, bisa memahami karakter orang lain, mendengarkan perkataan orang tua. Jam tidur lebih teratur, pola hidup lebih sehat dan sehat, tidak lalai dalam menjalankan solat.

Dengan demikian penelian yang dilakukan oleh peneliti kepada remaja tersebut tercapai sesuai dengan keinginan dari awal sampai pada akhir proses konseling tersebut.