

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Al-Qaradhawi, Yusuf. 2005. *Fiqhu Al-Lahwi Wa At-Tarwih*. Jakarta : Pustaka Al-Kautsar - Penerbit Buku Islam Utama
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- BD, Lahmuddin Lubis. 2012. *Landasan Formal Bimbingan dan Konseling*. Bandung : Cita Pustaka Media Perintis.
- Goleman, Daniel. 1998. *Emotional Intelligence*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, Yusuf. 1987. *Pengantar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Hastjarjo, Dicky. 2005. *Sekilas Tentang Kesadaran (Consciousness)*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Herdiawanto, Heri. 2021. *Dasar-Dasar Penelitian Sosial*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Jogiyanto, HM. 1999. *Analisi dan Desain Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Khozin, Muhammad. 2018. *Santri Milenial: Cerita Santri Memaknai Era Digital, Entreprenur, Dan Nasionalisme*. Jakarta : Bhuana Ilmu Populer.
- Mukhadis, A. 2021. *Pendekatan Kuantitatif dalam Penelitian Pendidikan*. Malang : Media Nusa Creative.
- Nawawi, Hadari. 2012 *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Nurdin, Ismail dan Sri Hartati. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya : Media Sahabat Cendekia.

Purwanto & Ngalim. 2012. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Tanjung, Sahrul. 2021. *Bimbingan Konseling Islami di Pesantren*. Jakarta : Umsu Press.

Tohirin. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Berbasis Integrasi) Edisi Revisi, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013),

Yosep, Iyus & Titin Sutini. 2016. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Bandung: PT Refika Aditama.

### **Artikel dan Jurnal**

Anita S. “*Pengertian Game Online Menurut Para Ahli*”. ArtikelBaca.com (dikutip pada 10 Mei 2018) <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>

Arifin, Mohammad Jauharul, dkk. “*Efektivitas Model Pembelajaran Small Group Discussion (SGD) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Ekonomi Syariah Mahasiswa (Studi di Institut Agama Islam Negeri Ponorogo)*”, Volume 2, Nomor 1, Juni (2021). <https://lisyabab-staimas.e-journal.id/lisyabab/article/download/64/32>

Hidayati, Richma. “*Layanan Informasi Karir Membantu Peserta Didik Dalam Meningkatkan Pemahaman Karir.*” Jurnal Konseling: GUSJIGANG, Vol. 1, No. 1, (2015).

Laili, Fitri Ma’rifatul, “*Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*”. Jurnal BK, 1. (2015).

Winata, Neli Laa, Hendri dan Rini Intansari Meilani. “*Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division terhadap minat belajar siswa*”. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol. 2, No. 2, (2017)”.

## **Skripsi**

Latifah, Ayu Nurul. “*Pengaruh Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Bahaya Pergaulan Bebas Pada Peserta Didik Kelas Xi di SMA Negeri 1 Purbolinggo Lampung Timur*”. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung (2020). <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/11280>

Lubis, Mentari Isna Ramadhani. “*Pengaruh Layanan Informasi Tentang Bahaya Kecanduan Game Online Terhadap Rendahnya Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 7 Medan.*” Skripsi, UMSU Repository (2018).

## **Internet**

Nugraha, Jevi. *Macam-Macam Teknologi Beserta Manfaatnya yang Perlu Diketahui*, (Merdeka > Jateng Kamis, 4 Juni 2020 12:30). <https://www.merdeka.com/Jateng/5-Macam-Teknologi-Beserta-Manfaatnya-Yang-Perlu-Diketahui-kln.html>.



# DEWAN KESEJAHTERAAN KOBONG PONDOK PESANTREN ASY-SYIFA SARUNI-MAJASARI

Jalan Raya Labuan Km.03 Kel.Saruni Kec.Majasari



Pandeglang-Banten 42216

## RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

### LAYANAN INFORMASI

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Sosial
C	Fungsi Layanan	Pengetahuan Dan Pemahaman
D	Topik Layanan	Pengertian dan Jenis-Jenis Online Game Yang Berbahaya
E	Tujuan Layanan	Peserta Layanan Dapat Mengetahui dan Memahami Tentang <i>Online Game</i>
F	Sasaran Layanan	Santriwan
G	Waktu	1x60 Menit
H	Pertemuan	Pertama
I	Tanggal Pelaksanaan	12 November 2023
J	Tempat Penyelenggaraan	Pondok Pesantren Asy-Syifa Saruni
K	Sumber Bacaan	Buku Dan Internet
L	Metode, Alat Dan Media	1) Metode: Ceramah, Tanya Jawab, dan Diskusi 2) Alat dan Media: Laptop dan Alat Tulis
M	Pelaksanaan	
	Tahap Awal	1) Kegiatan layanan dibuka dengan mengucapkan salam dan menyapa para peserta layanan sekaligus mengucapkan terimakasih atas kesediaannya untuk mengikuti layanan informasi. 2) Dilanjutkan dengan berdoa bersama dan mengisi presensi kehadiran 3) Pemberi layanan menyampaikan jenis layanan yang akan dilaksanakan 4) Menanyakan kesiapan para peserta layanan untuk melaksanakan kegiatan layanan informasi
	Tahap Inti	1) Pemberian materi yang telah disiapkan oleh pemberi layanan 2) Selanjutnya dilaksanakan diskusi Tanya jawab dan tukar pendapat terkait materi yang telah disampaikan
	Tahap Akhir	1) Pemberi layanan dan peserta layanan menyimpulkan isi materi atau topik yang telah disampaikan 2) Pemberi layanan memberikan kuis kepada peserta layanan agar lebih mendalami materi yang telah disampaikan 3) Kemudian membuat kontrak bersama untuk pertemuan selanjutnya 4) Menutup kegiatan layanan dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
N	Evaluasi	1) Evaluasi proses Evaluasi selama pelaksanaan layanan ini termasuk peran peserta dalam kegiatan layanan, kesesuaian layanan untuk RPL, dan waktu yang memadai 2) Mengajukan pertanyaan untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman peserta layanan dalam kegiatan layanan informasi ini dengan memberikan instrument penilaian berupa <i>laisseg</i>

## RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

### LAYANAN INFORMASI

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Sosial
C	Fungsi Layanan	Pengetahuan dan Pemahaman
D	Topik Layanan	Pengaruh Online Game Terhadap Psikis dan Kesehatan Tubuh
E	Tujuan Layanan	Peserta Layanan Dapat Mengetahui Serta Memahami Pengaruh Dari Bermain <i>Online Game</i> Terutama Dalam Hal Kesehatan Jiwa Dan Raga
F	Sasaran Layanan	Santriwan
G	Waktu	1x60 Menit
H	Pertemuan	Dua
I	Tanggal Pelaksanaan	15 November 2023
J	Tempat Penyelenggaraan	Pondok Pesantren Asy-Syifa Saruni
K	Sumber Bacaan	Buku dan Internet
L	Metode, Alat Dan Media	3) Metode: Ceramah, Tanya Jawab, dan Diskusi 4) Alat dan Media: Laptop dan Alat Tulis
M	Pelaksanaan	
	Tahap Awal	5) Kegiatan layanan dibuka dengan mengucapkan salam dan menyapa para peserta layanan sekaligus mengucapkan terimakasih atas kesediaannya untuk mengikuti layanan informasi. 6) Dilanjutkan dengan berdoa bersama dan mengisi presensi kehadiran 7) Pemberi layanan menyampaikan jenis layanan yang akan dilaksanakan 8) Menanyakan kesiapan para peserta layanan untuk melaksanakan kegiatan layanan informasi
	Tahap Inti	3) Pemberian materi yang telah disiapkan oleh pemberi layanan 4) Selanjutnya dilaksanakan diskusi Tanya jawab dan tukar pendapat terkait materi yang telah disampaikan
	Tahap Akhir	5) Pemberi layanan dan peserta layanan menyimpulkan isi materi atau topik yang telah disampaikan 6) Pemberi layanan memberikan kuis kepada peserta layanan agar lebih mendalami materi yang telah disampaikan 7) Kemudian membuat kontrak bersama untuk pertemuan selanjutnya 8) Menutup kegiatan layanan dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
N	Evaluasi	3) Evaluasi proses Evaluasi selama pelaksanaan layanan ini termasuk peran peserta dalam kegiatan layanan, kesesuaian layanan untuk RPL, dan waktu yang memadai 4) Mengajukan pertanyaan untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman peserta layanan dalam kegiatan layanan informasi ini dengan memberikan instrument penilaian berupa <i>laiseg</i>



# DEWAN KESEJAHTERAAN KOBONG PONDOK PESANTREN ASY-SYIFA SARUNI-MAJASARI

Jalan Raya Labuan Km.03 Kel.Saruni Kec.Majasari

Pandeglang-Banten 42216



## RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

### LAYANAN INFORMASI

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Sosial
C	Fungsi Layanan	Pengetahuan dan Pemahaman
D	Topik Layanan	Dampak Negatif <i>Online Game</i> Terhadap Diri Sendiri dan Lingkungan
E	Tujuan Layanan	Peserta Layanan Dapat Memahami dan Menyadari Dampak Negatif Terhadap Diri Sendiri Dan Lingkungannya Jika Kecanduan Bermain <i>Online Game</i>
F	Sasaran Layanan	Santriwan
G	Waktu	1x60 Menit
H	Pertemuan	Tiga
I	Tanggal Pelaksanaan	18 November 2023
J	Tempat Penyelenggaraan	Pondok Pesantren Asy-Syifa Saruni
K	Sumber Bacaan	Buku dan Internet
L	Metode, Alat Dan Media	5) Metode: Ceramah, Tanya Jawab, dan Diskusi 6) Alat dan Media: Laptop dan Alat Tulis
M	Pelaksanaan	
	Tahap Awal	9) Kegiatan layanan dibuka dengan mengucapkan salam dan menyapa para peserta layanan sekaligus mengucapkan terimakasih atas kesediaannya untuk mengikuti layanan informasi. 10) Dilanjutkan dengan berdoa bersama dan mengisi presensi kehadiran 11) Pemberi layanan menyampaikan jenis layanan yang akan dilaksanakan 12) Menanyakan kesiapan para peserta layanan untuk melaksanakan kegiatan layanan informasi
	Tahap Inti	5) Pemberian materi yang telah disiapkan oleh pemberi layanan 6) Selanjutnya dilaksanakan diskusi Tanya jawab dan tukar pendapat terkait materi yang telah disampaikan
	Tahap Akhir	9) Pemberi layanan dan peserta layanan menyimpulkan isi materi atau topik yang telah disampaikan 10) Pemberi layanan memberikan kuis kepada peserta layanan agar lebih mendalami materi yang telah disampaikan 11) Kemudia membuat kontrak bersama untuk pertemuan selanjutnya 12) Menutup kegiatan layanan dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
N	Evaluasi	5) Evaluasi proses Evaluasi selama pelaksanaan layanan ini termasuk peran peserta dalam kegiatan layanan, kesesuaian layanan untuk RPL, dan waktu yang memadai 6) Mengajukan pertanyaan untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman peserta layanan dalam kegiatan layanan informasi ini dengan memberikan instrument penilaian berupa <i>laiseg</i>

## LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN

### LAYANAN INFORMASI

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Sosial
C	Fungsi Layanan	Pengetahuan dan Pemahaman
D	Topik Layanan	Dampak Negatif <i>Online Game</i> Terhadap Diri Sendiri dan Lingkungan
E	Tujuan Layanan	Peserta Layanan Dapat Mengetahui dan Memahami Tentang <i>Online Game</i> dan Dampaknya
F	Hari/Tanggal	Minggu, 12 November 2023
G	Waktu	1x60 menit
H	Pertemuan	Pertama
I	Hasil dan tindak lanjut	Hasil : Pada pertemuan pertama, para santri atau peserta layanan begitu antusias dalam mengikuti layanan informasi, walaupun masih ada sebagian santri yang masih canggung. Dari hasil <i>laiseg</i> , peserta layanan baru memahami macam-macam <i>online game</i> dan bahayanya secara umum Tindak lanjut : Selanjutnya akan diberikan materi tentang dampak <i>online game</i> secara psikologis pada pertemuan kedua.

Pandeglang, 12 November 2023

Mengetahui,

Penanggungjawab Pondok

Pemberi Layanan

**TB. Ahmad Fauzi**

**Aldi Idham Ramadhan**





## LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN

### LAYANAN INFORMASI

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Sosial
C	Fungsi Layanan	Pengetahuan dan Pemahaman
D	Topik Layanan	Pengaruh <i>Online Game</i> Terhadap Psikis dan Kesehatan Tubuh
E	Tujuan Layanan	Peserta Layanan Dapat Mengetahui Serta Memahami Pengaruh Dari Bermain <i>Online Game</i> Terutama Dalam Hal Kesehatan Jiwa Dan Raga
F	Hari/Tanggal	Rabu, 15 November 2023
G	Waktu	1x60 menit
H	Pertemuan	Kedua
I	Hasil dan tindak lanjut	Hasil : Pada pertemuan kedua, beberapa santri sudah mulai aktif bertanya mengenai dampak secara psikologis dari kecanduan <i>online game</i> . Berdasarkan <i>laiseg</i> , pemahaman dan pengetahuan santri mengenai dampak negatif <i>online game</i> sudah mulai meningkat, terutama dalam mengetahui dampak secara psikologis. Tindak lanjut : Memberikan materi selanjutnya pada pertemuan ketiga yaitu dampak negatif <i>online game</i> terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar.

Pandeglang, 15 November 2023

Mengetahui,

Penanggungjawab Pondok

Pemberi Layanan

**TB. Ahmad Fauzi**

**Aldi Idham Ramadhan**

**LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN**  
**LAYANAN INFORMASI**

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Sosial
C	Fungsi Layanan	Pengetahuan dan Pemahaman
D	Topik Layanan	Dampak Negatif <i>Online Game</i> Terhadap Diri Sendiri dan Lingkungan
E	Tujuan Layanan	Peserta layanan dapat memahami dan menyadari dampak negatif terhadap diri sendiri dan lingkungannya jika kecanduan bermain <i>online game</i>
F	Hari/Tanggal	Sabtu, 18 November 2023
G	Waktu	1x60 menit
H	Pertemuan	Tiga
I	Hasil dan tindak lanjut	<p>Hasil :</p> <p>Pada pertemuan terakhir, para santri mulai memahami mengenai dampak yang nyata terkait kecanduan <i>online game</i>, baik secara individu maupun lingkungannya, baik dampak yang bisa dirasakan di masa sekarang maupun di masa yang akan datang.</p> <p>Dari hasil <i>laiseg</i>, peserta layanan mulai bertindak dan mulai merencanakan untuk sedikit mengurangi bermain <i>online game</i> secara berlebihan.</p> <p>Tindak lanjut:</p> <p>Menilai pemahaman peserta layanan yang mengikuti 3 kali pertemuan kegiatan pelayanan informasi dengan menyediakan instrumen berupa <i>post-test</i> yang memungkinkan peneliti mengetahui apakah pelayanan yang disampaikan sudah benar-benar dipahami dan dijalani.</p>

Pandeglang, 18 November 2023

Mengetahui,

Penanggungjawab Pondok

Pemberi Layanan

**TB. Ahmad Fauzi**

**Aldi Idham Ramadhan**

**Lampiran 12**

**Dokumentasi**

