

**PENERAPAN KONSELING KELOMPOK UNTUK
MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE
SISWA DI MTSN 4 PIDIE**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

AZKIA HUSNUL

NIM. 170213106

**Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2022 M /1443 H**

**PENERAPAN KONSELING KELOMPOK UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN GAME ONLINE SISWA
DI MTSN 4 PIDIE**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Prodi Bimbingan dan Konseling

Diajukan Oleh

Azkia Husnul

NIM. 170213106

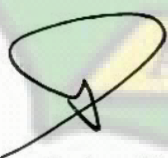
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

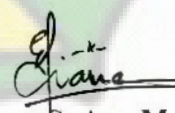
Prodi Bimbingan dan Konseling

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Masbur S. Ag., M. Ag
NIP. 197402052009011004


Elviana S. Ag., M. Si
NIP. 197806242014112001

**PENERAPAN KONSELING KELOMPOK UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN GAME ONLINE SISWA MTSN 4 PIDIE**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjan (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan Konseling

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 27 Juli 2022 M
27 Dzulhijjah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

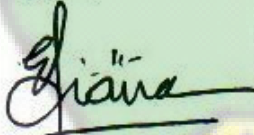
Sekretaris,

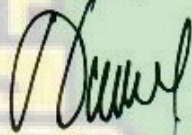

Dr. Masbur, S. Ag., M. Ag
NIP. 197402052009011004


Jailani, SE
NIP. 197305062006041002

Penguji I,

Penguji II,


Elviana, S. Ag., M. Si
NIP. 197806242014112001


Nuzliah, M. Pd
NIDN. 2013049001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Rafael Muzli Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah :

Nama : Azkia Husnul
NIM : 170213106
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Konseling Kelompok untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Siswa Di MTsN 4 Pidie.

Dengan menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi data dan memalsukan data.

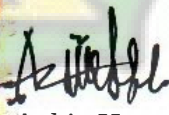
Mengerjakan sendiri karya dan mampu bertanggung jawab atas karya.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan, maka siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 23 Juni 2022
Yang Menyatakan,




Azkia Husnul
NIM. 170213106

ABSTRAK

Nama : Azkia Husnul
NIM : 170213106
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan Konseling
Judul : Penerapan Konseling Kelompok untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa di MTsN 4 Pidie.
Tebal Skripsi : 105 Halaman
Pembimbing I : Dr. Masbur, S. Ag., M. Ag.
Pembimbing II : Elviana, S. Ag., M.Si.
Kata Kunci : Konseling Kelompok, Kecanduan game online

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduaan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan dalam internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game). Namun yang terjadi di MTsN 4 Pidie masih banyak siswa yang mengalami kecanduan game online, seperti: Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam game online yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada game *fighter*, permainan game online juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari game tersebut. Rumusan masalah dan tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui mengetahui apakah konseling kelompok efektif dalam mengurangi kecanduan game online siswa di MTsN 4 Pidie, untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kecanduan game online di MTsN 4 Pidie. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII.1 dan VIII.2 berjumlah 50 siswa. Total sampel penelitian berjumlah 10 siswa, dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan angket untuk mengukur kecanduan game online siswa, setelah memperoleh data, data dianalisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh dari hasil uji hipotesis kecanduan game online siswa sesudah melakukan treatment konseling kelompok mempunyai skor angket lebih rendah dibandingkan sebelum melakukan treatment dengan hipotesis (H_0): ditolak dan dihipotesis alternatif (H_a): dapat diterima yaitu $12.679 < 1.812$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Artinya hipotesis diterima dan dinyatakan dapat mengurangi kecanduan game online siswa. Hasil pembagian angket *skala likert* kecanduan game online siswa dapat diketahui faktor internal penyebab kecanduan game online siswa yaitu, keinginan yang kuat, ketidakmampuan mengatur prioritas, rasa bosan dan kurang self kontrol. Dapat disimpulkan konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan game online siswa dan faktor yang mempengaruhi kecanduan game online siswa disebabkan oleh faktor internal yang dapat dilihat pada respon siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Konseling Kelompok, Kecanduan Game Online

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan karunia-nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Alam Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya. Sujud syukurnya kupersembahkan kepadamu Tuhan yang Maha Agung nan Maha Tinggi nan Maha adil nan Maha Penyayang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku. Akhirnya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Di Mtsn 4 Pidie”**.

Suatu kebahagiaan bagi peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini. Adapun penyusunan Skripsi ini untuk memenuhi sebahagian tugas dan syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana dan program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini banyak terdapat kendala. Namun, berkat bantuan, bimbingan, kerjasama, dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Maka dari itu pada kesempatan ini perkenanlah peneliti dengan senang hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Banda Aceh yang telah memberi izin peneliti melakukan penelitian.

2. Bapak Dr. H. A. Mufakir Muhammad, M.A, selaku ketua prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Dr. Masbur S. Ag., M. Ag selaku dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing peneliti selama mengerjakan skripsi berlangsung, terimakasih tidak terhingga atas kesabaran serta motivasi yang diberikan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi.
4. Ibu Elviana S. Ag., M. Si selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan peneliti hingga selesainya skripsi ini. Terima kasih peneliti ucapkan sebesar-besarnya atas ilmu dan wawasan yang luar biasa yang diberikan kepada peneliti merupakan bekal dan modal yang sangat bermanfaat, terima kasih untuk semua dukungan dan motivasi setiap harinya yang diberikan untuk peneliti sehingga peneliti tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen, Ahli Staf Pendidikan Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry, yang namanya tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terimakasih atas bimbingannya, sehingga membentuk peneliti menjadi seorang sarjana ilmu konseling, InsyaAllah bermanfaat bagi peneliti dan orang sekitar.
6. Bapak Usman, S.Ag, M.Pd, selaku kepala Sekolah MTsN 4 Pidie yang telah memberi izin dan mempermudah peneliti untuk memperoleh data di lokasi penelitian.
7. Persembahan teristimewa teruntuk Ayahanda tercinta Nasri dan Ibunda tercinta Nuraini selaku orang tua yang sangat peneliti cintai dan sayangi, yang rela berkorban demi anaknya untuk meraih kesuksesan. Rasa terimakasih sebesar-

besarnya kepada ayah dan mamak yang tiada kenal lelah untuk memotivasi peneliti dan memberi dukungan agar menjadi seorang pribadi yang bermanfaat bagi orang lain.

8. Sahabatku, Mila Hayatillah, Rauzahtul Jannah, Riski Safitri, dan Dilla Fadia.

Terimakasih untuk kebersamaanya selama ini dalam perjuangan kita menggapai impian sebagai konselor yang hebat. Terimakasih telah memberikan banyak kenangan, keceriaan, kebahagiaan sepanjang peneliti menjalankan studi.

9. Seluruh teman-teman seperjuangan BK leting 17 terimakasih atas kerjasamanya selama 4 tahun, perjuangan demi perjuangan serta pengalaman semoga menjadi kenangan yang terbaik dan tidak terlupakan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda untuk semuanya. Peneliti menyadari dengan terbatasnya pengetahuan yang peneliti miliki, tentulah banyaknya kekurangan yang akan ditemui, karenanya peneliti mengucapkan terima kasih untuk kritik dan saran yang peneliti terima. Akhir kata peneliti mengharapakan agar tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua.

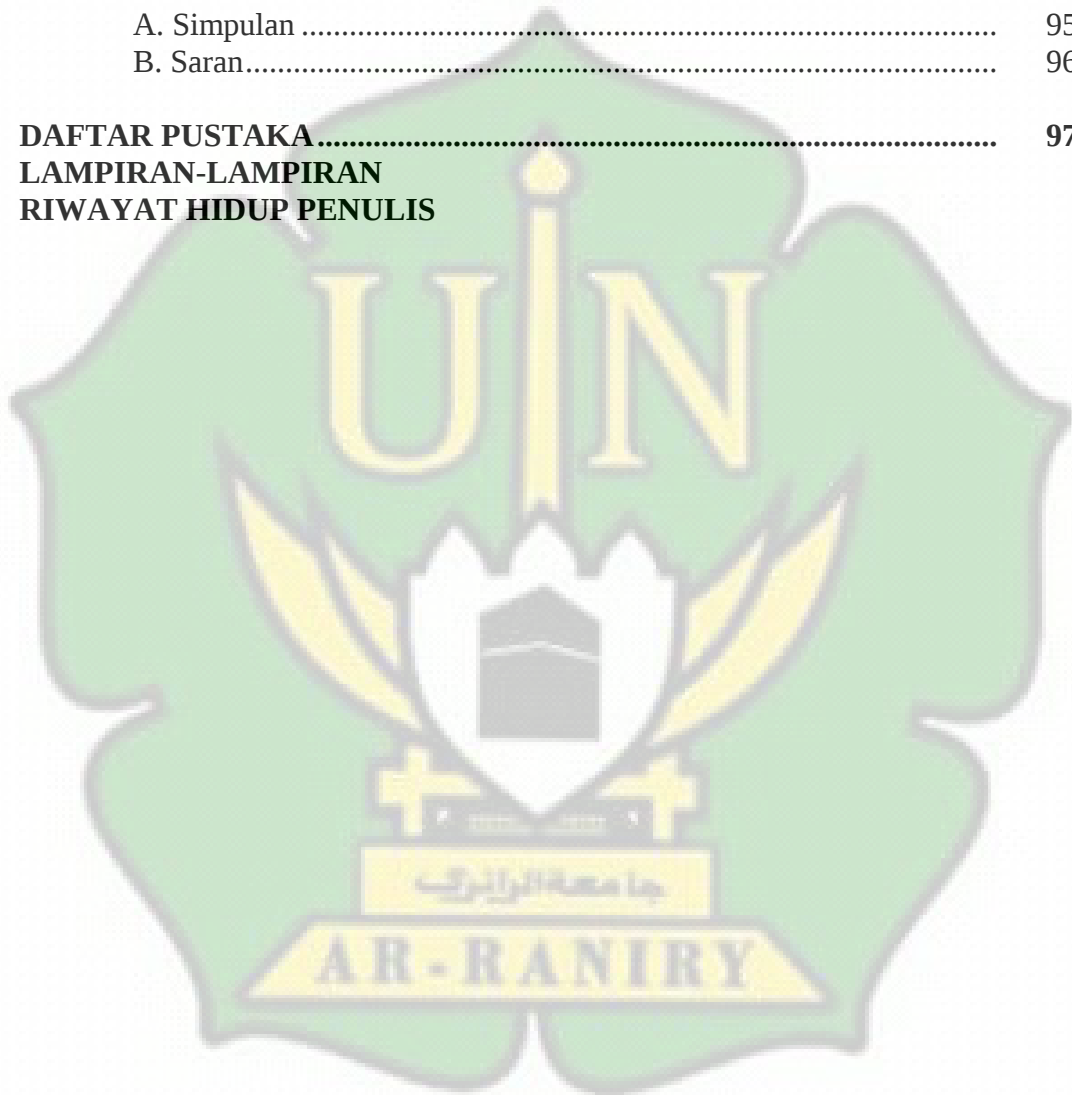
Banda Aceh, 2 Juni 2022
Penulis,

Azkia Husnul
NIM. 170213106

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Hipotesis Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional	9
 BAB II : KONSELING KELOMPOK DALAM MENGURANGI	
KECANDUAN GAME ONLINE	13
A. Konseling Kelompok dan Urgensinya.....	13
B. Fungsi Konseling Kelompok Dalam Pelayanan	18
C. Teknik dan Tahapan Pelaksanaan Konseling Kelompok	
Dalam Pelayanan	22
D. Bentuk dan Kecanduan Game Online Bagi Siswa	29
E. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kognitif	33
F. Jenis-Jenis Game Online	42
G. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online bagi anak.....	47
 BAB III : METODE PENELITIAN.....	59
A. Rancangan Penelitian	59
B. Populasi dan Sample Penelitian	61
C. Instrumen Pengumpulan data	63
1. Validitas Instrumen	66
2. Realibilitas Instrumen.....	68
D. Teknik Pengumpulan Data	69
E. Teknik Analisis Data	71
 BAB IV : HASIL PENELITIAN	73
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	73

B. Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Di MTsN 4 Pidie	75
C. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online di MTsN 4 Pidie.....	87
D. Pembahasan Hasil Penelitian	91
BAB V : PENUTUP	95
A. Simpulan	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain Penelitian Kelompok Tes Awal dan Tes Akhir.....	60
Tabel 3.2	: Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas VII MTsN 4 Pidie	61
Tabel 3.3	: Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban.....	63
Tabel 3.4	: Kisi-kisi Instrumen Kepercayaan Diri Pada Siswa.....	64
Tabel 3.5	: Hasil Uji Validitas Butir Item.....	67
Tabel 3.6	: Skor r Hitung dan r Tabel Hasil Uji Validitas Butir Item.....	67
Tabel 3.7	: Rumus <i>Cronbach Alpha</i>	69
Tabel 3.8	: Output Uji Reliabilitas	69
Tabel 3.9	: Rumus Uji-t.....	72
Tabel 4.1	: Skor Kecanduan Game Online Siswa (Pretest)	76
Tabel 4.2	: Standar Pembagian Kategori Pretest.....	77
Tabel 4.3	: Kategori Kecanduan Game Online Siswa MTsN 4 Pidie.....	78
Tabel 4.4	: Skor Pretes Siswa.....	79
Tabel 4.5	: Skor Posttest Siswa.....	81
Tabel 4.6	: Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> Kecanduan Game Online	82
Tabel 4.7	: Kategori Pengelompokkan Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i>	83
Tabel 4.8	: Hasil Perhitungan Rata-rata Pretes dan Posttes	84
Tabel 4.9	: Hasil Uji Normalitas	85
Tabel 4.10	: Hasil Uji t <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kecanduan Game Online	86
Tabel 4.11	: Korelasi Sample Berpasangan	87

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Hasil *Judgement Instrument*
- Lampiran 5 : Hasil *Validasi Instrument*
- Lampiran 6 : Hasil *Realibilitas Instrument*
- Lampiran 7 : Angket Kepercayaan Diri
- Lampiran 8 : Hasil Perhitungan Uji-t *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 9 : Hasil Perhitungan Uji-t *Pretest* dan *Posttest* Aspek
- Lampiran 10 : Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 11 : Data Frekuensi Per-Indikator
- Lampiran 12 : Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)
- Lampiran 13 : Dokumentasi
- Lampiran 14 : Gambar Kartu *Truth and Dare*
- Lampiran 15 : Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game online adalah wadah bermain yang bebas di akses oleh siapa saja, berbagai macam jenis permainan game online dapat menarik minat pemainnya yaitu game strategi dan petualangan. Game online bukan hanya berupa permainan yang hanya dapat ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya, bahkan didalam game online para pemain dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. Menurut Fahrul Alam game online juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.¹

Game online memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia. Bukanya hanya di indonesia saja namun juga dapat bermain dngan beberaoo permaian lainnya berada di lokasi bahkan sampai di belahan bumi lainnya.² Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan

¹ M. Fahrul Alam, *Pengertian Gaame Online dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), h.13

² Young, K. S, Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment. *Innovaations in Clinical Practice* (Volume 17) by L.Vandecreek & T. L. Jackson (Eds), (Sarasota, FL: Professional Resource Press, 2001) diakses pada tanggal 23 Oktober 2021

game online daripada orang dewasa.³ Adiksi game online dapat ditandai oleh sejauh mana pemain game bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain game tersebut.

Dampak positif bagi seseorang yang memainkan game online adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak gamers (sebutan untuk pemain game) yang memanfaatkan game online tersebut untuk usaha bisnis, seperti menjual koin tertinggi yang didapatkan oleh gamers kepada pemain gamers yang lainnya dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya.

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan game online adalah munculnya kekerasan dikalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam game online tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada game fighter. Permainan game online juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari game tersebut. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain.⁴

³ J. S. Lemmens, P. M. Valkenberg, J. Peter, Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Medi Psychology*,12(1),77-95. Doi:10. 1080/ 15213260802669458 2009), diakses pada tanggal 21 Oktober 2021.

⁴ Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Jakarta: Aqwam Medika, 2016), hal.

Fenomena saat ini kecanduan game online telah menimbulkan risiko baru bagi siswa yakni resiko kecanduan game online yang sangat berdampak pada penurunan minat belajar dan prestasi belajar yang merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan. Menurut Irmawati game online menyebabkan kecanduan dan memunculnya rasa malas belajar sehingga buruknya nilai siswa di mata pelajaran dan prestasi belajar.⁵

Selama pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia sejak akhir tahun 2019, yang membatasi ruang gerak umat manusia mengakibatkan perubahan luarbiasa pada semua tahapan kehidupan umat manusia, salah satunya adalah lembaga pendidikan. Menurut Akrim pandemi Covid-19 membuat pembatasan gerak sosial dan meminimalisasi kumpulan manusia sehingga menyebabkan proses belajar dan mengajar tidak bisa dilakukan secara tatap muka, melainkan harus dalam jaringan internet (daring) dengan berbagai media yang ada, seperti zoom, googlemeet, dan lain-lain.⁶

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif bagi siswa dan dapat mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan siswa terkhususnya aspek akademik dan aspek kesehatan siswa. Ghuman dan Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu,

⁵ Irmawati, Firdaus W Suhaeb, *Dampak Bermain Game Online pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar*, Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM, h. 99

⁶ Akrim, dkk, *Covid-19 Dan Kampus Merdeka Di Era New Normal (Ditinjau dari Perspektif Ilmu Pengetahuan)*, Medan: UMSU PRESS, 2020, h. 11

menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial serta kesehatan.⁷ Begitu besar dampak kecanduan game online, apabila hal tersebut terus terjadi pada individu maka di khawatirkan akan menguasai kehidupan siswa dan akan menurunnya prestasi belajar.

Penggunaan game online secara berlebihan tentu akan membawa dampak yang sangat buruk bagi kehidupan manusia terutama bagi siswa, karena dikhawatir akan berpengaruh pada perubahan sikap siswa yang mengarah pada hal yang menyimpang. Salah satu penyimpangan yang sering dilakukan oleh siswa yang gemar bermain game online antara lain ialah berbohong dalam hal meminta uang untuk membeli keperluan sekolah akan tetapi uangnya digunakan untuk mengisi kuota internet. Serupa dengan pendapat Kardina mengatakan kepribadian menyimpang jika terjadi secara terus menerus dikhawatir akan semakin berdampak buruk pada prestasi belajar, pergaulan sosial di masyarakat, tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya, dimana siswa tidak akan mempunyai kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.⁸

Maka dari itu, perlu adanya *treatment* atau penanganan guna menyadarkan serta mengurangi tingkat kecanduan game online pada siswa, agar dikemudian hari dapat menjalani kehidupan lebih baik dan selaras tanpa menyebabkan efek negatif dari masalah yang tidak diharapkan. Cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi kecanduan game online siswa yaitu dengan layanan konseling.

⁷ Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Padang, Vol. 27 No. 2, Tahun 2019, h. 150.

⁸ Kardina, “Peran Orangtua dalam Meminimalisir kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Kota Palopo”, Skripsi, (Palopo: IAIN Palopo, 2020), h. 7

Konseling merupakan upaya yang diberikan guru BK/konselor terhadap individu-individu yang membutuhkan guna mengentaskan permasalahan yang dialaminya, sehingga individu mampu beradaptasi dengan lingkungan secara baik dan mencapai perkembangan optimal sesuai dengan pribadi yang dimilikinya.⁹

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan bantuan dalam bentuk konseling kelompok yang upaya untuk memecahkan masalah siswa dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Menurut Prayitno konseling kelompok lebih efektif digunakan karena memanfaatkan dinamika kelompok yang dibangun, saat proses konseling dapat memaksimalkan peran setiap anggota kelompok untuk turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok yang secara tidak langsung menjadi sarana berkomunikasi dalam menjalin hubungan baik dan melakukan penyesuaian diri masing-masing anggota kelompok secara Inovatif.¹⁰

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh Hardi Prasetiawan hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa konseling kelompok efektif menurunkan kecanduan game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Yogyakarta.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh Dhea Regita Nungdyasti memperoleh hasil bahwa konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan game online pada siswa

⁹ Rina Fajriani, *Efektivitas Peer Counseling untuk Meningkatkan Perilaku Prososial pada Siswa di SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar*, Skripsi, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019), h. 4

¹⁰ Prayitno, *Layanan L6-L7*, (Padang: Jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Negeri Padang: 2004), h. 2

¹¹ Hardi Prasetiawan, "Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok", Jurnal, Fokus Konseling, Vol. 2 No.2, Agustus 2016, h.116-125

kelas VIII di SMP 2 Sidoarjo. Memperoleh hasil bahwa konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas VIII di SMP 2 Sidoarjo.¹²

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Radhesti Vitnalis dan Dra. Retno Lukitaningsih dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan game online pada siswa. Wujud penurunan kecanduan game online siswa yaitu dapat dilihat dari rencana perubahan perilaku mereka yang mayoritas berhasil.¹³

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah ditemukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil dari keseluruhan penelitian tersebut menunjukkan bahwa konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan game online pada siswa. Oleh karena itu, dari hasil penelitian yang telah ditemukan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini peneliti sama-sama membahas tentang kecanduan game online melalui layanan konseling kelompok, namun yang membedakannya yaitu penelitian terdahulu dilakukan sebelum masa pandemi covid19, sedangkan penelitian ini peneliti dilakukan sesudah pandemi covid-19.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan peninjauan lapangan. Dimana peneliti melibatkan dan mengamati kegiatan para siswa yang ada di lokasi sebagai objek penelitian, terdapat beberapa siswa mengalami kecanduan game online selama terjadinya Covid-19 yang membuat proses belajar mengajar dilakukan di rumah atau disebut Daring. Kurangnya

¹² Dhea Regita Nungdyasti, "Penerapan Konseling Kelompok Perilaku Dengan Strategi Pengelolaan Diri (Self Management) Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Sidoarjo", Jurnal BK UNESA, Vol. 9 No. 3, Tahun 2019, h. 8-10

¹³ Radhesti Vitnalis, Dra. Retno Lukitaningsih, *Penerapan Konseling Kelompok Realita Untuk Menangani Kecanduan Game Online Pada Siswa*, Jurnal, Mahasiswa Bimbingan Konseling, Vol. 1 No.1 Tahun 2013, h. 229-238.

waktu belajar dan kedisiplinan membuat siswa mencoba mencari kesibukan lain selain belajar online melalui *Hanphone*, keseringan bermain game online membuat siswa kecanduan game online. Hal ini berpengaruh pada sikap pemalas seperti malas dalam hal belajar serta suka menunda-nunda suatu pekerjaan baik itu pekerjaan dari sekolah maupun pekerjaan rumah, dan juga gangguan pada emosi yang kurang terkontrol tidak jarang siswa mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas di depan sesama teman sebaya bahkan guru dan juga orangtua, seperti menghina, mencibir, menghujat serta menyahuti guru saat diberi teguran dan membantah orangtua saat akan disuruh mengerjakan sesuatu.

Guru bimbingan konseling MTsN 4 Pidie juga memberikan pernyataan yang serupa tentang beberapa siswa saat guru memberikan layanan di kelas, siswa terlihat pasif dan kurang *responsive* terhadap guru BK. Ditambah lagi pada situasi *Covid-19* memaksa setiap siswa termasuk anak SMP setiap mengikuti proses belajar mengajar harus menggunakan *smartphone*. Disela-sela mengikuti proses konseling sangat kurang *responsive* ketika diberi layanan konseling sehingga penanganan yang diberikan oleh guru BK tidak berjalan efektif dan maksimal.

Penelitian ini menarik untuk peneliti lakukan karena peneliti menganggap bahwa kecanduan game online perlu diatasi pada setiap diri individu supaya permasalahan tersebut tidak berdampak pada setiap aspek kehidupan siswa, terutama dalam belajar menjadi pribadi yang lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka peneliti merumuskan permasalahannya yaitu:

1. Apakah penerapan konseling kelompok efektif mengatasi kecanduan game online pada siswa di MTsN 4 Pidie ?
2. Bagaimanakah faktor penyebab kecanduan game online pada siswa di MTsN 4 Pidie ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan konseling kelompok untuk mengatasi kecanduan game online pada siswa di MTsN 4 Pidie
2. Untuk mengetahui faktor penyebab kecanduan game online pada siswa di MTsN 4 Pidie

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹⁴

¹⁴ Sugiyono, 2014. *Metodologi Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008, h. 91

H_0 : Tidak dapat perbedaan mengurangi kecanduan game online pada siswa sesudah dan sebelum penerapan konseling kelompok di MTsN 4 Pidie.

H_a : terdapat perbedaan mengurangi kecanduan game online pada siswa sesudah dan sebelum penerapan konseling kelompok di MTsN 4 Pidie.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian diharapkan menjadi:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, penelitian bermanfaat untuk memberikan wawasan cakrawala bagi pembaca, terutama cara mengatasi kecanduan *game online* pada siswa melalui konseling kelompok. Serta dapat memberikan sumbangsih maupun rujukan referensi bagi pembaca maupun peneliti lainnya.

2. Manfaat secara praktis

Memberikan pemahaman bagi masyarakat luas maupun tenaga pendidik akan pengaruhnya *game online* terhadap prestasi akademik/hasil belajar peserta didik di sekolah. Data dari hasil penelitian ini adalah sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi para remSaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak yang dapat ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai kecanduan dalam bermain *game online*.

F. Definisi Operasional

1. Konseling Kelompok

Menurut Latipun konseling kelompok merupakan salah satu bentuk kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membantu, memberi umpan balik (*feedback*) dan pengalaman belajar.¹⁵ Menurut Farid Mashudi konseling kelompok layanan yang membantu peserta didik dalam pembahasan dan pengentasan masalah pribadi yang melalui dinamika kelompok.¹⁶ Menurut Namoara konseling kelompok juga diartikan sebagai salah satu aktivitas konseling yang dapat memberikan individu berbagai macam pengalaman kelompok yang membantu mereka belajar berfungsi secara efektif, mengembangkan toleransi.¹⁷ Dan Nurihsan juga mendefinisikan bahwa konseling kelompok adalah bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya.¹⁸

Konseling kelompok yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu layanan yang diberikan kepada konseli dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang bersifat untuk pencegahan dan penyembuhan agar terentaskannya permasalahan yang dihadapi oleh konseli dan membantu konseli untuk belajar berfungsi secara efektif serta mengembangkan toleransi.

¹⁵ Latipun, *Psikologi Konseling*, Malang: UMM Pres, h. 178

¹⁶ Farid Mashudi, *Psikologi Konseling*, (Jogyakarta: IRCiSod, 2014), h. 63.

¹⁷ Namoara Lumongga, *Memahami Dasar-Dasar Konseling dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 242.

¹⁸ Achmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Belakang Kehidupan*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), h.24.

Menurut Prayitno ada 4 tahapan layanan konseling kelompok, diantaranya yaitu: Tahap pembentukan yaitu tahapan yang membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Tahap peralihan, Tahap Peralihan yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian konseling kelompok. Tahap kegiatan, Tahap Kegiatan yaitu tahapan kegiatan inti untuk mengentaskan masalah pribadi anggota kelompok pada konseling kelompok. Tahap pengakhiran, tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan yang dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya.¹⁹

Dapat di simpulkan bahwa tahapan penyelenggaraan konseling kelompok, yang dikemukakan oleh Prayitno adalah: Tahap pembentukan (tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap peralihan (tahap mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya), tahap kegiatan (tahapan kegiatan inti), dan yang terakhir adalah tahap pengakhiran (yaitu tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya).

¹⁹ Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok...*, h.18-19.

2. Kecanduan Game Online

Menurut Yee kecanduan game online adalah suatu kondisi individu tidak dapat mengendalikan emosi dan perilaku dengan menggunakan game online yang berlebihan dan tidak normal. Menurut Sofyan kecanduan game online merupakan perilaku berulang-ulang yang tidak sehat atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut.²⁰ Menurut Soetjipto kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan dalam internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game *Addiction* (berlebihan bermain game).²¹ Serta menurut Moze Simanjuntak dalam mendiagnosa kecanduan bermain game online menjadi fokus utama dari kehidupan pemainnya, ketika game sudah terpikirkan setiap menit secara terus menerus, mengorbankan relasi dan kesempatan berhubungan dengan orang-orang sekitar, serta mengabaikan kesehatan.²²

Kecanduan game online yang dimaksud dalam penelitian ini adalah individu yang menghabiskan waktu untuk bermain game online demi mendapatkan kesenangan sehingga membuat mereka tidak dapat mengendalikan emosi dan perilaku dengan menggunakan game online yang berlebihan dan tidak

²⁰ Sofyan Abdi dan Yeni Karneli, *Kecanduan Game Online Penanganannya Dalam Konseling*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 17 No. 2 Desember 2020, h. 11

²¹ Soetjipto, *Perilaku Adiksi Game online*, dalam artikel Pratiwi, hal.3

²² Moze Simanjuntak, *More Than Just A Game*, (Tangerang: Yayasan Pelikan, 2019), h.33-34

normal sehingga atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut.



BAB II

KONSELING KELOMPOK DALAM MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE

A. Konseling Kelompok dan Urgensinya

Konseling kelompok secara umum adalah proses dimana pemberian bantuan mengatasi berbagai hambatan-hambatan perkembangan dirinya, serta untuk mencapai suatu perkembangan secara optimal yang dimilikinya, dan dilakukan oleh orang yang ahli atau professional kepada beberapa orang individu baik itu anak-anak, remaja ataupun orang dewasa. Berikut ini beberapa definisi yang dikemukakan oleh para tokoh mengenai konseling kelompok.

Menurut W.S. Winkel konseling kelompok merupakan bentuk khusus dari layanan konseling, yaitu wawancara konselor professional dengan beberapa orang sekaligus yang tergabung dalam suatu kelompok kecil, dimana didalam kelompok tersebut terdapat aspek proses dan aspek pertemuan tatap muka yang saling memberikan bantuan psikologis.²³ Dalam hal ini proses konseling merupakan bantuan yang diberikan kepada peserta didik dalam suatu proses pemecahan masalah dari diri konseli.

Menurut Prayitno layanan konseling kelompok pada dasarnya adalah layanan konseling perorangan yang dilaksanakan dalam suasana kelompok. Disana ada konselor dan juga klien, jumlah anggota kelompok (yang jumlahnya maksimal 10 orang). Disana terjadi hubungan konseling dalam suasana yang diusahakan sama seperti dalam konseling perorangan yaitu hangat, terbuka dan

²³ Winkel, W.S. dan M.M. Srihastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2007), h. 590.

penuh keakraban.²⁴ Anggota kelompok dituntut saling membantu dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi sehingga masalahnya dapat terselesaikan. Tugas konselor disini hanya memantau proses konseling kelompok dengan memberikan arahan kepada anggota kelompok sehingga proses konselingnya berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Latipun berpendapat bahwa konseling kelompok (*group counseling*) merupakan salah satu bentuk konseling dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membantu, memberi umpan balik dan pengalaman belajar, sehingga dapat dikatakan bahwa konseling kelompok dalam prosesnya menggunakan prinsip dinamika kelompok (*group dynamic*).²⁵ Konseling kelompok merupakan suatu bentuk konseling yang memanfaatkan kelompok untuk membantu klien dalam menangani permasalahan serta mencari jalan keluar dari masalah tersebut.

Menurut Pauline Harrison berpendapat bahwa konseling kelompok terdiri dari empat sampai delapan konseli yang beremu antara satu dengan yang lainnya dengan seorang konselor.²⁶ Dalam melaksanakan sebuah pertemuan dalam konseling kelompok biasanya anggota kelompok terdiri dari 4-7 orang anggota didampingi oleh salah seorang konselor profesional untuk membahas suatu permasalahan sampai pada titik temu jalan keluar dari permasalahan tersebut dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

²⁴ Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok...*, h.34.

²⁵ Latipun, *Psikologi Konseling...*, h. 178.

²⁶ M. Edi Kurnanto, *Konseling Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 7.

Pendapat lain dijelaskan oleh Nurihsan yang mendefinisikan bahwa konseling kelompok adalah bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Konseling kelompok bersifat memberikan kemudahan bagi pertumbuhan dan perkembangan diri individu, dalam arti memberi kesempatan, dorongan, juga pengarahan kepada individu-individu yang bersangkutan untuk mengubah sikap dan perilakunya selaras dengan lingkungannya.²⁷ Konseling kelompok terdiri dari beberapa anggota kelompok yang nantinya akan dibentuk menjadi satu kelompok, tujuan konseling kelompok disini adalah untuk menyelesaikan masalah para anggota kelompok dimana permasalahan yang dihadapi hampir sama. Proses konseling ditentukan oleh konselor dan nantinya akan dijalankan oleh anggota kelompok dalam masa pantauan konselor tersebut. Konselor disini hanya sebagai pengarah dan yang menyelesaikan permasalahan anggota kelompok adalah mereka sendiri.

Hal ini sesuai dengan pendapat Namoara lumongga bahwa konseling kelompok merupakan suatu upaya berupa bantuan kepada peserta didik dalam suasana kelompok yang bersifat pemecahan dan penyembuhan, dan diarahkan kepada pemberian kemudahan dalam rangka perkembangan dan pertumbuhannya.²⁸ Konseling kelompok dapat diartikan juga sebagai salah satu aktivitas konseling yang memberikan berbagai macam pengalaman yang membantu mereka belajar dan mengembangkan toleransi.

²⁷ Achmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Belakang Kehidupan*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), h.24.

²⁸ Namoara Lumongga, *Konseling Kelompok*, (Jakarta: Kencana, 2016, h. 198.

Dalam kehidupan sehari-hari setiap manusia pasti mempunyai sebuah masalah tiap harinya, jika tidak diselesaikan maka pastinya akan berdampak kepada psikologis seseorang tersebut, maka dari itu dibutuhkan bantuan untuk memecahkan sebuah permasalahan tersebut yaitu dengan memanfaatkan dinamika kelompok agar pemecahan masalah cepat terselesaikan, dibantu dengan seseorang yang profesional dalam menangannya.

Dari penjelasan pengertian konseling kelompok menurut para ahli di atas peneliti lebih setuju dengan pendapat Prayitno dikarenakan dalam pemaparannya disebutkan bahwa konseling kelompok adalah layanan konseling perorangan yang kemudian dilaksanakan dalam suasana kelompok, yang nantinya akan saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi. Disana terjadi hubungan konseling dalam suasana yang diusahakan sama seperti dalam konseling perorangan yaitu hangat, terbuka dan penuh keakraban.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa konseling adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh tenaga kerja profesional/konselor untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dialami, baik itu masalah pribadi, maupun masalah sosial. Dalam dinamika kelompok mereka dapat saling membantu menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi satu sama lain dengan saling bertukar pendapat, pikiran, dan juga ide-ide sehingga permasalahan anggota kelompok yang sedang dihadapi dapat terselesaikan.

Urgensi Konseling kelompok bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah klien serta mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Tujuan konseling kelompok yaitu: Berkembangnya perasaan, pikiran, wawasan dan sikap terarah pada tingkah laku khususnya serta bersosialisasi dan berkomunikasi. Terpecahnya masalah individu yang bersangkutan dan diperolehnya imbasan pemecahan masalah tersebut bagi individu-individu lain yang menjadi peserta layanan.²⁹ Tujuan konseling kelompok disini yaitu belajar mengembangkan kesadaran dan pengetahuan diri untuk mengembangkan kepekaan kepada orang lain, sehingga inti dari permasalahan dapat terselesaikan. Konseling kelompok dilakukan dengan beberapa tujuan yaitu:

- a. Masing-masing anggota kelompok memahami dirinya dengan baik dan menemukan dirinya sendiri dan para anggota kelompok mengembangkan kemampuan berkomunikasi satu sama lain sehingga mereka dapat saling memberikan bantuan dalam proses konseling.
- b. Para anggota kelompok memperoleh kemampuan mengatur dirinya sendiri dan mengarahkan hidupnya sendiri, para anggota kelompok menjadi lebih peka terhadap kebutuhan orang lain dan lebih mampu menghayati perasaan orang lain dan Masing-masing anggota kelompok menetapkan suatu sasaran yang ingin mereka capai, yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku yang lebih konstruktif.
- c. Para anggota kelompok lebih berani melangkah maju dan menerima resiko yang wajar dalam bertindak, Para anggota kelompok lebih menyadari dan menghayati makna kehidupan manusia sebagai kehidupan bersama
- d. Masing-masing anggota kelompok semakin menyadari bahwa hal-hal yang memprihatinkan bagi dirinya sendiri kerap juga menimbulkan rasa prihatin dalam hati orang lain dan para anggota kelompok belajar berkomunikasi dengan anggota yang lain secara terbuka dengan saling menghargai dan menaruh perhatian.³⁰

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa urgensi layanan konseling kelompok adalah agar setiap anggota kelompok dapat memberikan ide dan

²⁹ Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok...*, h.20.

³⁰ Winkel (dalam Kurnanto), *Konseling Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2003), h.10.

gagasan sehingga masalah yang sedang dialami oleh anggota kelompok dapat diselesaikan secara bersama.

B. Fungsi Konseling Kelompok dalam Pelayanan

Bimbingan Konseling merupakan proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh tenaga kerja profesional untuk menyelesaikan permasalahan peserta didik. Seperti yang telah kita ketahui bahwa dalam pelaksanaan layanan konseling kelompok guru bimbingan dan konseling adalah sebagai guru, mentor, fasilitator, pemimpin kelompok dan juga yang mengarahkan anggota kelompok dalam melaksanakan kegiatan layanan konseling kelompok.

Konseling kelompok secara umum adalah proses dimana pemberian bantuan mengatasi berbagai hambatan-hambatan perkembangan dirinya, serta untuk mencapai suatu perkembangan secara optimal yang dimilikinya, dan dilakukan oleh orang yang ahli atau professional kepada beberapa orang individu baik itu anak-anak, remaja ataupun orang dewasa. Berikut ini beberapa definisi yang dikemukakan oleh para tokoh mengenai konseling kelompok.

Farid Mashudi konseling kelompok berfungsi untuk membantu peserta didik dalam pembahasan dan pengentasan masalah pribadi yang melalui dinamika kelompok.³¹

Menurut Nurihsan yang mendefinisikan bahwa konseling kelompok adalah bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Konseling kelompok bersifat memberikan kemudahan bagi

³¹ Farid Mashudi, *Psikologi Konseling*, (Jogyakarta: IRCiSod, 2014), h. 63.

pertumbuhan dan perkembangan diri individu, dalam arti memberi kesempatan, dorongan, juga pengarahan kepada individu-individu yang bersangkutan untuk mengubah sikap dan perilakunya selaras dengan lingkungannya.³²

Latipun berpendapat bahwa fungsi konseling kelompok (*group counseling*) merupakan salah satu bentuk konseling dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membantu, memberi umpan balik dan pengalaman belajar, sehingga dapat dikatakan bahwa konseling kelompok dalam prosesnya menggunakan prinsip dinamika kelompok (*group dynamic*).³³

Layanan konseling kelompok dalam pelayanan bertujuan untuk memungkinkan siswa untuk memahami dan mengembangkan sikap dan materi belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan dan perkembangan dirinya. Fungsi utama layanan konseling kelompok yang didukung oleh layanan pembelajaran ialah fungsi pemeliharaan dan pengembangan, yaitu fungsi bimbingan yang akan menghasilkan terpeliharanya dan berkembangnya berbagai potensi dan kondisi positif siswa dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.³⁴

Pelayanan bimbingan dan konseling mengembang sejumlah fungsi yang hendak dipenuhi melalui pelaksanaan kegiatan bimbingan dan konseling antara lain :

1. Fungsi pemahaman, yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan pemahaman tentang sesuatu oleh pihak-pihak tertentu sesuai

³² Achmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Belakang Kehidupan*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), h.24.

³³ Latipun, *Psikologi Konseling...*, h. 178.

³⁴ Prayitno, *Pelayanan Bimbingan dan Konseling Panduan Umum*, Jakarta, 1995, hlm. 2

kepentingan pengembangan peserta didik. Pemahaman ini meliputi: Pemahaman tentang diri sendiri peserta didik terutama oleh peserta didik sendiri, orangtua, guru pada umumnya dan guru pembimbing. Pemahaman tentang lingkungan peserta didik (termasuk lingkungan keluarga dan sekolah) oleh peserta didik sendiri, orangtua, guru pada umumnya dan guru pembimbing. Pemahaman lingkungan yang lebih luas (termasuk informasi jabatan/pekerjaan, informasi sosial dan budaya/nilai-nilai) terutama oleh peserta didik.

2. Fungsi pencegahan, yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan tercegahnya dan terhindarnya peserta didik dari berbagai permasalahan yang mungkin timbul, yang akan dapat mengganggu, menghambat, ataupun menimbulkan kesulitan serta kerugian tertentu dalam proses pengembangannya.
3. Fungsi keputusan, yaitu fungsi bimbingan konseling yang akan menghasilkan teratasinya berbagai permasalahan yang dialami oleh peserta didik.
4. Fungsi pemeliharaan dan pengembangan yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan terpeliharanya dan berkembangnya berbagai potensi serta kondisi positif peserta didik dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.
5. Advokasi, yaitu fungsi bimbingan dan konseling untuk membantu peserta didik memperoleh pembelaan atas hak atau kepentingannya yang kurang mendapat perhatian.³⁵

Menurut M. Edi Kurnanto konseling kelompok mempunyai 2 fungsi yaitu fungsi layanan kuratif layanan yang diarahkan untuk mengatasi persoalan yang dialami individu. Dan fungsi layanan preventif layanan konseling yang diarahkan untuk mencegah terjadinya persoalan pada diri individu.³⁶

Nandang Rusmana dan Juntika Nurihsan dalam M. Edi Kurnanto, senada tentang konseling kelompok bersifat preventif pencegahan, konseling kelompok bersifat penyembuhan remediation. Lebih lanjut Juntika Nurihsan dalam M. Edi Kurnanto, mengatakan bahwa konseling kelompok bersifat pencegahan dan penyembuhan. Konseling kelompok bersifat pencegahan, dalam arti bahwa

³⁵ Pusat Kurikulum, *Model Dan Contoh Pengembangan Diri Sekolah Menengah Atas*, Badan Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Nasional, Jakarta, 2007, h.6

³⁶ M. Edi Kurnanto, *Konseling Kelompok*, Bandung: Alfabeta, h. 9

individu yang dibantu mempunyai kemampuan normal atau fungsi secara wajar di masyarakat, tetapi memiliki beberapa kelemahan dalam kehidupannya sehingga mengganggu kelancaran berkomunikasi dengan orang lain. Sedangkan, konseling kelompok bersifat penyembuhan dalam pengertian membantu individu untuk dapat keluar dari persoalan yang dialaminya dengan cara memberikan kesempatan, dorongan, juga pengarahan kepada individu untuk mengubah sikap dan perilakunya agar selaras dengan lingkungannya. Artinya, bahwa penyembuhan yang dimaksud di sini adalah penyembuhan bukan persepsi pada individu yang sakit, karena pada prinsipnya, obyek konseling adalah individu yang normal, bukan individu yang sakit secara psikologis.³⁷

Berdasarkan pengertian di atas dapat diuraikan bahwa fungsi konseling kelompok terdiri dari dua fungsi yaitu kuratif dan preventif, kuratif sendiri berupa layanan yang diarahkan untuk mengatasi persoalan yang dialami individu. Sementara preventif layanan konseling yang diarahkan untuk mencegah terjadinya persoalan pada diri individu.

Fungsi layanan konseling kelompok yang paling utama adalah kuratif atau pengentasan masalah. Menurut Sukardi Konseling kelompok tidak hanya merupakan pertolongan yang kuratif dan preventatif tetapi dapat juga bersifat perseveratif klien dapat melaksanakan fungsinya di masyarakat mungkin dalam bentuk pengalaman hidupnya.³⁸

³⁷ Nandang Rusmana, *Bimbingan Konseling Kelompok Di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Bandung: Rizqi Press 2009, h. 29

³⁸ Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004, h.453

Dari pendapat diatas peneliti dapat disimpulkan bahwa fungsi utama layanan konseling kelompok diantaranya: fungsi pemahaman, fungsi prefensif, fungsi pengembangan, fungsi adaptasi, fungsi avokasi, fungsi adaptasi, fungsi fasilitator, fungsi pemelihara dan pengembangan, fungsi pencegahan dan fungsi pemutusan.

C. Teknik dan Tahapan Pelaksanaan Konseling Kelompok Bagi Peserta Didik

Teknik merupakan cara yang dilakukan oleh guru bimbingan konseling dalam mengatasi kesulitan belajar yang hadapi, oleh karena itu dalam melaksanakan bimbingan dan konseling belajar disekolah harus menggunakan teknik yang tepat, agar kegiatan belajar mengajar berlangsung efektif dan efisien.³⁹

Menurut Gantina dkk teknik konseling yang dapat digunakan pada pendekatan behavior, menurut gantina komalasari, wahyuni dan karsih yaitu, memberikan penghargaan berupa kartu poin untuk dapat ditukar dengan barang yang diinginkan oleh konseling (*token economy*), pembentukan (*shaping*), pembuatan kontrak, penokohan (*modelling*), pengelolaan diri (*self management*), penghapusan (*extinction*), pembanjiran (*flooding*), penjenuhan (*satiation*), hukuman (*punishment*) dan disentisasi sistematis.⁴⁰

Dalam buku Sutrjo Adisusilo mengemukakan bahwa teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimientasikan suatu metode.

³⁹ Sedanayasa dkk, 2009, *Buku Ajar Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Hal.24

⁴⁰ Gantina Komalasari, dkk, *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT Indeks 2011, h. 161-189

Perkembangan teknik lisan seringkali lebih cepat dibandingkan dengan teknik pengajaran menulis, menyimak, dan membaca.⁴¹

Menurut Tohirin dalam pelaksanaan konseling kelompok terdapat beberapa teknik untuk mendukung jalannya konseling kelompok, diantaranya yaitu teknik umum, teknik permainan kelompok.⁴²

Teknik umum Menurut sutarjo teknikni yaitu teknik-teknik yang digunakan dalam menyelenggarakan layanan konseling kelompok mengaju kepada berkembangnya dinamika kelompok yang diikuti oleh seluruh anggota kelompok untuk mencapai tujuan layanan. Menurut gantina komalasari teknik-teknik tersebut secara garis besar meliputi antara lain: Komunikasi multi arah secara efektif dinamika dan terbuka, Pemberian rangsangan untuk menimpulkan inisiatif dalam pembahasan, diskusi, analisis, dan pengembangan argumentasi, dorongan minimal untuk memantapkan respon aktivitas anggota kelompok, penjelasan, pendalaman, dan memberikan contoh untuk lebih memantapkan analisis, argumentasi dan pembahasan, Pelatihan untuk membentuk pola tingkah laku baru yang dikehendaki

Teknik permainan kelompok yaitu dalam layanan konseling kelompok dapat diterapkan teknik permainan baik sebagai selingan maupun sebagai wahana yang memuat materi pembinaan tertentu dalam sebuah permainan. permainan kelompok yang efektif sebagai berikut: sederhana, menggembirakan, menimbulkan rasa santai, Meningkatkan keakraban

Hurlock mengemukakan Bermain memiliki andil yang sangat besar terhadap perkembangan anak, bahwa pengaruh bermain bagi perkembangan anak adalah: dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, belajar berkomunikasi, penyaluran energi emosional yang terpendam, penyaluran kebutuhan dan keinginan, memberikan kesempatan mempelajari berbagai hal, merangsang kreativitas anak, dapat membandingkan kemampuan yang mereka miliki dengan kemampuan orang lain sehingga dapat membangun konsep diri

⁴¹ Sutarjo Adiulo, *Pembelajaran Nilai Karakter*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013, h. 86

⁴² Tohirin, *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h.182

secara lebih pasti dan nyata, belajar bermasyarakat, membantu menemukan standar moral, belajar bermain dengan peran jenis kelamin, belajar bekerja sama, melatih kejujuran, sportivitas dan lain sebagainya.⁴³

Teknik Modelling Menurut Eka Revita yaitu suatu strategi dimana konselor menyediakan demonstrasi tentang tingkah laku yang menjadi tujuan. Teknik ini dilaksanakan dengan mengamati dan menghadirkan model secara langsung saat konseling kelompok untuk mencapai tujuan, sehingga kecakapan-kecakapan pribadi atau sosial tertentu laku model-model yang ada. Menurut Rumiani menyatakan teknik modeling adalah proses individu mengamati seorang model dan kemudian diperkuat untuk mencontoh tingkah laku sang model. Menurut Komalasari menyatakan teknik modeling adalah belajar melalui observasi dengan menambah atau mengurangi tingkah laku yang teramati, menggenelalisir berbagi pengamatan sekaligus melibatkan proses kognitif. Menurut Gunarsa mendefinisikan teknik modelling adalah proses belajar melalui pengamatan terhadap oranglain dan perubahan yang terjadi karena peniruan.⁴⁴

Bermain peran Menurut listhiya merupakan suatu teknik konseling melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anggota kelompok. Pengembangan dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati yang disesuaikan dengan kejadian dalam kehidupan sebenarnya. Menurut Mulyono bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk

⁴³ Eva Imania Eliasa, *Permainan Dalam BK Dalam MGBK SMA Kab. Sleman*, 16 November 2011, h. 3

⁴⁴ Luh Eka Repita Dkk, *Implementasi Teknik Modelling Untuk Meminimalisasi Perilaku Bermasalah Oppositional Defiant Pada Anak Kelompok B*, Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini Vol. 4 No. 2 Tahun 2016, h. 3

mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Sedang menurut Syaiful bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik.⁴⁵

Teknik menggunakan humor, dapat digunakan selingan saat konseling kelompok yang mendorong suasana yang segar dan relaks agar tidak menimbulkan ketegangan. Menurut Ross humor adalah sesuatu yang membuat orang tertawa ataupun tersenyum dan digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian. Menurut Lippman dan Dunn menyatakan bahwa humor adalah segala sesuatu yang dapat meningkatkan rangsangan dan mengarahkan pada perasaan senang dan nyaman. Humor adalah sesuatu yang sangat berkaitan dengan respon tertawa sesuai pendapat Richman bahwa humor ialah sesuatu yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan bagi banyak orang.⁴⁶

Homework assignments, teknik yang dilaksanakan dalam bentuk tugas-tugas rumah dapat melatih, membiasakan diri dan menginternalisasikan sistem nilai tertentu yang menuntut pola tingkah laku yang diharapkan.⁴⁷ Pujosuwarno menjelaskan bahwa dalam teknik homework assignments (pekerjaan rumah) klien diberikan tugas-tugas rumah untuk berlatih dan membiasakan diri serta

⁴⁵ Mulyono, Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global), Malang: UIN Maliki Press, 2012, h.101

⁴⁶ Listya Istiningtyas, *Humor dalam Kajian Islam*, Jurnal Ilmu Agama Vol. 15 No.1 Tahun 2016, h. 2

⁴⁷ M. Edi Kurnato, *Konseling Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.73

menginternalisasikan sistem nilai tertentu yang menentukan pola tertentu yang diharapkan.⁴⁸

Menurut Salahudin terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam pelaksanaan konseling kelompok, antara lain yaitu sebagai berikut:

1. Home room program yaitu suatu program kegiatan yang dilakukan dengan tujuan agar pemimpin kelompok mengenal peserta kelompok lebih baik sehingga dapat membantunya secara efisien. Kegiatan ini dilakukan di dalam kelas dengan bentuk pertemuan antara konselor dan klien di luar jam-jam pelajaran untuk membicarakan beberapa hal yang dianggap perlu. Dalam program home room ini, hendaknya diciptakan suasana yang bebas dan menyenangkan sehingga klien dapat mengutarakan perasaannya seperti di rumah. Dengan kata lain, home room adalah membuat suasana kelas seperti rumah. Dalam kesempatan ini diadakan tanya jawab, menampung pendapat, merencanakan suatu kegiatan, dan sebagainya. Program home room dapat diadakan secara berencana ataupun dapat dilakukan sewaktu-waktu.
2. Karyawisata kegiatan rekreasi atau sebagai metode mengajar, karyawisata dapat berfungsi sebagai salah satu cara dalam konseling kelompok. Dengan karyawisata, siswa meninjau objek-objek menarik dan mereka mendapat informasi yang lebih baik dari objek itu. Siswa-siswa juga dapat kesempatan untuk memperoleh penyesuaian dalam kehidupan kelompok, misalnya pada diri sendiri. Juga dapat mengembangkan bakat dan cita-cita yang ada.
3. Diskusi kelompok merupakan suatu cara yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah bersama-sama. Setiap siswa mendapat kesamaan untuk menyumbangkan pikiran masing-masing dalam memecahkan suatu masalah. Dalam diskusi tertanam pula rasa tanggung jawab dari harga diri. Masalah-masalah yang dapat didiskusikan seperti; perencanaan suatu kegiatan, masalah-masalah belajar, dan masalah penggunaan waktu senggang dan sebagainya.
4. Kegiatan kelompok merupakan cara yang baik dalam konseling karena individu mendapat kesempatan untuk berpartisipasi dengan sebaik-baiknya. Banyak kegiatan tentu lebih berhasil jika dilakukan dalam kelompok. Dengan kegiatan ini, individu dapat menyumbangkan pikirannya dan dapat pula mengembangkan rasa tanggung jawab.
5. Organisasi siswa, baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah adalah salah satu cara dalam bimbingan kelompok. Melalui organisasi banyak masalah yang sifatnya individual maupun kelompok dapat diselesaikan. Dalam organisasi, siswa mendapat kesempatan untuk belajar mengenai berbagai aspek

⁴⁸ Pujosuwarno, Syekti, *Berbagai Pendekatan Konseling*, Yogyakarta: Menara Offset, 1993, h. 20

kehidupan sosial. Klien dapat mengembangkan bakat kepemimpinannya, di samping memupuk rasa tanggung jawab dan harga diri.⁴⁹

Tahap-tahap konseling sangat penting diaplikasikan dalam layanan konseling kelompok agar pelaksanaan layanan konseling kelompok dapat berjalan dengan lancar. Dalam layanan konseling kelompok terdapat beberapa tahapan, dimana tahapan tersebut akan diselenggarakan oleh anggota kelompok dengan tujuan agar proses konseling kelompok dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Prayitno ada 4 tahapan layanan konseling kelompok, diantaranya yaitu:

- a. tahap pembentukan yaitu tahapan yang membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.
- b. Tahap peralihan yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian konseling kelompok.
- c. Tahap kegiatan yaitu tahapan kegiatan inti untuk mengentaskan masalah pribadi anggota kelompok pada konseling kelompok.
- d. Tahap pengakhiran kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan yang dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya.⁵⁰

⁴⁹ Anas Salahudin, *Bimbingan Konseling*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2010, h.13

⁵⁰ Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok...*, h.18-19.

Peneliti memahami bahwa tahapan penyelenggaraan konseling kelompok, yang dikemukakan oleh Prayitno adalah: Tahap pembentukan (tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap peralihan (tahap mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya), tahap kegiatan (tahapan kegiatan inti), dan yang terakhir adalah tahap pengakhiran (yaitu tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya).

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Tohirin, terdapat beberapa tahapan yang penting untuk diperhatikan, yaitu: Tahap Persiapan yaitu menetapkan waktu dan tujuan, serta mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan. Tahap Pembentukan yaitu menyampaikan salam dan doa sesuai agama masing-masing, menerima anggota kelompok dengan keramahan dan keterbukaan, melakukan perkenalan, menjelaskan tujuan konseling kelompok, menjelaskan asas-asas yang dipedomani dalam pelaksanaan konseling kelompok, melakukan permainan untuk pengakraban. Tahap Peralihan yaitu menjelaskan kembali dengan singkat cara pelaksanaan konseling kelompok, melakukan tanya jawab memastikan kegiatan anggota, menekankan asas-asas yang dipedomani dan diperhatikan dalam layanan konseling kelompok. Tahap Kegiatan yaitu menjelaskan topik atau masalah yang dikemukakan, meminta setiap kelompok memiliki sikap keterbukaan dengan masalah yang terjadi pada diri masing-masing, serta membahas masalah yang paling banyak muncul. Tahap Pengakhiran yaitu Menjelaskan bahwa kegiatan konseling kelompok akan berakhir, penyampaian kemajuan yang dicapai oleh masing-masing kelompok, penyampaian komitmen untuk memegang keberhasilan

masalah teman, mengucapkan terimakasih, berdoa menurut agama masing-masing, serta bersalaman.⁵¹

Dari penjelasan tahapan penyelenggaraan layanan konseling kelompok di atas peneliti lebih setuju dengan pendapat yang dikemukakan oleh Tohirin dikarenakan tahapan yang dikemukakan oleh Tohirin lebih rinci dan lebih mudah dipahami. Beberapa pendapat tentang tahapan penyelenggaraan layanan konseling kelompok di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa dalam layanan konseling kelompok terdapat beberapa tahapan, yaitu pembentukan, peralihan, kegiatan serta pengakhiran yang akan dilaksanakan saat proses layanan konseling dilakukan, dan diharapkan supaya proses konseling berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

D. Bentuk dan Kecanduan Game Online Bagi Siswa

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambahkan gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat dihentikan.⁵²

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain

⁵¹ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h.188.

⁵² Chapin, J.P, 2009, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Karyono*, Jakarta: Rajawali pers, h. 22

game). Dari ini terlihat bahwa game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Menurut Moze Simanjuntak dalam mendiagnosa kecanduan bermain game online menjadi fokus utama dari kehidupan pemainnya, ketika game sudah terpikirkan setiap menit secara terus menerus, mengorbankan relasi dan kesempatan berhubungan dengan orang-orang sekitar, serta mengabaikan kesehatan.⁵³

Menurut Soettjipto kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan dalam internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game).⁵⁴

Kecanduan game online adalah gangguan *kontrol impulsive* dengan penggunaan game online yang berlebihan dan tidak normal, kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut. Begitu juga Griffiths menambahkan bahwa proses dan keterlibatan dalam perilaku kecanduan termasuk kedalam spektrum yang parah dan penyalahgunaan. Kecanduan game

⁵³ Moze Simanjuntak, *More Than Just A Game*, (Tangerang: Yayasan Pelikan, 2019), h.33-34

⁵⁴ Soettjipto, *Perilaku Adiksi Game online*, dalam artikel Pratiwi, hal.3

online ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan dan berdampak negatif pada pelakunya.⁵⁵

Peneliti menyimpulkan bahwa kecanduan game online merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologi dalam melakukan suatu hal dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

APA (*American Psychiatric Association*), telah mengembangkan sembilan bentuk karakteristik gangguan game online. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan online game jika mengalami 5 dari 9 karakteristik selama 12 bulan, dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Keasyikan
Individu menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan game bahkan ketika individu tidak bermain, atau merencanakan kapan individu dapat bermain selanjutnya.
2. Penarikan diri
Individu merasa gelisah, mudah marah, murung, cemas, atau sedih ketika mencoba mengurangi atau menghentikan permainan, atau ketika tidak dapat bermain.
3. Toleransi
Individu merasa perlu bermain untuk peningkatan jumlah waktu, bermain game yang lebih menarik, atau menggunakan peralatan yang lebih kuat untuk mendapatkan jumlah kegembiraan yang sama dengan yang individu dapatkan.

⁵⁵ Sofyan Abdi, Yeni Karneli, *Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual*, Jurnal Bimbingan Konseling, Vol. 17 No. 2 Desember 2020, h. 9-20.

4. Kurangi/berhenti

Individu merasa bahwa individu harus mengurangi waktu untuk bermain, tetapi tidak dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain game.

5. Menyerahkan aktivitas lain

Individu kehilangan minat atau mengurangi partisipasi dalam kegiatan rekreasi lainnya karena bermain game.

6. Lanjutkan meskipun ada masalah

Individu terus bermain meskipun sadar akan konsekuensi negatif, seperti tidak cukup tidur, terlambat ke sekolah/tempat kerja, menghabiskan terlalu banyak uang, berdebat dengan orang lain, atau mengabaikan tugas-tugas penting.

7. Berbohong

Individu berbohong kepada keluarga, teman atau orang lain tentang seberapa banyak individu bermain, atau berusaha membuat keluarga atau teman tidak mengetahui seberapa banyak individu bermain.

8. Lepaskan suasana hati yang merugikan

Individu bermain untuk melarikan diri dari atau melupakan masalah pribadi, atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman seperti rasa bersalah, kecemasan, ketidakberdayaan atau depresi.

9. Risiko/kehilangan hubungan/peluang

Individu berisiko atau kehilangan hubungan signifikan, atau pekerjaan, pendidikan, atau peluang karier karena bermain game.⁵⁶

Menurut Lee terdapat empat kriteria kecanduan bermain game online, yakni

excessive use, tolerance, withdrawal symptoms dan negative repercussions:

1. Excessive use adalah ketika bermain online game menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
2. Tolerance adalah proses terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game online untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game online akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.
3. Withdrawal symptoms adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan game online dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini berpengaruh pada fisik (seperti pusing, insomnia) atau psikologisnya (seperti mudah marah).

⁵⁶ Rizka Hardiningsih, *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) Pada Remaja di SMA Panca Budi Medan*. Skripsi, Universitas Medan Area, 2020, h.26-28

4. Negative repercussions adalah mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna online game dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobby dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.⁵⁷

Dari dua teori tersebut, peneliti menggunakan teori APA, karena uraian dari bentuk-bentuk kecanduan game online yang dikemukakan lebih spesifik, APA menyebutkan beberapa karakteristik kecanduan game online yaitu: keasyikan, penarikan, toleransi, kurangi/berhenti, menyerahkan aktivitas lain, lanjutkan meskipun ada masalah, menipu/menutup-nutupi, lepaskan suasana hati yang merugikan, dan risiko/kehilangan hubungan atau peluang. Seseorang yang mengidap kecanduan bermain game online akan memenuhi lima indikasi dari sembilan indikasi yang ada.

E. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kognitif

Kecanduan di definisikan sebagai dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan suatu substansi, meskipun berakibat dalam kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental dan kesejahteraan finansial individu.⁵⁸ Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah selama beberapa waktu dengan aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif.

⁵⁷ Lee, E.J, *Acase Study Of Internet Game Addiction*. Journal Of Addiction Nursing 22, 2011, h. 208-213

⁵⁸ Young, k. S., yue, x. D., & ying, l. (2011). *Prevalence estimates and etiologic models of internet addiction*. internet addiction

Menurut Soettjipto kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduaan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan dalam internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game *Addiction* (berlebihan bermain game).⁵⁹

Menurut Agata bermain game dapat berdampak positif dan negatif bagi anak. Salah satu dampak positif dari bermain game adalah meningkatkan kemampuan menalar atau logika. Dalam game terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan/tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan dalam game. Kegemaran bermain game membuat anak dapat mengasah otak untuk memecahkan permasalahan sehingga kemampuan menalarinya terus mengalami perkembangan.⁶⁰ Game online juga membantu mengasah pola pikir anak dalam memecahkan persoalan-persoalan yang ada.

Mark Griffiths dalam jurnal Ardianasari tentang pengaruh kecanduan game online terhadap penyusuaian sosial remaja, menjelaskan pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain game online, yang lebih mengkhawatirkan adalah sekitar 7%-nya bermain bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang

⁵⁹ Soettjipto, *Perilaku Adiksi Game online*, dalam artikel Pratiwi, h. 3

⁶⁰ Agata, L. *pengaruh kegemaran bermain game terhadap kemampuan menalar siswa di sd n premulung no 94 surakarta tahun 2014/2015*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, xv(94), h. 119.

menghasilkan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan, sosial remaja serta perkembangan kognitif.⁶¹

Menurut Dani, Sukidin anak yang bermain game secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif. Dampak negatif game lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain game. Apabila game dimainkan secara berlebihan anak-anak tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah⁶² Dampak negatif dari kecanduan game online sangat mempengaruhi aktifitas belajar anak yang mengakibatkan jam pelajaran tidur malas mengerjakan tugas sehingga prestasi siswa turun.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.⁶³ Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Menurut Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin

⁶¹ Tantri Widyarti Utami & Atik Hodikoh, *Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja*, Jurnal Keperawatan Vol. 12 No. 1 Maret 2020, H.18

⁶² Dani, R. wulan, Sukidin, & S, R. N. *Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)*. Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)

⁶³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada, Media Group 2011, h. 48

perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.⁶⁴ Anak akan dihadapkan dengan persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan masalah masalah, dalam pemecahan masalah tersebut maka anak perlu kemampuan berpikir, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaian masalah yang di sebut perkembangan kognitif.

Husdarta dan Nurlan berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan.

Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.⁶⁵ Anak akan melewati setiap periode perkembangan, setiap tahapan periode anak berusaha mencari keseimbangan

⁶⁴ Syaodih, Ernawulan dan Mubair Agustin, *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008, h. 20

⁶⁵ Husdarta dan Kusmaedi Nurlan, *Pertumbuhan dan kembangan Peserta didik*, Jakarta, h. 169

kognitif antara struktur dengan pengalaman2 baru. Apabila tidak dapat menemukan keseimbangan maka akan memerlukan transformasi pada periode berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

Pengaruh kognitif pada anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Siti Partini bahwa pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak.⁶⁶ Jadi faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah lingkungan dan kematangan.

Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmonodewo perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.⁶⁷ pertumbuhan dan

⁶⁶ Siti Partini suwardiman, *Metode Perkembangan Daya Pikir dan Daya Cipta Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY), 2003, h.1

⁶⁷ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Depdikbud dan PT Reneka Cipta), 2003, h. 27

perkembangan anak, yang sangat dipengaruhi oleh pertumbuhan dan kesehatan sel otak dan perkembangan antar sel otak.

Menurut Piaget dalam Asri Budiningsih makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.⁶⁸

Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Ahmad Susanto faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

1. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

2. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

4. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

5. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan

⁶⁸ C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Asri Mahastya, 2015), h.

mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.⁶⁹

Perkembangan kognitif merupakan salah satu topik yang sering dibicarakan dan diperdebatkan banyak orang, berbagai cara dilakukan supaya perkembangan kognitif seorang anak menjadi optimal. Perkembangan kognitif meliputi perkembangan dalam hal pemikiran, intelegensi, dan bahasa.

Wiriana mengatakan kemampuan kognitif seseorang dipengaruhi oleh dua hal yaitu, faktor *herediter* atau keturunan dan faktor *non herediter*. Faktor herediter merupakan faktor yang bersifat statis, lebih sulit untuk berubah. Sebaliknya, faktor non herediter merupakan faktor yang lebih plastis, lebih memungkinkan untuk diutak-atik oleh lingkungan. Pengaruh non herediter antara lain peranan gizi, peran keluarga, dalam hal ini lebih mengarah pada pengasuhan, dan peran masyarakat atau lingkungan termasuk pengalaman dalam menjalani kehidupan.

Wiriana menjelaskan tentang faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah:

1. Gaya pengasuhan.

Baumrind menekankan tiga tipe gaya pengasuhan yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, pada anak yaitu :

⁶⁹ Ahmad Susanto,....., h. 59-60

Gaya pengasuhan Otoriter (*authoritarian parenting*) Gaya pengasuhan otoriter adalah suatu gaya yang membatasi dan menghukum yang menuntut anak untuk mengikuti perintah-perintah orangtua dan menghormati pekerjaan dan usaha. Orangtua yang otoriter menetapkan batasan-batasan yang tegas dan tidak memberikan peluang pada anak untuk berbicara atau bermusyawarah. Perkembangan kognitif anak juga menjadi kurang optimal karena kurang ada kesempatan untuk mengekspresikan rasa ingin tahu, mengembangkan kreativitas serta menyelesaikan masalah secara mandiri.

Gaya pengasuhan Otoritatif (*authoritative parenting*) Gaya pengasuhan otoritatif adalah merupakan pengasuhan yang mendorong anak untuk tetap mandiri tapi masih menetapkan batas-batas dan pengendalian atas tindakan-tindakan mereka. Orangtua mampu menunjukkan kehangatan dan kasih sayang sekaligus memungkinkan untuk melakukan musyawarah dalam menghadapi persoalan. Pengasuhan otoritatif diasosiasikan dengan kompetensi sosial yang baik pada anak. Perkembangan kognitif diprediksikan menjadi lebih optimal karena anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan untuk menyelesaikan masalah (*problemsolving*) namun tetap mengetahui norma atau aturan yang berlaku, maupun mengembangkan rasa ingin tahu tanpa mengalami ketakutan.

Gaya pengasuhan Permissi (*permissive parenting*) dibagi menjadi dua yaitu Pengasuhan *permissive indulgent*, Pengasuhan *permissive indifferent*

1) Pengasuhan *permissive indulgent*

Pengasuhan *permissive indulgent* merupakan suatu gaya pengasuhan dimana orangtua menjadi sangat terlibat dalam kehidupan anak tetapi menetapkan sedikit batasan atau kendali terhadap perilaku

mereka. Perkembangan kognitif ini menjadi kurang optimal karena tidak mengetahui mana hal yang benar dan kurang benar. Biasanya mereka jarang menaruh hormat pada orang lain, cenderung egois (*selfistype*), dan mengalami kesulitan untuk mengendalikan perilaku mereka.

2) Pengasuhan *permissive indifferent*

Pengasuhan *permissive indifferent* adalah gaya pengasuhan dimana orangtua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak. Mereka berkembang menjadi pribadi yang cenderung liar, kurang mampu mengenal aturan serta menjadi kurang mampu membangun kemandirian dengan baik.

2. Pengaruh lingkungan.

Pengaruh lingkungan juga memberikan andil yang cukup besar terhadap perkembangan kognitif anak, lingkungan dalam konteks ini adalah lingkungan di luar rumah atau keluarga. Lingkungan pertama yang berpengaruh adalah sekolah, pengaruh teman sebaya (*peers*), status sosial ekonomi, peran gender dalam keluarga, dan media masa. Lingkungan yang kondusif bagi perkembangan kognitif anak adalah lingkungan yang mampu merangsang rasa ingin tahu, kemampuan untuk mengamati serta menyelesaikan masalah serta mengembangkan *alternative* penyelesaian masalah. Beberapa tips untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak yaitu :Asupan gizi yang memadai dan disesuaikan dengan kebutuhan anak.Melakukan beberapa latihan fisik dan relaksasi seperti, *brain gym*. Keluarga sebagai fondasi bagi perkembangan anak ke depan hendaknya mampu menciptakan suasana yang harmonis, hangat dan penuh kasih sayang.⁷⁰

⁷⁰ Nurrahmi Ulul Azmi, *Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Kognitif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas IV MI Muhammadiyah Pannampu Kota Makassar*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2017, h. 28-32

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan.

F. Jenis-Jenis Game Online

Menurut Aji game online mempunyai jenis-jenis yang bermacam-macam dengan metode yang berbeda-beda walaupun pengkategorian game online sudah terbilang tidak mencakup semua tetapi game online perlu diklarifikasi untuk memberikan pemahaman mendasar bagi para gamers pemula. Perlu diketahui bahwa perkembangan game online telah mencapai tahap dimana game “tembak menembak” melainkan lebih dari itu. Contoh beberapa tahun yang lain game tembak menembak lebih dikenal dengan *FPS* sekarang ada *Thrid- Person-Hooter*, *MO-FPS*.

Jenis- jenis game dalam penelitian ini adalah *PUBG mobile*, *mobile legend* dan *chip (hings domino)*.

Revianda amrullah mengemukakan game *PUBG* adalah sebuah *multiplayer kompetitif* yang menjadi “*Battle-Royale*” sebagai game utama, game ini berjenis *fist-person shooter* dan *third-personshooter*. Game ini juga salah satu game yang sangat populer dikalangan gamers untuk persi PC nya. Pada tanggal 19 maret 2018, developer ini baru saja merilis game *PUBG* untuk versi mobilnya. Game ini merupakan game yang baru pada *plafom mobile* sehingga berpotensi memiliki user baru. Pasar aplikasi *mobile* saat ini sangat kompetitif,

terutama bagi jenis aplikasi yang baru dipasarkan. Konsumen ingin menggunakan aplikasi tanpa proses pembelajaran yang lama untuk mengoptimalkan fungsi yang ada dengan mudah dan setiap aplikasi harus mengadopsi cara berfikir pengguna untuk menstimulus pengalaman pengguna pertama kali terutama dalam aspek *learnability*.⁷¹

NF Khoiri mengemukakan dalam jurnalnya *Game mobile legends* adalah jenis game multiplayer online arena (MOBA) ini berada di kategori populer dan sampai menjadi peringkat pertama di play store. Layaknya game MOBA pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan. Game yang dirancang ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah satu dari dua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom*. Yang menghubungkan basis-basis. Kerja sama tim menjadi kunci dari permainan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.⁷²

Menurut Ayu Chip (*higgs domino island*) adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran kecil, berwarna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi sebagai pengganti

⁷¹ Revianda Amrullah Akbar, Hanifah Muslimah Az-zahra, komang Candra Brata. "evaluasi User Experience pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough", jurnal pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer, Vol. 3, No. 2, (Februari 2019). H 1661

⁷² <https://jurnalapps.co.id/inilah-8-karakter-mobile-legend-terbaik-2017-12465>. Diakses pada jam 22.00 WIB, 28 maret 2018.

angka. Ada jutaan game yang ada di dunia maya saat ini, mulai dari game yang sangat simpel hingga yang sangat komplek, rumit, dan bahkan mempertaruhkan uang ato chip. Adapu salah satu game yang digemari saat ini adalah hingg domino. Merupakan game berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai game, mulai dari domino, kartu, fuze, dam, dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak chip yang di dapat dari kemenangan.⁷³

Berikut ini adalah pembagian game berdasarkan genre atau jenisnya menurut Aji, *Shooter Game* yaitu game ini konsepnya adalah game berjenis tembak menembak. Game pada genre ini antara lain *Counter strike*, *Point Blank*, *Call of duty*. *Adventure Game* yaitu ame petualang adalah game yang paling menarik untuk dikembangkan dan dimainkan. Game dengan konsep petualang adalah jenis game awal yang nanti kemudian berkembang. Game petualang seperti *Mario bross* dan *Sonic* adalah game yang terkenal pada tahun 90an. *Action Game* yaitu *game action* mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi genre baru *action adventure game*, game yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. Game genre ini awalnya bisa dilihat di *Mortal Combat* dan *street fighter*.⁷⁴

⁷³ Ayu, R. *Menanggulangi kecanduan game online* (jakarta: 2011), h. 1-20

⁷⁴ C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), hal. 35

Game online juga memiliki jenis sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan, *Massively Multiplayer Online First- person shooter games (MMOFPS)* Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal*.

Massively Multiplayer Online Real- time strategy games (MMORTS) Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah misalnya *Star Wars*. *Massively Multiplayer Online Role- playing games (MMORPG)* Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA*.

Cross-platform online play Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi online. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun *Xbox 360*.⁷⁵

Massively Multiplayer Online Browser Game game jenis ini dimainkan pada browser seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi *scripting HTML* (*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan “*Flash games*” atau “*Java games*” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti *Ajax* memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

Simulation games game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *life simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life simulation games*, pemain bertanggungjawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranamkobgvfh virtual. Karakter memiliki kebutuhan yang dan

⁷⁵ Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere Vol. 01 No. 01 April 2017, h. 32-33

kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.⁷⁶

Massively multiplayer online games (MMOG) pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti, *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)*, *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)*, *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First- Person Shooter)* dan *MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game)*

Ramadhani mengatakan game online dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy), MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter), dan lain sebagainya. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis game online:⁷⁷

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) yaitu jenis game online yang dimana cara bermainnya memerankan suatu karakter fiksi dan

⁷⁶ Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere Vol. 01 No. 01 April 2017, h. 32-33

⁷⁷ Ramadhani A, *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresifitas Remaja Awal*, Jurnal: eJurnal Ilmu Komunikasi (1), 2012, h. 20

harus berinteraksi sosial seperti di dunia nyata yang bertujuan membangun sebuah alur cerita yang sudah ditentukan. Biasanya setiap karakter mempunyai kemampuan berbeda dan cara meningkatkan kemampuan tersebut pemain harus melakukan banyak misi. Contoh game online MMORPG ialah Ragnarok Online, Final Fantasy, Assassin Creed, Gashin Impact, dan lain-lain.

MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy) berbeda dengan MMORPG, game online dengan genre ini mengharuskan para pemainnya ahli dalam bidang strategi perang. Hal yang menonjol dari permainan ini adalah pemain diberikan sebuah wilayah dimana mereka harus mengolah dan membangun bangunan, memperkuat teknologi, serta pengolahan sumber daya alam di wilayah tersebut sebaik mungkin agar dapat bertahan dari serangan musuh. Contoh game online MMORTS adalah WarCraft, Red Alert, Age of Empires, dan lain sebagainya.

MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter) game online ini mengambil perspektif atau sudut pandang orang pertama layaknya pandangan mata kita. Jadi permainan ini seolah-olah kita yang ada didalam game-nya. Game online ini mengedepankan senjata api sebagai main weapon-nya, dimana para pemainnya baik sendirian atau beregu saling membunuh pemain lainnya untuk memenangkan sebuah misi. Oleh karena itu, para pemainnya dituntut mempunyai skill berperang yang mumpuni, pandai membaca strategi lawan, dan mempunyai penglihatan, pendengaran, dan reflex yang bagus. Contohnya Point Blank, Call of Duty, Battlefield, Counter Strike, PUBG, dan sebagainya.

Action Game yaitu *game action* mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi genre baru *action adventure game*, game yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. Game genre ini awalnya bisa dilihat di *Mortal Combat* dan *street fighter*.⁷⁸

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa banyak jenis-jenis game online yang dapat dimainkan oleh banyak peserta didik zaman sekarang ini seperti *action game*, *adventure game* dan *shooter game*, ketiga game tersebut sangat banyak dimainkan oleh para pecinta permainan game online yang bisa membuat pemainnya ketagihan dalam bermain.

G. Faktor Penyebab Kecanduan Online Terhadap Bagi Anak

Terdapat 2 faktor penyebab anak kecanduan bermain game online yaitu, faktor internal dan eksternal.

Faktor internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa faktor internal terdiri atas faktor-faktor fisiologi, informasi yang diperoleh melalui indera akan mempengaruhi dan melengkapi prestasi belajar dan usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitar. faktor minat yang kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus.

Menurut Sumadi Suryabrata dalam bukunya, menyatakan bahwa faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri pelajar. Faktor ini dapat

⁷⁸ C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), hal. 35

di golongan menjadi dua golongan yaitu faktor-faktor fisiologi dan faktor-faktor psikologi⁷⁹

Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya menyatakan faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa, yakni keadaan ato kondisi jasmani dan rohani siswa⁸⁰

Dapat disimpulkan bahwa faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri siswa yang bisa mempengaruhi hasil belajar, baik faktor tersebut bersifat ke kondisi jasmani maupun rohani siswa.

Adapun yang termasuk dalam faktor Faktor internal antara lain:

a. Intelegensi

Intelegensi adalah kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Kemampuan dasar yang tinggi pada anak, dapat menggunakan pikirannya untuk belajar dan memecahkan masalah persoalan-persoalan baru secara tepat, cepat, dan berhasil sebaliknya, tingkat kemampuan dasar yang mengakibatkan murid mengalami kesulitan dalam belajar .

Menurut Saifuddin Anwar faktor yang mempengaruhi intelegensi adalah pembawaan yang ditentukan oleh sifat dan ciri yang dibawa sejak lahir, kematangan dalam tiap organ tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan, pembentukan ialah segala keadaan yang di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi, minat dan pembawaan khas pada suatu tujuan dan dorongan bagi perbuatan yang tertarik minat seseorang

⁷⁹ Sumadi Suryabrata, *psikologi pendidikan* (Jakarta:Raja Grafindo Persada,1998), h.233.

⁸⁰ Muhibbin Syah, *psikologi pendidikan* (Bandung: Rosda Karya, 2010), h.129

mendorongnya untuk berbuat lebih giat, dan kebebasan manusia dalam memilih metode memecahkan masalah sesuai dengan kebutuhannya. Dengan adanya kebebasan berarti minat tidak selamanya menjadi syarat dalam perbuatan inteligensi.⁸¹

Menurut David Wechsler inteligensi adalah kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional dan menghadapi lingkungannya secara efektif. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa intelegensi adalah kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional.

Menurut Dalyono menyebutkan secara tegas bahwa seseorang yang memiliki intelegensi baik umumnya mudah dalam belajar dan hasilnya cenderung baik, sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berfikir dan prestasi yang rendah.⁸²

b. Motivasi

Motivasi belajar merupakan kekuatan (power motivation), daya pendorong, alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, maupun psikomotorik⁸³

Menurut Tabrani Rusyan motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Sedangkan Menurut Dimiyati dan Mudjiono di dalam motivasi terkandung adanya keinginan

⁸¹ Saifuddin Azwar, *Pengantar Psikologi Inteligensi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015, h. 14-23

⁸² Dwi Sunar Prasetyono, *Super Lengkap Tes IQ-CQ*, Jogjakarta: Diva Press, 2010, h. 6

⁸³ Hanafiah dan cucu suhana, *konsep strategi pembelajaran*, (Bandung: Reafika Anditama, 2012 Cet. 3.

mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

Menurut Hurlock merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan agar merasa bebas untuk melakukan apa yang mereka inginkan.⁸⁴

c. Bakat

Bakat adalah potensial yang dimiliki anak untuk mencapai keberhasilan. bakat anak akan tampak sejak ia dapat berbicara atau sudah masuk sekolah dasar (SD). Bakat yang dimiliki anak tidak sama. Bakat akan dapat memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar bidang-bidang tertentu.

Menurut Reber bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, seseorang siswa yang berbakat dalam bidang tertentu akan jauh lebih mudah menyerap informasi⁸⁵

Menurut Kartini Kartono bakat merupakan hal yang mencakup segala faktor yang ada di dalam diri individu yang dimiliki sejak awal pertama kehidupannya dan kemudian menumbuhkan perkembangan keahlian, keterampilan, dan kecakapan tertentu. Bakat ini sifatnya laten potensial, sehingga masih bisa tumbuh dan dikembangkan.

Menurut Abu Ahmadi bakat adalah elajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhan, tidak

⁸⁴ Hurlock, Elizabeth B, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga 2011, h. 114

⁸⁵ Syah, *Psikologi pendidikan ...*, h.134

sesuai dengan kecakapan, tidak sesuai dengan tipe-tipe khusus anak yang banyak menimbulkan problema pada dirinya, karena itu pelajaran pun tidak pernah terjadi proses dalam otak, akibatnya timbul kesulitan. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu.⁸⁶

d. Minat

Minat adalah kecenderungan dan kegiatan yang tinggi atau keinginan yang besar untuk sesuatu. Dalam minat, ada dua hal yang harus di perhatikan yaitu minat pembawaan, minat ini muncul dengan tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, baik kebutuhan maupun lingkungan. Minat yang muncul karena adanya pengaruh dari luar yaitu minat seseorang bisa saja berubah karena adanya pengaruh lingkungan dan kebutuhan.

Faktor minat menurut Slameto adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atay aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat.⁸⁷

Menurut Syah minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu.

Menurut Djamarah minat adalah kecendurungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat

⁸⁶ Abu Ahmadi, *psikologi belajar* , h. 79.

⁸⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, h.180

terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang.⁸⁸

Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar diri individu meliputi lingkungan dan obyek-obyek yang dapat mengubah sudut pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi seseorang dalam merasakan dan menerima sesuatu.

Menurut M. Dalyono faktor eksternal adalah faktor yang muncul dari luar diri siswa yang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan, lingkungan sekolah, lingkungan keluarga faktor tersebut sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa.⁸⁹

Faktor eksternal merupakan lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat, hubungan guru dengan peserta didik yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajarnya, cara guru memberikan kurikulum dan pelajaran. adapun lingkungan masyarakat yang membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Dapat disimpulkan bahwa faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri siswa untuk melakukan sesuatu yang mereka inginkan.

Adapun faktor-faktor eksternal antara lain

a. Lingkungan

⁸⁸ Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, h.166

⁸⁹ Dalyono. *Psikologi pendidikan* (Jakarta: Pt. Rineka)2007 h.137

Lingkungan adalah keadaan, bangunan rumah, suasana sekitar keadaan lalu lintas, iklim, dan sebagainya menjadi sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar siswa, tempat terjadinya sebuah interaksi suatu sistem dalam lingkungan sehari-hari anak.

Faktor eksternal lingkungan menurut S.J McNayghton dan Larry L. Wolf, mengartikan lingkungan hidup bersifat biologis dan fisika yang langsung mempengaruhi kehidupan, pertumbuhan, perkembangan dan reproduksi organisme. Jika diartikan lingkungan hidup adalah suatu proses kehidupan yang dipengaruhi baik pengaruh dari luar ataupun pengaruh dari dalam yang satu sama lain saling membutuhkan.⁹⁰

Menurut Marlina Gazali lingkungan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berada diluar diri anak. Dalam artian lingkungan adalah segala yang ada di sekitar anak, baik berupa benda-benda, peristiwa yang terjadi maupun kondisi masyarakat terutama yang dapat memberi pengaruh kuat kepada anak didik yaitu lingkungan anak-anak bergaul sehari-hari.

Sri hayati menjelaskan lingkungan hidup sebagai satu kesatuan ruang dengan semua benda juga keadaan makhluk hidup yang termasuk di dalamnya adalah manusia dan perilakunya yang menlangsungkan kehidupan dan kesejahteraan manusia dan yang lainnya.

⁹⁰ Sridianti, *Pengertian Lingkungan Hidup Menurut Para Ahli*, Dikutip dari laman webside: www.sridianti.com/pengertian-lingkungan-hidup-menurut-para-ahli.html. diakses pada Kamis, 22 April 2022.

Menurut emim kamil lingkungan hidup di artikan sebagai benda, kondisi, keadaan dan berpengaruh yang terdapat dalam ruang yang kita tepati dan mempengaruhi hal yang hidup termasuk kehidupan manusia⁹¹

b. Keluarga

Faktor keluarga sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar seorang siswa. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, perhatian dan bimbingan orang tua, relasi antar anggota keluarga dan suasana rumah turut mempengaruhi pencapaian belajar seseorang.

Faktor keluarga menurut Syaodih Sukmadinata sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Termasuk faktor fisik dalam lingkungan keluarga adalah keadaan rumah dan ruang tempat belajar, sarana dan prasarana, suasana dalam rumah dan suasana di sekitar rumah. Kondisi sosial psikologis menyangkut keutuhan keluarga, iklim psikologis, iklim belajar dan hubungan antar anggota keluarga.⁹²

Menurut Hasbullah mengemukakan lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan didikan dan bimbingan juga dikatakan lingkungan yang utama, karena sebagian besar kehidupan anak adalah di dalam keluarga sehingga pendidikan yang banyak diterima oleh anak adalah dalm keluarga.

Menurut Smart mengemukakan faktor keluarga dapat mempengaruhi seseorang suka bermain game online karena berawal dari orangtua yang kurang

⁹¹ Emil Salim, *lingkungan hidup dan pembangunan*, Mutiara, Jakarta 1982, h 34.

⁹² Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. h. 163

peduli sehingga anak beralih untuk menghibur diri dengan bermain game online, berikut adalah pemicu anak bermain game online: Kurangnya perhatian dari orang terdekat, beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Maka dari itu seseorang akan selalu melakukan hal-hal yang tidak menyenangkan hati orang terdekatnya supaya dirinya selalu diperhatikan. Depresi, beberapa orang bermain game online untuk menghilangkan rasa depresinya, dengan rasa terhibur dan menarik yang ditawarkan oleh game online maka lama-kelamaan akan mengakibatkan kecanduan.

Menurut Yee terdapat 5 Faktor Penyebab kecanduan online terhadap bagi anak :

1. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
2. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang di dasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
3. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari "dunia khayal" dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut
4. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
5. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan syimbol kekuasaan.⁹³

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada remaja, sebagai berikut.

⁹³ Yee, N. 2005. *Motivations of Play in Online Games*. Cyberpsychology dan Behavior. (20 Desember 2021)

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan⁹⁴

Detria menjelaskan terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada anak. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online, sebagai berikut :

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- b. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online.
- c. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- d. Kurangnya self control dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap game online adalah *relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *immersion* (pemain yang sangat menyukai orang lain), *escapism* (bermain game online untuk menghindar dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *achievement* (keinginan untuk menjadi kuat dilingkungan di dunia virtual).

⁹⁴ Detria. *Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online*. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: UPI, 2013, h. 22

Menurut young pemicu seseorang main game ialah bermain game online adalah suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi dan stress).⁹⁵ Bermain game bisa menghilangkan permasalahan-permasalahan pada diri seseorang salah satunya stres.

Kurang kontrol, orangtua yang memanjakan anak dengan fasilitas, akan kemungkinan besar efek kecanduan terjadi anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over. Kurang kegiatan, menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan dan bosan. Dengan tidak adanya kegiatan apapun maka bermain game online sering dijadikan pelarian yang dicari.

Dari beberapa definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa pemicu main game online pada remaja itu disebabkan oleh 2 faktor. faktor internal keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online ditambah lagi dengan bermain game online sekarang ini seseorang bisa mendapatkan uang. Faktor Eksternal kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mampu menguasai keadaan. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan.

⁹⁵ Young, *The Mental Health Concens For The New Millennium*, cyber Psycology & Behavior, (Cyber-Disorder,2000), h.475.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni metode penelitian yang sistematis yang mengutamakan data dengan angka. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang bersifat statistik atau data yang berupa angka yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah digunakan.⁹⁶

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre Eksperimen* (pre-Experimental). Rancangan penelitian ini pada prinsipnya tidak dapat mengontrol validitas internal dan eksternal secara utuh, karena satu kelompok hanya dipelajari satu kali, atau kalau menggunakan dua kelompok diantara kedua kelompok itu tidak disamakan terlebih dahulu.⁹⁷ Pada penelitian ini, peneliti tidak menggunakan kelompok kontrol, peneliti hanya melihat hasil dari pemberian layanan konseling kelompok pada siswa yang kecanduan game online pada siswa kelas VIII di MTsN 4 Pidie.

Desain yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah *One Group Pre-Test Post-Test Design* yaitu eksperimen pada desain ini menggunakan *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

⁹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 14.

⁹⁷ Muri, Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2014), h.179

Tabel 3.1
Desain Penelitian Kelompok Tes awal dan Tes Akhir

Kelas	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

(Sumber: Arikunto, 2010: 124)

Keterangan:

- O₁ :Tes awal pada kelas eksperimen sebelum diberikan konseling kelompok
O₂ :Tes akhir pada kelas eksperimen sesudah diberikan konseling kelompok
X : Penerapan atau perlakuan konseling kelompok.⁹⁸

Pada penelitian ini menggunakan tahap-tahp rancangan eksperimen untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa setelah mendapatkan layanan konseling kelompok. Ada beberapa hal yang akan dilakukan dalam melaksanakan eksperimen ini adalah sebagai berikut:

1. Pengukuran variabel (*Pretest*)

Bentuk pengukuran variabel (*pretest*) yang diberikan berbentuk skala (angket). Tujuan *pretest* dilakukan untuk mengetahui kecanduan game online siswa sebelum diberikan perlakuan.

2. Pemberian *Treatment*

Pemberian *treatment* dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan durasi 50 menit. Pada akhir pertemuan penelitian akan memberikan penilaian segera (*laisseg*) guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi layanan konseling kelompok yang telah diberikan.

⁹⁸ Arikunto, S, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 124

3. *Posttest*

Pemberian *posttest* dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif perlakuan yang telah diberikan dengan konseling kelompok dalam mengurangi kecanduan game online siswa.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁹⁹ Populasi penelitian yaitu siswa kelas VIII MTsN 4 Pidie. Pertimbangan memilih kelas VIII karena terdapat siswa yang mengalami kecanduan game online. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling terdapat beberapa siswa memiliki mengalami kecanduan game online, siswa banyak yang pasif serta rendah dalam pembelajaran terdapat pada kelas VIII. Selanjutnya kelas dilihat berdasarkan siswa yang paling banyak mengalami kecanduan game online dari seluruh kelas sehingga memerlukan bimbingan dan pemahaman dalam mengurangi kecanduan game online. Jumlah populasi tersaji dalam tabel 3.2:

Tabel 3.2
Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas VII MTsN 4 Pidie

Kelas	Perempuan	Laki-Laki	Jumlah
VIII- 1	24	26	50
VIII-2	22	22	44
Total	46	46	92

Sumber: Data Siswa MTsN 4 Pidie

⁹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian....*, h. 117.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII yang ada di MTsN 4 Pidie. Dengan jumlah kelas 2 dengan jumlah total peserta didik sebanyak 92 siswa terdiri dari 46 perempuan dan 46 laki-laki. Dipilihnya kelas VIII merupakan kelas yang paling banyak terdapat siswa yang kecanduan game online.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dengan cara-cara tertentu. Sugiyono menyatakan sampel adalah bagian dari banyaknya jumlah populasi dengan berbagai jenis karakteristik yang dimiliki.¹⁰⁰ Peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi dengan segala keterbatasan waktu, tenaga serta dana. Peneliti hanya mengambil beberapa sampel dari populasi.

Pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yaitu pengambilan sampel terhadap siswa yang memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan ketetapan peneliti.¹⁰¹ Pertimbangan dalam memilih sampel yaitu:

1. Siswa laki-laki maupun perempuan yang duduk dikelas VIII
2. Siswa dengan hasil *pre-test* mengalami kecanduan game online tinggi
3. Siswa yang bersedia mengikuti proses *treatment* yang telah di rancang ` oleh peneliti.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti akan melakukan treatment

¹⁰⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 118

¹⁰¹ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kualitatif (Analisis Isi dan Data Sekunder)* Edisi Revisi. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 79

berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan, sampel dalam penelitian ini diperoleh sebanyak 10 orang yang memiliki kecanduan game online.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto adalah alat yang bantu dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.¹⁰² Sedangkan menurut Sugiyono instrumen pengumpulan data adalah suatu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.¹⁰³ Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah skala likert.

Skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu.¹⁰⁴ Peneliti menggunakan angket yang berbentuk skala likert untuk mengumpul data tentang kecanduan game online. Butir-butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran kecanduan game online. Adapun alternatif jawaban dalam penelitian ini ada lima kategori pernyataan sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Pernyataan	SS	S	KK	TS
Positif	5	4	3	2
Negatif	1	2	3	4

¹⁰² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek...*, h. 134.

¹⁰³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan Kombinasi...*, h. 92.

¹⁰⁴ Syofian Siregar, *Metode Pene;Itian Kuantitatif*, (Jakarta:Prenamedia Gruop, 2015)

Berdasarkan tabel 3.3 menunjukkan butir pernyataan positif diberi skor, 4, 3, 2, dan 1 sedangkan bentuk jawaban negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Semakin tinggi alternatif jawaban siswa maka semakin tinggi tingkat kecanduan game online siswa dan semakin rendah alternatif jawaban siswa, maka semakin rendah pula tingkat kecanduan game online.

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkapkan kecanduan game online peserta didik dikembangkan dari teori destria mengungkapkan faktor kecanduan game online remaja ada 4: (1) keinginan yang kuat, (2) Ketidakmampuan mengatur prioritas (3) Rasa bosan dan (4) kurang self kontrol. Adapun kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen dibawah ini diadabtasi berdasarkan teori Destria

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		Total
			Favorable	Unfavorable	
Kecanduan Game Online	Keinginan yang kuat	1. Game online merubah perasaan menjadi lebih baik.	1,2,4,	3,5	5
		2. Merasa tertantang ketika game online menyajikan permainan yang lebih sulit.	10	6,7,11	4
		3. Dorongan untuk bermain online game setelah sempat diberhentikan justru jauh lebih besar.	9,12,13	8,14	5
	Ketidakmampuan mengatur	1. Memilih bermain online game dibandingkan kegiatan lain.	16,19	15,18,22,25	6

	prioritas	2. Memikirkan game yang dimainkan	17,26	20,29	4
		3. Menghabiskan waktu bermain game.	31,27,35	23,28	5
	Rasa bosan	1. Meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain game online merasa cukup.	30,32,39	24,34	5
		2. Melakukan kegiatan bermain game online kembali setelah beberapa saat berhasil untuk berhenti dari kegitaan tersebut.	36,38	33,40	4
	Kurangnya self kontrol	1. Tidak nyaman jika ada hal yang menghalangi untuk bermain online game.	37,48	43,44	4
		2. Tidak mampu mengendalikan emosi ketika mengalami gangguan untuk bermain online game.	41,46	47,49	4
		3. Munculnya perasaan cemas ketika tidak bermain game online	21,45,50	42	4
Jumlah Total Keseluruhan					50

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahapan validitas dan reabilitas instrumen. Validitas konstruk dilakukan penimbangan oleh 2 orang dosen ahli guna melihat dan mengoreksi

instrumen dari penelitian. Terdapat 60 item yang dapat digunakan, kemudian peneliti melanjutkan pada tahap uji validitas dan reabilitas instrumen.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya bila tingkat validitasnya rendah maka instrument tersebut tidak valid. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur atau diinginkan. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variable yang diteliti secara tepat. Untuk memperoleh instrument yang valid peneliti harus bertindak hati-hati sejak awal penyusunan.

Kegunaan validitas sendiri yaitu untuk menghindari pertanyaan-pertanyaan yang kurang jelas, meniadakan kata-kata yang terlalu asing dan sulit dimengerti, memperbaiki perkataan yang kurang jelas dan menambah item yang diperlukan serta meniadakan item yang dianggap tidak relevan¹⁰⁵ Adapun rumus korelasi manual yang dapat digunakan adalah dengan rumus korelasi *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefesien Korelasi antara x dan y
 X : Skor butir
 Y : Skor total
 N : Ukuran data

¹⁰⁵ Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, sosial, Komunikasi dan Bisnis*, (Bandung: ALFABETA, 2012), h. 80

Pengujian validitas dilakukan terhadap 50 item pernyataan dengan jumlah subjek 40 siswa. Dari 50 item diperoleh 40 item yang valid dan 10 item yang tidak valid. Hasil validitas item dapat dilihat pada tabel 3.5 :

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Butir Item

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1, 2, 4, 6, 9, 10, 11,12, 13, 14, 15,16 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38,39,40, 41, 44, 45, 46, 48, 49, 50.	40
Tidak Valid	3,5,7,8,24,29,36,42,43,47.	10

Lebih jelasnya hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus *product moment* tersaji dalam tabel 3.6 berikut:

Tabel 3.6
Skor r hitung dan r tabel Hasil Uji Validitas Butir Item

No Pernyataan	r hitung	r tabel	Kesimpulan	Keterangan
1	0.605	0.312	Valid	Dipakai
2	0.603	0.312	Valid	Dipakai
3	0.186	0.312	Invalid	Dibuang
4	0.466	0.312	Valid	Dipakai
5	0.223	0.312	Invalid	Dibuang
6	0.360	0.312	Valid	Dipakai
7	0.054	0.312	Invalid	Dibuang
8	0.191	0.312	Invalid	Dibuang
9	0.431	0.312	Valid	Dipakai
10	0.372	0.312	Valid	Dipakai
11	0.564	0.312	Valid	Dipakai
12	0.730	0.312	Valid	Dipakai
13	0.615	0.312	Valid	Dipakai
14	0.331	0.312	Valid	Dipakai
15	0.448	0.312	Valid	Dipakai
16	0.745	0.312	Valid	Dipakai
17	0.715	0.312	Valid	Dipakai
18	0.509	0.312	Valid	Dipakai
19	0.672	0.312	Valid	Dipakai
20	0.428	0.312	Valid	Dipakai

21	0.532	0.312	Valid	Dipakai
22	0.454	0.312	Valid	Dipakai
23	0.518	0.312	Valid	Dipakai
24	0.175	0.312	Invalid	Dibuang
25	0.360	0.312	Valid	Dipakai
26	0.451	0.312	Valid	Dipakai
27	0.336	0.312	Valid	Dipakai
28	0.318	0.312	Valid	Dipakai
29	0.045	0.312	Invalid	Dibuang
30	0.459	0.312	Valid	Dipakai
31	0.391	0.312	Valid	Dipakai
32	0.551	0.312	Valid	Dipakai
33	0.524	0.312	Valid	Dipakai
34	0.500	0.312	Valid	Dipakai
35	0.564	0.312	Valid	Dipakai
36	0.208	0.312	Invalid	Dibuang
37	0.572	0.312	Valid	Dipakai
38	0.449	0.312	Valid	Dipakai
39	0.604	0.312	Valid	Dipakai
40	0.437	0.312	Valid	Dipakai
41	0.577	0.312	Valid	Dipakai
42	0.113	0.312	Invalid	Dibuang
43	0.168	0.312	Invalid	Dibuang
44	0.790	0.312	Valid	Dipakai
45	0.343	0.312	Valid	Dipakai
46	0.649	0.312	Valid	Dipakai
47	0.037	0.312	Invalid	Dibuang
48	0.487	0.312	Valid	Dipakai
49	0.366	0.312	Valid	Dipakai
50	0.767	0.312	Valid	Dipakai

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah keandalan instrumen yang menunjukkan suatu alat ukur dapat dipercaya walaupun dipakai dua kali atau berkali-kali untuk mengukur gejala yang sama. Apabila hasil tes konsisten, maka instrumen dapat dipercaya (*reliable*) atau dapat diandalkan (*dependable*). Untuk menguji reabilitas instrumen peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan cara membandingkan nihil alpha dengan r table 3.7 Rumus yang digunakan yaitu:

Rumus Cronbach's Alpha

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_1^2} \right]$$

Keterangan:

- r : Koefisien reliabilitas
 k : Jumlah pernyataan
 α_t^2 : Varian total
 $\sum \alpha_b^2$: Jumlah varian butir.¹⁰⁶

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20. Data dikatakan realibel apabila mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari (>0,60). Dan sebaliknya apabila *Cronbach's Alpha* ditemukan angka koefisien lebih kecil (>0,60), maka tidak reliabel.¹⁰⁷

Tabel 3.7
Output Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,882	50

Sumber: Output SPSS Versi 20

Berdasarkan pengolahan data, hasil perhitungan memperlihatkan dari 40 item pernyataan menunjukkan koefisien reliabilitas (konsistensi internal) instrumen kecanduan game online sebesar 0.882. Artinya, tingkat korelasi dan derajat keterandalan instrumen kecanduan game online berada pada kategori sangat tinggi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa

¹⁰⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 171

¹⁰⁷ Iman Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, (Semarang: UNDIP Semarang, 2005), h. 42

mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.¹⁰⁸ Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti berupa angket skala *likert*.

1. Angket/Kuesioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.¹⁰⁹ Jadi dapat disimpulkan bahwa angket adalah alat pengumpul data berupa pertanyaan atau pernyataan yang tertulis dan harus diisi responden guna mendapatkan keterangan atau informasi yang berhubungan dengan data yang diperlukan. Item-item atau daftar pertanyaan dalam angket bukan dimaksudkan untuk menguji kemampuan responden sebagaimana alat dan teknik tes, melainkan pertanyaan pada angket dimaksudkan untuk menggali informasi dari responden. Pada penelitian ini menggunakan skala likert. Untuk mengukur kedisiplinan belajar peserta didik.

2. Dokumentasi

Sugiyono menyatakan bahwa dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik ini digunakan ketika mengadakan penelitian yang bersumber pada tulisan baik itu berupa dokumen, tabel, dan sebagainya. Dokumentasi adalah pengumpulan data dari data-data yang telah

¹⁰⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 308

¹⁰⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan Kombinasi...*, h. 19.

didokumentasikan dalam berbagai bentuk.¹¹⁰ Dokumentasi merupakan salah satu teknik penting dalam suatu penelitian dengan mengumpulkan informasi yang telah ada pada lembaga terkait. Dalam penelitian ini, penulis menelaah dokumen, seperti profil sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, absen kehadiran siswa, buku harian siswa dan sarana prasarana umum lokasi penelitian serta data-data lain yang menurut penulis sebagai pendukung penelitian ini.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses lanjutan dari proses pengolahan data untuk melihat bagaimana menginterpretasikan data, kemudian menganalisis data dari hasil yang sudah ada pada tahap hasil pengolahan data.¹¹¹ Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian selanjutnya diolah dan dianalisis dengan hasilnya dapat menjawab tujuan penelitian.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan *Software SPSS versi 20* dengan uji statistik *Kolmogorov Smirnov*.¹¹² Hipotesis dari uji normalitas adalah sebagai berikut:

Ho: Data berdistribusi normal (sig. > 0.05).

Ha: Data tidak berdistribusi normal (sig. < 0.05).¹¹³

¹¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 158.

¹¹¹ Bambang Prasetyo, *Metode Penelitian...*, h. 184.

¹¹² Jonathan Sarwono dan Hendra Nursalim, *Prosedur-Prosedur Populer Statistik untuk Analisis Data Riset Skripsi*, (Yogyakarta: Grava Media, 2017), h. 135.

¹¹³ Setia Prama, Ricky Yordani, dkk, *Dasar-Dasar Statistik dengan Software R Konsep dan Aplikasi*, (Bogor: Penerbit In Media, 2016), h. 169.

Tahapan kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas adalah jika probabilitas (*sig*) > 0,05, maka H_0 diterima dan jika probabilitas (*sig*) < 0,05 maka H_0 ditolak.¹¹⁴ Jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak. Untuk membuktikan normalitas data maka diuji menggunakan SPSS.

2. Uji-t

Skor t penelitian menggunakan program SPSS versi 20 dengan menggunakan teknik analisis *Paired-Samples T-Test*. Uji-t bertujuan mengkaji efektivitas dari *treatment* dalam mengurangi kecanduan game online siswa dengan cara membandingkan antara sebelum dengan sesudah diberikan *treatment*.¹¹⁵ Sugiyono mendefinisikan rumus uji-t sebagai berikut:

Rumus Uji-t

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\{n \sum D^2 - (\sum D)^2 / (N-1)\} / N \sum Y^2}}$$

Keterangan:

D : Different/ selisih kelompok *post test-pre test*
 N : Jumlah subjek¹¹⁶

Penentuan hipotesis diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($p < 0,05$): artinya terdapat peningkatan antara dua kelompok sampel. Setelah itu untuk mengetahui metode manakah yang lebih efektif, maka perlu diadakan perhitungan masing-masing kelompok.

¹¹⁴ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 153-167.

¹¹⁵ Furqon, *Statistika Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 198.

¹¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 179

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di MTsN 4 Pidie yang terletak di Jln. Banda Aceh–Medan Km.125. Desa Dayah Beureueh Kec. Mutiara Timur kabupaten Pidie. Letak MTsN 4 Pidie strategis disamping jalan dan sebelah utara berbatasan dengan MAN 2 Pidie, sebelah selatan berbatasan dengan Puskemas Mutiara, sebelah timur berbatasan dengan SMA 1 Mutiara, dan sebelah barat berbatasan dengan jalan Kembang Tanjong. MTsN 4 Pidie berakreditasi A dibawah kepemimpinan Bapak Usman, S.Ag,M.Pd, dengan luas tanah 3.442 M².

Sarana dan Prasarana ke BK-an di MTsN 4 Pidie sangat memprihatinkan, dimana tidak ada ruangan khusus yang dapat digunakan oleh guru BK saat mengkonseling siswa. Ruang BK di MTsN 4 Pidie terletak di dalam ruangan UKS dan ruang guru, dimana dalam ruangan UKS tersebut terdapat meja guru dan peralatan kesehatan dan tidak ada kursi atau meja untuk mengkonseling siswa, jika guru BK ingin mengkonseling siswa duduk di atas kasur. Ruang BK di ruang guru di samping waka kesiswaan dimana mengkonseling siswa dapat dilihat dan di dengar oleh guru lain. Banyak siswa yang tidak nyaman saat memasuki ruangan tersebut, karena ditakutkan rahasia yang akan diceritakan oleh siswa akan tersebar keluar, dikarenakan dalam ruangan tersebut terdapat banyak sekali guru-guru yang sedang bekerja dan suara dari ruang BK tersebut terdengar keluar, jadinya proses konseling yang dilakukan oleh guru BK sangat tidak efektif. Guru

BK di MTsN 4 Pidie sudah mengkonsultasikan dengan kepala sekolah, tetapi sampai sekarang belum ditindak lanjuti.

MTsN 4 Pidie mempunyai beberapa visi dan misi, dimana salah satu misinya adalah mengembangkan pribadi peserta didik yang disiplin, teliti, tekun, mandiri, kreatif dan berani menghadapi tantangan, menumbuhkan kembangkan disiplin, mental dan rohani melalui ajaran agama islam.

Visi sekolah MTsN 4 Pidie “Terwujudnya siswa-siswi yang berbudi pekerti luhur, bermutu dan berprestasi, disiplin, berwawasan luas, serta mampu menyongsong globalisasi”

Misi sekolah MTsN 4 Pidie:

1. Mengoptimalkan pembinaan siswa (i) agar terbentuk pribadi yang tangguh, berwawasan luas, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab.
2. Melaksanakan pengamalan nilai-nilai islam secara benar dan konsekuen.
3. Melaksanakan aturan dan tata tertib yang berlaku untuk semua warga madrasah.
4. Melaksanakan proses pendidikan yang efektif dan efisien sehingga menjadi manusia yang ilmiah
5. Mengupayakan pembelajaran dan bimbingan yang unggul dan berprestasi dalam bidang akademis maupun non akademis.
6. Mempersiapkan dan memfasilitasi siswa (i) untuk menempuh pendidikan yang berkelanjutan dan diterima pada sekolah/madrasah yang favorit.
7. Meningkatkan pelayanan yang optimal bagi seluruh warga madrasah, baik sarana maupun prasarana pendidikan.

8. Menjadikan teladan yang baik bagi semua warga madrasah, orang tua, guru dan masyarakat dalam berperilaku dan bertutur kata yang sesuai dengan islami.
9. Menjadikan kerja sama dengan masyarakat dalam berbagai kegiatan yang positif sebagai wujud sikap sosial sesuai dengan syariat islam
10. Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan peduli sosial dalam kehidupan masyarakat dan pelestarian lingkungan.

B. Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Di MTsN 4 Pidie

Pada penelitian ini peneliti menggunakan kuisioner berbentuk skala likert. Dalam pembagian skala likert kecanduan game online kepada siswa MTsN 4 Pidie, peneliti membagikannya kepada seluruh siswa kelas VIII.1 dan VIII.2 dengan jumlah 50 responden menggunakan 40 item pernyataan. Sebelum membagikan angket kepada siswa peneliti terlebih dahulu menanyakan kepada beberapa guru dan juga kepala sekolah mengenai kecanduan game online siswa di MTsN 4 Pidie.

Angket yang dibagikan kepada siswa adalah angket yang telah lulus *judgement* dengan dua orang dosen prodi bimbingan konseling dan juga telah lulus uji validitas. Pembagian angket kepada siswa dilakukan ketika jam istirahat dengan persetujuan dari kepala sekolah dan juga guru mata pelajaran di MTsN 4 Pidie. Proses pengisian angket dipantau langsung oleh peneliti agar siswa menjawab pernyataan angket tersebut dengan sebenar-benarnya.

Tabel 4.1
Skor Kecanduan game online siswa (*Pre-test*)

No	Siswa	Nilai	No	Siswa	Nilai
1.	IW	100	26.	KM	70
2.	ZN	98	27.	FR	111
3.	RF	122	28.	SZ	66
4.	UR	86	29.	MFL	132
5.	NAH	76	30.	NAI	67
6.	ZR	120	31.	KA	121
7.	SU	90	32.	ZH	123
8.	MA	77	33.	MHL	100
9.	MF	135	34.	AHY	100
10.	AH	80	35.	AI	90
11.	MY	77	36.	NAZ	86
12.	MAL	87	37.	ZK	105
13.	TFS	140	38.	KR	146
14.	RS	99	39.	LM	94
15.	MUN	107	40.	PS	70
16.	NA	87	41.	AZ	68
17.	AF	120	42.	MN	141
18.	SS	110	43.	LMJ	85
19.	RA	111	44.	AA	69
20.	FG	136	45.	AS	61
21.	MCR	106	46.	RA	96
22.	RI	127	47.	B	111
23.	IJ	93	48.	ZK	114
24.	TM	137	49.	AR	88
25.	MRA	151	50.	F	152

Sumber: *Output* data dari Microsoft Excel 2010.

Jadi, dari hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa terdapat kesamaan hasil yaitu rata-rata siswa memiliki tingkat kecanduan game online pada kategori sedang dengan jumlah 55 siswa, dan terdapat 10 orang siswa dengan nilai paling tinggi. Berdasarkan hasil skor kecanduan game online (*pre-test*) di atas dapat peneliti kelompokkan berdasarkan rumus sebagai berikut:

Tabel 4.2
Standar Pembagian Kategori *Pre-test*

Kategori	Nilai
Tinggi	$M + 1SD \leq X$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Rendah	$X < M - 1SD$

Keterangan :

M : Mean
SD : Standar Deviasi
X : Nilai

Data variabel pada penelitian ini perlu dikategorikan dengan beberapa langkah-langkah menurut Suharmi Arikunto, yaitu sebagai berikut:

- a. Kelompok tinggi, semua responden yang mempunyai skor sebanyak skor rata-rata plus 1 (+1) standar deviasi ($M + 1SD \leq X$)
- b. Kelompok sedang, semua responden yang mempunyai skor antara skor rata-rata minus 1 standar deviasi dan skor rata-rata plus 1 standar deviasi (antara $M - 1SD \leq X < M + 1SD$)
- c. Kelompok rendah, semua responden yang mempunyai skor lebih rendah dari skor rata-rata minus 1 standar deviasi ($X < M - 1SD$).¹¹⁷

Berdasarkan rumus di atas dan data hasil penelitian, peneliti mengelompokkan kecanduan game online siswa sebagai berikut:

¹¹⁷ Suharmi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2012).h. 18.

Tabel 4.3
Kategori Kecanduan Game Online Siswa MTsN 4 Pidie

Kategori	Nilai
Tinggi	$X > 130$
Sedang	$X < 130$
Rendah	$X < 100$

Sumber: *Output data dari Microsoft Excel 2010*

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa setiap kategori memiliki batas nilainya masing-masing, batas nilai <100 berada pada kategori rendah, hal ini berarti bahwa apabila siswa berada dalam batas nilai ini maka siswa tersebut memiliki tingkat kecanduan game online yang rendah. Untuk nilai <130 berada pada kategori yang sedang, siswa termasuk dalam kategori ini berarti tingkat kecanduan game online siswa sedang. Sedangkan >130 berada pada kategori yang tinggi, jika siswa berada pada kategori ini maka siswa tersebut memiliki kecanduan game online yang tinggi.

Ada 4 tahap dalam pelaksanaan konseling kelompok yang pertama yaitu: tahap pembembetulan dalam tahap pembentukan konseli memberikan salam dan membaca doa, kemudian menjelaskan pengertian dan tujuan dari konseling kelompok tersebut, kedua yaitu tahap peralihan dalam tahap peralihan konseli menjelaskan kembali tujuan dari konseling kelompok dan melakukan tanya jawab dengan anggota kelompok untuk kesiapan dan kesepakatan untuk masuk ke tahap kegiatan berikutnya. Ketiga yaitu tahap kegiatan/inti dalam tahap kegiatan konseli menjelaskan tentang azas-azas yang akan di terapkan dalam konseling kelompok kemudian konseli membahas materi yang akan laksanakan dalam proses konseling kelompok yaitu di tretment pertama tentang kecanduan game online,

treatment kedua tentang dampak dari kecanduan game online. Dan treatment ketiga tentang self kontrol. Yang terakhir tahap pengakhiran yaitu konseli menyimpulkan dan memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang di temukan oleh peserta dalam kelompok. Dan menutup kegiatan layanan dengan doa dan salam.

Pada tanggal 13 April 2022 peneliti kembali ke sekolah untuk memberikan konseling kelompok, siswa yang memiliki nilai tinggi maka akan diberikan *treatment* layanan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan game online. Hasil dari penyebaran kuesioner (*pretest*) tersebut terdapat 10 siswa yang akan dijadikan sampel dan kemudian akan diberikan layanan konseling kelompok.

Pre-test diberikan kepada 50 siswa kelas VIII.1 dan VIII.2 yang dilaksanakan pada tanggal 12 April 2022. Pada pemberian *pre-test* di MTsN 4 Pidie peneliti memberikan *pre-test* pada dua kelas yang berjumlah 50 siswa. Adapun tujuan diberikan *pre-test* adalah untuk mengukur tingkat kecanduan game online pada siswa di MTsN 4 Pidie. Hasil *pre-test* pengungkapan kecanduan game online pada siswa mendapatkan hasil 10 siswa yang berada pada kategori tinggi.

Tabel 4.4
Skor *Pre-test* Siswa

Siswa	Pretest
MFL	132
TFS	140
TM	137
MRA	151
MF	135
FG	136
MN	141
KR	146
F	152
MF	135

Tabel 4.4 menunjukkan siswa dengan skor tertinggi dan menjadi sampel penelitian yang akan diberikan *treatment* berupa konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan game online. Setelah *pretest* peneliti melakukan *treatment* dalam bentuk konseling kelompok terdiri dari tiga kali pemberian *treatment*. Berikut langkah-langkah pemberian *treatment* yang peneliti lakukan untuk mengurangi kecanduan game online siswa di MTsN 4 Pidie.

Treatment I dilakukan pada tanggal 13 April 2022. Pemberian materi dalam layanan konseling kelompok dengan pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) mengenai kecanduan game online. Selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai materi tersebut, guna memberikan kesadaran atau pemahaman yang mendalam terhadap siswa yang mengalami kecanduan game online. Setelah penjelasan materi selanjutnya diadakan permainan, yang bermanfaat untuk melatih kemampuan berpikir, bersosial dan kemampuan motorik. Pada treatment pertama siswa respon siswa sangat baik di tandai dengan antusias siswa dalam merespon segala kegiatan sehingga proses konseling kelompok berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Setelah permainan selesai setiap siswa menyampaikan kesimpulan dari hasil permainan dan menutup pertemuan pada sesi pertama. Dari pemberian treatment I dapat disimpulkan siswa sudah mulai memahami tentang kecanduan game online namun belum terdapat mengurangi kecanduan game online pada siswa.

Treatment II diberikan pada tanggal 14 April 2022. Pemberian materi pada layanan konseling kelompok teknik modelling mengenai dampak dari kecanduan game online dan menunjukkan video tentang dampak kecanduan game online.

Siswa terlihat sangat menikmati pemberian *treatment II*. Siswa juga mulai memberikan argumen yang dilihat dan memberikan pemahaman yang siswa ketahui. Siswa mulai berani memberikan gagasan terhadap diri sendiri dan juga mulai menerima lingkungan sosialnya.

Treatment III diberikan pada tanggal 15 April 2022. Pemberian materi pada layanan konseling kelompok mengenai self control strategies perilaku bertujuan berikan kesadaran kepada siswa yang mengalami kecanduan game online untuk dapat mengontrol diri, waktu, durasi dan kegiatan yang lebih manfaat. Selanjutnya peneliti mengajak siswa untuk melakukan suatu kegiatan yang melatih siswa mengontrol diri dan melatih management waktu antara belajar dan bermain.

Pada akhir pertemuan setiap siswa juga memberikan gagasan kesimpulan dari materi, lalu peneliti juga memberikan kesimpulan secara umum dan menutup pertemuan. Maka dari hasil *treatment III* dapat disimpulkan setiap siswa harus dapat mengontrol diri untuk dapat terhindar dari hal-hal yang menghancurkan masa depan dan rasa saling menghormati satu sama lain. Dan peneliti mengharapkan bahawasannya tidak sekedar menanamkan self kontrol pada saat pemberian *treatment*, melainkan siswa dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Post-test dilaksanakan pada tanggal 15 April 2022 terhadap siswa yang mendapat perlakuan sebanyak 10 orang siswa. Adapun tujuan dari pemberian atau pelaksanaan *post-test* adalah untuk mengurangi kecanduan game online siswa setelah mengikuti kegiatan konseling kelompok, peneliti kemudian menjelaskan

tujuan serta langkah-langkah kegiatan *post-test* kepada siswa. Adapun data hasil *post-test* kecanduan game online dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5
Skor *Post-test* Siswa

No.	Siswa	<i>Post-test</i>
1.	MFL	65
2.	TFS	65
3.	TM	88
4.	MRA	93
5.	MF	81
6.	FG	105
7.	MN	90
8.	KR	103
9.	F	87
10.	MF	94

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa terdapat perubahan skor kecanduan game online siswa sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan berupa *treatment* konseling kelompok. Artinya siswa mengalami penurunan kecanduan game online secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data. Namun ada dua orang yang masih berada pada kategori sedang, tetapi nilainya sedikit lebih berkurang dari nilai *pre-test*. Lebih jelasnya perbandingan *pre-test* dan *post test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Data *Pretest* dan *Posttes* Kecanduan Game Online

Siswa	<i>Pretest</i>	%	<i>Posttes</i>	%
MFL	132	82.5	65	40.63
TFS	140	87.5	65	40.63
TM	137	85.63	88	55
MRA	151	94.38	93	58.13
MF	135	84.38	81	50.63
FG	136	85	105	65.63
MN	141	88.13	90	56.25
KR	146	91.25	103	64.38
F	152	95	87	54.38
MF	135	84.38	94	58.75

Tabel 4.6 menggambarkan hasil *pretest* dan *posttes* kecanduan game online mengalami penurunan secara signifikan. Selain dilihat dari berdasarkan skor *pretest* dan *posttes*, efektivitas layanan konseling kelompok dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan peneliti secara umum siswa mengalami perubahan tingkah laku dalam mengatur waktu dan mengontrol diri. Mengetahui perubahan sikap yang terjadi pada siswa adalah membandingkan skor kecanduan game online sebelum dan sesudah diberikan konseling kelompok terhadap siswa kelas VIII.1 dan VIII.2 di MTsN 4 Pidie.

Perubahan yang dimaksud adalah meningkatnya skor kecanduan game online siswa dengan diterapkannya konseling kelompok. Lebih rinci hasil perbandingan skor pada pengukuran awal dan pengukuran akhir dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:



Tabel 4.7
Kategori Pengelompokkan Siswa *Pretest* dan *Posttes*

No.	Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
		F	F
1	Tinggi	10	0
2	Sedang	0	2
3	Rendah	0	8
	Jumlah	10	10

Tabel 4.7 menunjukkan hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttes* kecanduan game online yang mengalami penurunan secara signifikan. Hasil *pretest* menunjukkan kategori tinggi berjumlah 10 siswa yaitu siswa yang menjadi sampel penelitian. Kategori sedang berjumlah 0 siswa yaitu tidak perlu diberikan *treatment* karena siswa sudah memiliki kecanduan game online yang baik. Dan kategori rendah berjumlah 0 siswa yaitu siswa yang menjadi sampel penelitian. Setelah pemberian *treatment* hasil *posttes* menunjukkan dari 10 siswa yang berkategori rendah meningkat 8 siswa mengalami perubahan berkategori tinggi, siswa mengalami peningkatan berkategori sedang dan tidak ada siswa berkategori tinggi.

Berikut hasil skor rata-rata konseling kelompok yang di ujikan dalam penelitian memiliki daya pengaruh yang sangat baik, yaitu mampu menghasilkan penurunan yang signifikan pada perubahan skor rata-rata kecanduan game online pada *pretest* dan *posttes*, dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut :

Tabel 4.8
Hasil Perhitungan Rata-rata *Pretest* dan *Posttes*

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	140,5000	10	6,98013	2,20731
POSTEST	87,1000	10	13,65813	4,31908

Tabel 4.8 menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 140.5000, sedangkan rata-rata *posttest* sebesar 87.1000. Artinya, rata-rata *posttest* lebih rendah dari pada skor *pretest*, dapat dikatakan terjadi penurunan pada kecanduan game online siswa setelah memperoleh perlakuan berubah konseling kelompok.

Setelah semua data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan cara pengelompokan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan sebelum dilakukan analisis data lebih lanjut, sebelumnya dilakukan pengujian prasyarat penelitian sebagai syarat analisis statistik parametik.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi dalam variabel yang digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data berdistribusi normal, uji normalitas yang dilakukan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Normal tidaknya sebaran data penelitian dapat dilihat dari pengambilan keputusan jika $\text{sig} > 0.05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan jika $\text{sig} < 0.05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil yang diperoleh dari analisis uji normalitas tersaji pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	13,01343145
	Absolute	,114
Most Extreme Differences	Positive	,109
	Negative	-,114
Kolmogorov-Smirnov Z		,360
Asymp. Sig. (2-tailed)		,999

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh nilai uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* data kecanduan game online adalah 0.999 yaitu lebih besar dari ($\text{sig} > 0.05$) sehingga dapat disimpulkan data kecanduan game online siswa dengan penggunaan konseling kelompok berdistribusi normal. Setelah dipastikan sebaran data berdistribusi normal.

2. Uji t

Kegiatan dalam pengolahan data yaitu mengelompokan berdasarkan variabel dari seluruh sampel (responden), mentabulasikan data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk menganalisis data maka digunakan uji t.

Tabel 4.10
Uji t Berpasangan *Pretest* dan *Posttest* Kecanduan Game Online

Paired Samples Test								
	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRETEST – POSTEST	53,40000	13,31832	4,21162	43,87264	62,92736	12,679	9	,000

Uji *paired sample test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan, yaitu *pretest* dan *posttest*. Data uji *paired sample test* dapat dilihat pada hipotesis sebagai berikut :

H_0 : Tidak dapat perbedaan mengurangi kecanduan game online pada siswa sesudah dan sebelum penerapan konseling kelompok di MTsN 4 Pidie.

H_a : terdapat perbedaan mengurangi kecanduan game online pada siswa sesudah dan sebelum penerapan konseling kelompok di MTsN 4 Pidie.

Tabel 4.10 menjelaskan *paired samples test* diperoleh t hitung sebesar 12.679 dengan derajat kebebasan 9. Maka diperoleh nilai t tabel sebesar 1.812. Hasil *paired sample test* maka dapat dibandingkan t hitung > t tabel (12.679 > 1.812). Dari perbandingan dapat diputuskan H_a diterima H_0 ditolak. Membuktikan hasil uji hipotesis kecanduan game online siswa sebelum dan sesudah mempunyai nilai skor yang lebih tinggi. Dapat disimpulkan layanan konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan game online siswa. H_a diterima artinya terdapat perbedaan mengurangi kecanduan game online pada siswa sesudah dan sebelum penerapan konseling kelompok di MTsN 4 Pidie.

Tabel 4.11
Korelasi Sampel Berpasangan

Correlations		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	,304
	Sig. (2-tailed)		,394
	N	10	10
Posttest	Pearson Correlation	,304	1
	Sig. (2-tailed)	,394	
	N	10	10

Tabel 4.11 menunjukkan *paired sample correlations* nilai korelasi dari 10 siswa, sebelum diberikan layanan konseling kelompok dan sesudah diberikan layanan konseling kelompok berjumlah 0,304 dengan signifikansi 0,394. Disimpulkan adanya perubahan sebelum dan sesudah diterapkan layanan konseling kelompok.

C. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online di MTsN 4 Pidie

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 4 Pidie tahun pelajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VIII.1 dan VIII.2 sebanyak 10 siswa. Karakteristik yang dijadikan sampel penelitian ini adalah siswa yang suka bermain game online. Untuk mengetahui karakteristik tersebut peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab kecanduan game online pada siswa.

Setelah melakukan pengumpulan data melalui angket penelitian. Diperoleh data dari responden mengenai variabel faktor- faktor yang mempengaruhi (X) dan variabel perilaku kecanduan game online (Y). Hal ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada kelas VIII.1 dan VIII.2 MTsN 4 Pidie dengan cara dipandu cara pengisiannya pada setiap item angket sehingga diharapkan mereka

mengerti cara pengisiannya. Sampel penelitian ini adalah laki-laki VIII.1 dan VIII.2 MTsN 4 Pidie. Setelah angket disebarakan kepada siswa yang menjadi sampel untuk penelitian ini dan kemudian diteliti.

Berdasarkan hasil angket 16 butir soal tentang faktor-faktor internal yang mempengaruhi perilaku kecanduan game online pada 10 siswa MTsN 4 Pidie, Siswa memperoleh respon jawaban dengan mengisi obseksi kategori sangat sering (SS), sering (S), kadang-kadang (KK), dan tidak pernah (TD). peneliti memperoleh gambaran bahwa perilaku kecanduan game online mereka dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya:

Pada faktor keinginan yang kuat dengan butir pertanyaan, saya rela antri di rental game hanya untuk bermain game online dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 6 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 4 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 4 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Pada butir pertanyaan, saya sangat tertarik untuk bermain game online dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 1 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 6 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 3 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Pada butir pertanyaan, saya memiliki dorongan yang kuat untuk bermain game online dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 6 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 3 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 1 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Pada butir pertanyaan, saya lebih memilih bermain game online dari pada mengerjakan tugas sekolah dapat disimpulkan pada kategori sangat

sering (SS) sebanyak 3 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 5 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 1 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 1 siswa. Dan pada butir pertanyaan, Saya memikirkan game online setiap jam pelajaran dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 6 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 2 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 2 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 1 siswa. Dapat disimpulkan pada faktor keinginan yang kuat siswa lebih dominan memilih kategori sangat sering sebanyak 27 %, kategori sering sebanyak 23%, kategori kadang-kadang sebanyak 11 siswa dan kategori tidak pernah 0%.

Pada faktor ketidakmampuan mengatur prioritas dengan butir pertanyaan, saya bolos sekolah demi bermain game online dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 3 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 5 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 2 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Pada butir pertanyaan, Saya tidak fokus belajar karena bermain game online dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 2 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 5 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 3 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Pada butir pertanyaan, saya memakai uang saku untuk bermain game online dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 4 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 5 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 1 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Dan pada ada butir pertanyaan, saya memakai uang saku untuk bermain game online dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 4 siswa,

pada kategori sering (S) sebanyak 5 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 1 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Dapat disimpulkan pada faktor ketidakmampuan mengatur prioritas siswa lebih dominan memilih kategori sangat sering sebanyak 18%, kategori sering sebanyak 15%, kategori kadang-kadang sebanyak 6% siswa dan kategori tidak pernah 0%.

Pada faktor rasa bosan dengan butir pertanyaan, saya bermain game online karna bosan dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 7 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 3 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 0 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Dan pada butir pertanyaan, saya lebih memilih bermain game online ketika bosan dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 3 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 7 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 0 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Dapat disimpulkan pada faktor rasa bosan siswa lebih dominan memilih kategori sangat sering sebanyak 11%, kategori sering sebanyak 10%, kategori kadang-kadang sebanyak 0% siswa dan kategori tidak pernah 0%.

Dan pada faktor kurangnya self kontrol dengan butir pertanyaan, saya marah ketika ada yang mengganggu saya bermain game online dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 6 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 4 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 0 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Pada butir pertanyaan, saya frustrasi ketika tidak bermain game online dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 3 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 6 siswa, pada kategori

kadang-kadang (KK) sebanyak 1 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Pada butir pertanyaan, saya sulit mengendalikan diri untuk terus-menerus bermain game online dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 2 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 6 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 1 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Dan pada butir pertanyaan, saya mengabaikan kondisi kesehatan ketika bermain game online dapat disimpulkan pada kategori sangat sering (SS) sebanyak 0 siswa, pada kategori sering (S) sebanyak 8 siswa, pada kategori kadang-kadang (KK) sebanyak 2 siswa dan pada kategori tidak pernah (TP) sebanyak 0 siswa. Dapat disimpulkan pada faktor kurang self kontrol siswa lebih dominan memilih kategori sering sebanyak 26%, kategori sangat sering sebanyak 9%, kategori kadang-kadang sebanyak 3% siswa dan kategori tidak pernah 0%.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dani Sukidin mengatakan anak yang bermain game secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif. Dampak negatif game lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain game. Apabila game dimainkan secara berlebihan anak-anak tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah¹¹⁸ Dampak negatif dari kecanduan

¹¹⁸ Dani, R. wulan, Sukidin, & S, R. N. *Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)*

game online sangat mempengaruhi aktifitas belajar anak yang mengakibatkan jam pelajaran tidur malas mengerjakan tugas sehingga prestasi siswa turun.

Hasil data-data yang dihimpun melalui penyebaran angket, menunjukkan secara umum kecanduan game online siswa kelas VIII.1 dan VIII.2 MTsN 4 Pidie berada pada kategori tinggi, sedang dan rendah. Siswa yang kategori tinggi diasumsikan memiliki kecanduan game online tingkat tinggi setiap aspeknya, yaitu keinginan yang kuat, ketidakmampuan mengatur prioritas, rasa bosan dan kurangnya self kontrol.

Hasil penelitian sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hardiyansyah Masya Adi Candra yang mengatakan banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan game online, salah satunya karena gamer, tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam game online apabila *point* bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi kecanduan. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orangtua dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.¹¹⁹

Pada proses penerapan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan game online peneliti memberikan 3 materi kepada siswa, materi yang diberikan adalah: Pengertian kecanduan game online, dan dampak dari kecanduan game

¹¹⁹ Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih*. Jurnal Bimbingan Konseling 2016, di unduh 2 Mei 2022. h.156

online dan *self kontrol*. Alasan peneliti memilih dan memberikan materi tersebut adalah untuk membantu siswa lebih memahami makna dari kecanduan game online tersebut.

Analisis data menunjukkan adanya penurunan kecanduan game online pada kelompok yang diberikan perlakuan konseling kelompok dari kategori tinggi ke kategori rendah. Selanjutnya, kondisi ini tergambar dengan jelas pada hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa proses penerapan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan game online siswa di MTsN 4 Pidie. Indikator keberhasilan perlakuan ini juga terlihat dari hasil lembar kerja (angket) yang dibagikan kepada siswa. Siswa belajar memahami cara untuk mengurangi kecanduan game online hingga mencapai nilai pada kategori rendah.

Dalam penerapan konseling kelompok ini, peneliti dibantu oleh guru BK untuk melakukan observasi pada saat peneliti memberikan layanan kepada anggota kelompok, peneliti juga memberikan lembar observasi pengamatan kepada pengamat terhadap proses penerapan konseling kelompok, kemudian mencatat dan memberi tanda cek pada pedoman observasi aspek-aspek yang muncul dalam pelaksanaan konseling kelompok. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa proses penerapan konseling kelompok berjalan secara baik dan maksimal.

Berdasarkan penelusuran data observasi, setelah diberikan konseling kelompok terjadi partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan. Hal ini dapat dilihat dari presentase 10 responden yang mengikuti kegiatan konseling kelompok. Pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga secara umum partisipasi siswa berada pada kategori rendah. Perilaku-perilaku yang ditampilkan oleh siswa yang teramati

dari 3 kali pertemuan menunjukkan bahwa siswa terlihat secara aktif dalam proses penerapan konseling kelompok. Proses penerapan konseling kelompok dilakukan sesuai dengan modul dan juga RPL yang telah disusun sebelumnya sebelum melakukan penelitian lapangan. Keberhasilan perlakuan juga ditentukan pada keaktifan konseli selama mengikuti proses konseling kelompok.

Dari data *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan layanan konseling kelompok siswa dengan kategori kecanduan game online paling tinggi mengalami penurunan terhadap kecanduan game online. Dari 10 (sepuluh) siswa setelah diberikan *treatment* masih ada 2 orang siswa yang masih memiliki nilai kecanduan game online sedang atau dibawah rata-rata kategori yang telah ditentukan. Oleh karena itu peneliti mengambil tindakan untuk memberikan nama-nama siswa yang berjumlah 2 orang yang ketika diberikan *treatment* nilai kecanduan game online masih sedang kepada guru BK untuk dikonselingkan kembali sehingga nantinya bisa mengurangi game online.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan game online siswa di MTsN 4 Pidie, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Layanan konseling kelompok efektif dalam mengurangi kecanduan game online siswa, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan perolehan nilai signifikan 12.679 nilai standarnya 1.812, artinya H_a diterima dan H_o ditolak, dengan demikian konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan game online siswa setelah diberikan layanan konseling kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok efektif dalam mengurangi kecanduan game online siswa.
2. Faktor-faktor kecanduan game online siswa di MTsN 4 Pidie yaitu sebagai berikut: Dengan adanya keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk terus bermain game online. Ketidakmampuan mengatur prioritas sehingga siswa semakin kecanduan untuk terus bermain game online. Rasa bosan dikarenakan kurangnya aktifitas siswa dalam sehari-hari sehingga siswa mengatasi rasa bosan tersebut dengan bermain game online. Dan kurangnya self kontrol dalam diri siswa sehingga tidak ada yang menghalangi siswa untuk bermain game hingga membuat siswa kecanduan bermain game online.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti memberikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

1. Guru BK atau konselor diharapkan dapat memberikan konseling kelompok minimal 10 kali dalam satu semester, agar dapat mengurangi kecanduan game online siswa secara efektif.
2. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat kepada siswa di MTsN 4 Pidie untuk dapat mengurangi kecanduan game online dengan mengikuti kegiatan konseling kelompok dan juga layanan Bimbingan dan Konseling lainnya.
3. Kepada pembaca, disarankan agar nilai-nilai positif dari penelitian ini dapat dikembangkan. Kepada peneliti selanjutnya kiranya dapat menjadi masukan dan memperoleh ilmu pengetahuan dan referensi tentang penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Juntika Nurihsan, (2011), *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Belakang Kehidupan*, Bandung: Refika Aditama
- Agata, L. *pengaruh kegemaran bermain game terhadap kemampuan menalar siswa di sd n premulung no 94 surakarta tahun 2014/2015*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada, Media Group
- Akrim, dkk. (2020). *Covid-19 Dan Kampus Merdeka Di Era New Normal (Ditinaju dari Perpektif Ilmu Pengetahuan)*, Medan: UMSU PRESS
- Anas Salahudin. (2010), *Bimbingan Konseling*, Bandung: CV Pustaka Setia
- Arikunto, S, (2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta
- Ayu, R. (2011). *Menanggulangi kecanduan game online*, 1-20
- C. Asri Budiningsih, (2015) *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Asri Mahastya
- C. Z. Aji, (2012), *Berburu Rupiah Lewat Game online*, Jakarta: Bounabooks
- Chapin, J.P, (2009), *Kamus Lengkap Psikolgi Terjeramahan Kartini Karyono*, Jakarta: Rajawali pers
- Dalyono, (2007), *Psikologi pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka
- Dani, R. wulan, Sukidin, & S, R. N. *Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)*
- Detria. (2013), *Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online*. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: UPI
- Dhea Regita Nungdyasti, “Penerapan Konseling Kelompok Perilaku Dengan Strategi Pengelolaan Diri (Self Management) Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Sidoajo”, Jurnal BK UNESA, Vol. 9 No. 3, Tahun 2019, h. 8-10
- Djamarah, Syaiful Bahri, (2008) *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta

- Dwi Sunar Prasetyono,(2010), *Super Lengkap Tes IQ-CQ*, Jogjakarta: Diva Press
- Emil Salim, (1982), *lingkungan hidup dan pembangunan*, Mutiara, Jakarta
- Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Padang, Vol. 27 No. 2, Tahun 2019
- Farid Mashudi, (2014) *Psikologi Konseling*, Yogyakarta: IRCiSod
- Furqon, (2009), *Statistika Terapan Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta
- Gantina Komalasari, dkk, (2011), *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT Indeks
- Hanafiah dan cucu suhana, (2012), *konsep strategi pembelajaran*, Bandung: Reafika Anditama
- Hardi Prasetiawan, “*Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok*”, Jurnal, Fokus Konseling, Vol. 2 No.2, Agustus 2016.
- Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih*. Jurnal Bimbingan Konseling 2016, di unduh 2 Mei 2022. h.156
- Hurlock, Elizabeth B, (2011), *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga
- Husdarta dan Kusmaedi Nurlan, *Pertumbuhan dan kembangan Peserta didik*, Jakarta
- Iman Ghozali, (2005), *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, Semarang: UNDIP Semarang
- Irmawati, Firdaus W Suhaeb, *Dampak Bermain Game Online pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar*, Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM
- J. S. Lemmens, P. M. Valkenberg, J. Peter, *Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Medi Psychology*,12(1),77-95. Doi:10. 1080/ 15213260802669458 2009), diakses pada tanggal 21 Oktober 2021.
- Jonathan Sarwono dan Hendra Nursalim, (2017), *Prosedur-Prosedur Populer Statistik untuk Analisis Data Riset Skripsi*, Yogyakarta: Grava Media.

- Kardina, “*Peran Orangtua dalam Meminimalisir kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Kota Palopo*”, Skripsi , (Palopo: IAIN Palopo, 2020)
- Krista Surbakti, (2017), *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere Vol. 01 No. 01 April
- Lee, E.J, (2011), *Acase Study Of Internet Game Addiction*. Journal Of Addiction Nursing 22
- Listya Istiningtyas, *Humor dalam Kajian Islam*, Jurnal Ilmu Agma Vol. 15 No.1 Tahun 2016, h. 2
- Luh Eka Repita Dkk, *Implementasi Teknik Modelling Untuk Meminimalisasi Perilaku Bermasalah Oppositional Defiant Pada Anak Kelompok B*, Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini Vol. 4 No. 2 Tahun 2016, h. 3
- M. Edi Kurnanto, (2013), *Konseling Kelompok*, Bandung: Alfabeta, 2013
- M. Fahrul Alam. (2010). *Pengertian Gaame Online dan Sejarahnya*, Bandung:
- Moze Simanjuntak, (2019), *More Than Just A Game*, Tangerang: Yayasan Pelikan
- Muhibbin Syah, (2010), *psikologi pendidikan*, Bandung: Rosda Karya
- Mulyono, 2012, *Stategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Globab)*, Malang: UIN Maliki Press
- Muri,Yusuf, (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Namoara Lumongga, (2011) *Memahami Dasar-Dasar Konseling dalam Teori dan Praktik*, Jakarta: Kencana
- Namoara Lumongga,(2016), *Konseling Kelompok*, Jakarta: Kencana
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nanang Martono, (2011), *Metode Penelitian Kualitatif (Analisis Isi dan Data Sekunder) Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Nandang Rusmana, (2009), *Bimbingan Konseling Kelompok Di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Bandung: Rizqi Press.

- Nurrahmi Ulul Azmi, *Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Kognitif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas IV MI Muhammadiyah Pannampu Kota Makassar*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2017
- Prayitno, (1995), *Pelayanan Bimbingan dan Konseling Panduan Umum*, Jakarta
- Prayitno, (2004), *Layanan L6-L7*. Jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Negeri Padang
- Pujosuwarno, Syekti, (1993), *Berbagai Pendekatan Konseling*, Yogyakarta: Menara Offet
- Pusat Kurikulum, (2007), *Model Dan Contoh Pengembangan Diri Sekolah Menengah Atas*, Badan Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Nasional: Pustaka Setia
- Radhesti Vitnalis, Dra. Retno Lukitaningsih, *Penerapan Konseling Kelompok Realita Untuk Menangani Kecanduan Game Online Pada Siswa*, Jurnal, Mahasiswa Bimbingan Konseling, Vol. 1 No.1 Tahun 2013, h. 229-238.
- Ramadhani A, (2012), *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresifitas Remaja Awal*, Jurnal: eJurnal Ilmu Komunikasi
- Revianda Amrullah Akbar, Hanifah Muslimah Az-zahra, (2019), komang Candra Brata. “*evaluasi User Experience pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*”, jurnal pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer.
- Ridwan dan Sunarto, (2012), *Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, sosial, Komunikasi dan Bisnis*, Bandung: ALFABETA
- Rina Fajriani, *Efektivitas Peer Counseling untuk Meningkatkan Perilaku Prososial pada Siswa di SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar*”, Skripsi, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019
- Rizka Hardiningsih, (2020) *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) Pada Remaja di SMA Panca Budi Medan*. Skripsi, Universitas Medan Area
- Saifuddin Azwar, (2015), *Pengantar Psikologi Inteligensi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sedanayasa dkk, (2009), *Buku Ajar Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha

- Setia Prama, Ricky Yordani, dkk, (2016), *Dasar-Dasar Statistik dengan Software R Konsep dan Aplikasi*, Bogor: Penerbit In Media
- Siti Partini suwardiman, (2003), *Metode Perkembangan Daya Pikir dan Daya Cipta Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY
- Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Soemiati Patmonodewo, (2003), *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Pusat Perbukuan Depdikbud dan PT Reneka Cipta
- Sofyan Abdi dan Yeni Karneli, *Kecanduan Game Online Penanganannya Dalam Konseling*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 17 No. 2 Desember 2020, h. 11
- Sofyan Abdi, Yeni Karneli, *Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual*, Jurnal Bimbingan Konseling, Vol. 17 No. 2 Desember 2020
- Sridianti, *Pengertian Lingkungan Hidup Menurut Para Ahli*, Dikutip dari laman webside: www.sridianti.com/pengertian-lingkungan-hidup-menurut-para-ahli.html. diakses pada Kamis, 22 April 2022.
- Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2014. *Metodologi Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sukardi, (2004) *Pengantar Pelaksanaab Program Bimbingan dan Konseling di sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sumadi Suryabrata, (1998), *psikologi pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sutarjo Adiulo, (2013) *Pembelajaran Nilai Karakter*, Jakarta: Rajawali Pers
- Syaodih, Ernawulan dan Mubair Agustin, (2008), *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Syekh Muhammad Al-Munajjid. (2016). *Bahaya Game*, Jakarta: Aqwam Medika
- Syofian Siregar, (2015), *Metode Pene;Itian Kuantitatif*, Jakarta: Prenamedia Gruop

Tantri Widyarti Utami & Atik Hodikoh, *Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja*, Jurnal Keperawatan Vol. 12 No. 1 Maret 2020

Tohirin, (2013), *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, Jakarta: Rajawali Pers

Tohirin,(2007) *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, Jakarta: Raja Grafindo Persada

Winkel (dalam Kurnanto), (2003), *Konseling Kelompok*, Bandung: Alfabeta

Winkel, W.S. dan M.M. Srihastuti, (2007) *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, Yogyakarta: Media Abadi

Yee, N. (2005). *Motivations of Play in Online Games*. Cyberpsychology dan Behavior.

Young, K. S, *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment. Innovaations in Clinical Practice (Volume 17) by L.Vandecreek & T. L. Jackson (Eds)*, (Sarasota, FL: Professional Resource Press, 2001) diakses pada tanggal 23 Oktober 2021



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

NOMOR : B-12881/Un.08/FTK/KP.07.6/08/2021

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2021/2022

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai Instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 06 Agustus 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk saudara :
Dr. Masbur, M. Ag
Elviana, M. Si
Untuk Membimbing Skripsi :
Nama : Azkia Husnul
NIM : 170213106
Program Studi : Bimbingan Konseling
Dengan Judul Skripsi :
Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online di MTsN 4 Pidie
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 31 Agustus 2021
an. Rektor
Dekan,

Muslim Razali

Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4603/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MTsN 4 Pidie

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **AZKIA HUSNUL / 170213106**
Semester/Jurusan : X / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Lr. Zakaria Yunus, No. 30, Gampoeng Rukoh Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Konseling Kelompok untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa di MTsN 4 Pidie**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 28 Maret 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Berlaku sampai : 28 April
2022



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PIDIE
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 PIDIE
JALAN BANDA ACEH-MEDAN KM.125 BEUREUNUEN
TELP. (0653)821845

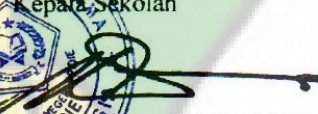
Nomor : B- /MTs.01.05.04/PP.00.1/11/2021
Lamp : -
Hal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa

Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pidie menerangkan nama tersebut di bawah ini :

Nama : Azkia Husnul
Nim : 170213106
Prodi : S1 Bimbingan Konseling
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar yang namanya tersebut di atas telah menyelesaikan penelitian untuk data penyusunan Skripsi di MTsN 4 Pidie dari tanggal 11 April 2022 s/d 16 April 2022, dengan Skripsi yang berjudul **"Penerapan Konseling Kelompok untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa di MTsN 4 Pidie."**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan seperlunya.

Beureunuen, 16 April 2022
Kepala Sekolah

Daud S. Ag. M. Pd
197212311999051007



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	103,3590	358,710	,587	,877
VAR00002	103,8718	356,904	,556	,877
VAR00003	102,9744	372,131	,174	,883
VAR00004	104,3590	369,605	,426	,880
VAR00005	103,0000	388,789	-,273	,887
VAR00006	102,2051	390,536	-,380	,888
VAR00007	102,6667	380,491	-,016	,885
VAR00008	103,5128	376,204	,112	,883
VAR00009	104,3590	370,499	,390	,880
VAR00010	103,9487	369,313	,313	,881
VAR00011	103,7692	358,077	,560	,877
VAR00012	103,7436	349,511	,707	,874
VAR00013	103,7436	357,880	,572	,877
VAR00014	103,4615	369,466	,258	,882
VAR00015	103,7179	364,997	,387	,880
VAR00016	103,7179	349,103	,724	,874
VAR00017	103,7436	349,038	,719	,874
VAR00018	103,0000	359,053	,488	,878
VAR00019	104,1795	362,467	,647	,877
VAR00020	103,8974	366,779	,368	,880
VAR00021	103,9487	359,524	,519	,878
VAR00022	102,7949	402,062	-,490	,894
VAR00023	103,6667	362,333	,487	,878
VAR00024	103,3846	375,717	,113	,883
VAR00025	103,6667	368,912	,301	,881
VAR00026	103,7179	362,155	,438	,879
VAR00027	103,6154	366,296	,315	,881
VAR00028	103,0769	396,231	-,363	,892
VAR00029	102,8205	383,835	-,102	,887
VAR00030	103,5897	362,564	,401	,879
VAR00031	103,6667	367,333	,324	,881
VAR00032	103,8718	359,115	,513	,878
VAR00033	103,6410	362,078	,472	,878
VAR00034	103,7436	361,933	,463	,879
VAR00035	103,7436	359,985	,515	,878
VAR00036	103,5897	373,406	,162	,883

VAR00037	103,7179	361,576	,545	,878
VAR00038	103,6410	363,657	,404	,879
VAR00039	103,7436	357,248	,558	,877
VAR00040	103,3590	363,026	,403	,879
VAR00041	103,5385	354,097	,572	,876
VAR00042	103,2051	376,325	,059	,885
VAR00043	103,3846	376,401	,109	,883
VAR00044	103,7949	351,746	,765	,874
VAR00045	103,8974	367,147	,291	,881
VAR00046	103,6154	354,401	,608	,876
VAR00047	103,1538	383,028	-,082	,887
VAR00048	103,6923	361,745	,431	,879
VAR00049	103,3590	365,762	,326	,881
VAR00050	103,7949	348,483	,736	,874

RELIABILITY

```

/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006
VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013
VAR00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020
VAR00021 VAR00022 VAR00023 VAR00024 VAR00025 VAR00026 VAR00027
VAR00028 VAR00029 VAR00030 VAR00031 VAR00032 VAR00033 VAR00034
VAR00035 VAR00036 VAR00037 VAR00038 VAR00039 VAR00040 VAR00041
VAR00042 VAR00043 VAR00044 VAR00045 VAR00046 VAR00047 VAR00048
VAR00049 VAR00050
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Valid	39	97,5
Cases Excluded ^a	1	2,5
Total	40	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,882	50

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Hasil Perhitungan Uji t Pretest dan Posttest

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	140,5000	10	6,98013	2,20731
	POSTEST	87,1000	10	13,65813	4,31908

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	10	,304	,394

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST	53,40000	13,31832	4,21162	43,87264	62,92736	12,679	9	,000

Hasil Uji Korelasi

Correlations

		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	,304
	Sig. (2-tailed)		,394
	N	10	10
Posttest	Pearson Correlation	,304	1
	Sig. (2-tailed)	,394	
	N	10	10



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTSN) 4 PIDIE**

Jl. Banda Aceh Medan Km. 125 Kec. Mutiara Kab. Pidie Kode Pos 24173

Email : 025.04.mtsnbeureunuen@gmail.com

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
KONSELING KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

A	Komponen layanan	Layanan dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pencegahan
D	Tujuan	1. Agar peserta didik mempunyai kemampuan pribadi 2. Agar peserta didik mempunyai konsep diri
E	Topik	Kecanduan game online
F	Sasaran Layanan	VIII
G	Metode dan Teknik	Tanya jawab
H	Waktu	45 Menit
I	Media/Alat	Ceramah
J	Tanggal pelaksanaan	
K	Sumber Bacaan	David, <i>Perancangan Game Online Android Bergenre Horror</i> , Cogito Smart Journal Vol, 2 No. 2, Hal. 167-179 Wan, S.C & Chiou, W.B, <i>Why Are Adolescents Addicted To Online Gaming An Interview Study In Taiwan</i> , Journal Of Cyber Psychology & Behavior, Hal. 9 Rizka Hardiningsih, <i>Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) Pada Remaja di SMA Panca Budi Medan</i> . Skripsi, Universitas Medan Area, 2020, h.26-27
L	Uraian Kegiatan	

	1. Tahap Awal/pembentukan	
	a. Pernyataan Tujuan	1. Guru menyapa peserta didik dengan kalimat yang menyenangkan 2. Guru membaca doa di lanjutkan dengan pengenalan diri dan <i>ice breakin</i> 3. Guru menyampaikan pengertian, tujuan peserta didik kelompok yaitu sesuai dengan tujuan khusus yang akan di capai
	b. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	Menjelaskan proses pelaksanaan kegiatan
	c. Mengarahkan kegiatan	Memberi penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan tanya jawab seputaran peserta didik kelompok.
	2. Tahap peralihan	
	Guru menanyakan kalo ada siswa yang belum mengerti dan memberikan penjelasan nya	a. Guru menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas b. Guru memberi kesepakatan bertanya ke kelompok tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami c. Guru menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab peserta
	Guru menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukan nya	a. Guru menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas b. Setelah semua peserta menyatakan siap, kemudian guru memulai masuk ke tahap kegiatan/inti
	3. Tahap inti/kegiatan	
	a. Kegiatan peserta didik	1. Anggota kelompok mengungkapkan permasalahan nya yang berkaitan dengan

		kecanduan game online 2. Anggota kelompok dan guru menentukan permasalahan yang di bahas terlebih dahulu 3. Anggota kelompok melakukan brainstorming/curah pendapat tentang permasalahan yang di angkat sampai tuntas
	b. Kegiatan guru/guru bk	1. Guru menjelaskan tentang kecanduan game online 2. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan tentang kecanduan game online 3. Mengajak peserta didik untuk <i>brainstorming</i> /curah pendapat 4. Memberi tugas kepada peserta didik untuk mengisi lembar pertanyaan yang di berikan guru
	5. Tahap pengakhiran (terminasi)	
	Menutup kegiatan dan tindak lanjut	a. Guru menyimpulkan dan memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang di temukan oleh peserta dalam kelompok b. Merencanakan tindak lanjut dengan mengembangkan aspek kerja sama c. Menutup kegiatan layanan dengan doa dan salam
M	Evaluasi	
	1. Evaluasi proses	Guru melihat proses yang terjadi dalam kegiatan seperti, antusiasme peserta, dinamika kelompok, dan penguatan dalam langkah yang akan di lakukan
	2. Evaluasi Hasil	a. Menajukan pertanyaan untuk mengungkapkan pengalaman peserta didik b. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah kegiatan

Kecanduan Game Online

Game online merupakan game yang diakses secara online oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Game online dapat juga diakses menggunakan gadget sendiri, misalnya mobile game. Mobile game merupakan jenis game yang didesain dan dibuat khusus untuk dapat dijalankan pada smartphone dan tablet PCs. Mobile Game telah banyak dibuat dalam berbagai macam platform seperti Apple IOS, android, serta windows phone. Mobile Game merupakan salah satu jenis game dari Massively Multiplayer Online Role-playing Game.¹²⁰

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambahkan gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat dihentikan. Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*.

Hasil riset Wan & Chiou (2006) mengungkapkan bahwa remaja yang kecanduan game online disebabkan oleh beberapa faktor lainnya, salah satu faktor yaitu kebutuhan psikologis dan motivasi. Kebutuhan psikologis dan motivasi dikategorikan menjadi tujuh tema yaitu: sebagai hiburan dan rekreasi, sebagai coping emosi (pengalihan dari kesepian, isolasi, kebosanan, melepaskan stress, relaksasi, melampiaskan kemarahan dan frustrasi), melarikan diri dari kenyataan, memenuhi kebutuhan interpersonal dan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan, menciptakan rasa memiliki dan pengakuan dari orang lain), kebutuhan untuk prestasi, memberikan kesenangan dan tantangan, kebutuhan untuk lebih kuat (bersifat superior, keinginan untuk kontrol, dan untuk menambah kepercayaan diri).¹²¹

¹²⁰ David, *Perancangan Game Online Android Bergenre Horror*, Cogito Smart Journal Vol, 2 No. 2, Hal. 167-179

¹²¹ Wan, S.C & Chiou, W.B, *Why Are Adolescents Addicted To Online Gaming An Interview Study In Taiwan*, Journal Of Cyber Psychology & Behavior, Hal. 9

APA (*American Psychiatric Association*), telah mengembangkan sembilan bentuk karakteristik gangguan game online. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan online game jika mengalami 5 dari 9 karakteristik selama 12 bulan, dengan karakteristik sebagai berikut:¹²²

1. Keasyikan

Individu menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan game bahkan ketika individu tidak bermain, atau merencanakan kapan individu dapat bermain selanjutnya.

2. Penarikan diri

Individu merasa gelisah, mudah marah, murung, cemas, atau sedih ketika mencoba mengurangi atau menghentikan permainan, atau ketika tidak dapat bermain.

3. Toleransi

Individu merasa perlu bermain untuk peningkatan jumlah waktu, bermain game yang lebih menarik, atau menggunakan peralatan yang lebih kuat untuk mendapatkan jumlah kegembiraan yang sama dengan yang individu dapatkan.

4. Kurangi/berhenti

Individu merasa bahwa individu harus mengurangi waktu untuk bermain, tetapi tidak dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain game.

5. Menyerahkan aktivitas lain

Individu kehilangan minat atau mengurangi partisipasi dalam kegiatan rekreasi lainnya karena bermain game.

6. Lanjutkan meskipun ada masalah

Individu terus bermain meskipun sadar akan konsekuensi negatif, seperti tidak cukup tidur, terlambat ke sekolah/tempat kerja, menghabiskan terlalu banyak uang, berdebat dengan orang lain, atau mengabaikan tugas-tugas penting.

¹²² Rizka Hardiningsih, *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) Pada Remaja di SMA Panca Budi Medan*. Skripsi, Universitas Medan Area, 2020, h.26-27

7. Berbohong

Individu berbohong kepada keluarga, teman atau orang lain tentang seberapa banyak individu bermain, atau berusaha membuat keluarga atau teman tidak mengetahui seberapa banyak individu bermain.

8. Lepaskan suasana hati yang merugikan

Individu bermain untuk melarikan diri dari atau melupakan masalah pribadi, atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman seperti rasa bersalah, kecemasan, ketidakberdayaan atau depresi.¹²³



¹²³ Rizka Hardiningsih,....., h28



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTSN) 4 PIDIE
Jl. Banda Aceh Medan Km. 125 Kec. Mutiara Kab. Pidie Kode Pos 24173
Email : 025.04.mtsnbeureunuen@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
KONSELING KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023

A	Komponen layanan	Layanan dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pencegahan
D	Tujuan	1. Agar peserta didik mempunyai kemampuan pribadi 2. Agar peserta didik mempunyai konsep diri
E	Topik	Dampak Kecanduan game online
F	Sasaran Layanan	VIII
G	Metode dan Teknik	Tanya jawab
H	Waktu	45 Menit
I	Media/Alat	Ceramah dan laptop infokus
J	Tanggal pelaksanaan	
K	Sumber Bacaan	Indah Triswahyuning, <i>Kecanduan Game Online Siswa SMA Negeri 1 Gurah</i> , Artikel Skripsi Bimbingan dan Konseling, hal. 4 Agung Hening A dkk, <i>Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar</i> , Jurnal PKM Pemberdayaan Masyarakat Vol 2, No 3, Juli 2021, hal. 89 Agung Hening A dkk,....., hal. 95 Ridwan Syahrani, 2015, <i>Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya</i> , Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Vol. 1 No 1 juni 2015, hal, 84-92

L	Uraian Kegiatan	
	1. Tahap Awal/pembentukan	
	a. Pernyataan Tujuan	1. Guru menyapa peserta didik dengan kalimat yang menyenangkan 2. Guru membaca doa di lanjutkan dengan pengenalan diri dan <i>ice breakin</i> 3. Guru menyampaikan pengertian, tujuan peserta didik kelompok yaitu sesuai dengan tujuan khusus yang akan di capai
	b. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	Menjelaskan proses pelaksanaan kegiatan
	c. Mengarahkan kegiatan	Memberi penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan tanya jawab seputaran peserta didik kelompok.
	2. Tahap peralihan	
	Guru menanyakan kalo ada siswa yang belum mengerti dan memberikan penjelasan nya	a. Guru menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas b. Guru memberi kesepakatan bertanya ke kelompok tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami c. Guru menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab peserta
	Guru menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukan nya	a. Guru menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas b. Setelah semua peserta menyatakan siap, kemudian guru memulai masuk ke tahap kegiatan/inti
	3. Tahap inti/kegiatan	
	a. Kegiatan peserta didik	1. Anggota kelompok mengungkapkan permasalahan

		nya yang berkaitan dengan Dampak kecanduan game online 2. Anggota kelompok dan guru menentukan permasalahan yang di bahas terlebih dahulu 3. Anggota kelompok melakukan brainstorming/curah pendapat tentang permasalahan yang di angkat sampai tuntas
	b. Kegiatan guru/guru bk	1. Guru menjelaskan tentang Dampak dari kecanduan game online 2. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan tentang dampak dari kecanduan game online 3. Mengajak peserta didik untuk <i>brainstorming</i>/curah pendapat 4. Memberi tugas kepada peserta didik untuk mengisi lembar pertanyaan yang di berikan guru
	5. Tahap pengakhiran (terminasi)	
	Menutup kegiatan dan tindak lanjut	a. Guru menyimpulkan dan memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang di temukan oleh peserta dalamkelompok b. Merencanakan tindak lanjut dengan mengembangkan aspek kerja sama c. Menutup kegiatan layanan dengan doa dan salam
M	Evaluasi	
	1. Evaluasi proses	Guru melihat proses yang terjadi dalam kegiatan seperti, antusiasme peserta,dinamika kelompok, dan penguatan dalam langkah yang akan di lakukan
	2. Evaluasi Hasil	a. Menajukan pertanyaan untuk mengungkapkan pengalaman peserta didik b. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah kegiatan

Dampak Kecanduan Game Online

Perilaku kecanduan siswa terhadap aktifitas bermain game online, yang meliputi faktor-faktor penyebab kecanduan bermain game online, mekanisme psikologis perilaku kecanduan game online dan dampak sosial perilaku kecanduan bermain game online. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor-faktor penyebab kecanduan game online

Faktor-faktor penyebab kecanduan game online pada kedua subyek adalah:

- a. Tersedianya fasilitas bermain game di rumah
- b. Pengaruh lingkungan bermain game
- c. Adanya keingintahuan tentang jenis game dan keinginan yang besar untuk memainkannya

2. Aspek ketergantungan yang dirasakan oleh siswa

Dipengaruhi oleh beberapa faktor adalah faktor internal yaitu mekanisme psikologis perilaku kecanduan bermain game online:

- a. Bermain game online sebagai tempat mencari kesenangan
- b. Mendapatkan dunia baru dalam bermain game online
- c. Berbagai luapan emosi dapat dirasakan sebagai suatu yang menarik dalam bermain game online¹²⁴

3. Dampak perilaku kecanduan bermain game online

- a. Negatif
 - 1) siswa menjadi anak yang susah untuk di suruh oleh orang tua ketika asik bermain game
 - 2) Jika sedang bermain siswa menjadi lupa waktu
 - 3) Siswa pernah bolos untuk pergi bermain game online
 - 4) Siswa menjadi kurang bergaul dengan teman-temannya dan lebih aktif dengan teman dunia maya dalam bermain game online

¹²⁴ Indah Triswahyuning, *Kecanduan Game Online Siswa SMA Negeri 1 Guruh*, Artikel Skripsi Bimbingan dan Konseling, hal. 4

Dampak negatif bermain game online menurut Ihsan Mauludi Amin sebagai berikut :

- 1) Kecanduan
 - 2) Malas
 - 3) Kurang tidur
 - 4) Mengalami kerugian finansial
 - 5) Radiasi yang membuat mata kurang sehat
 - 6) Malas mandi ¹²⁵
- b. Positif
- 1) Menambahkan teman
 - 2) Membuat pola pikir semakin cepat
 - 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa asing
 - 4) Mengurangi stres
 - 5) Melatih kesabaran
 - 6) Melatih ketangkasan atau meningkatkan kejelian mata ¹²⁶

Ketergantungan siswa terhadap game online merupakan suatu kasus yang perlu ditangani secara khusus dengan penelusuran kasus yang lebih baik, karena jika dibiarkan akan berakibat negatif bagi siswa dalam pembelajarannya dan psikologis siswa tersebut. Bermain game online bagi seorang anak ialah hal yang mengasikkan dan merupakan pengalaman yang luar biasa jika dapat berhubungan dengan orang lain via internet. Hal-hal yang berdampak buruk bagi pemain game online dirasakan oleh orang-orang sekitarnya karena pemain game online hanya merasakan kesenangan bermain saja tanpa batasan ruang dan waktu.

Melihat kasus dari penelitian ini, peneliti mencoba memberikan beberapa cara penanganan untuk menghindari seorang anak menjadi kecanduan bermain game online, diantaranya:

¹²⁵ Agung Hening A dkk, *Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar*, Jurnal PKM Pemberdayaan Masyarakat Vol 2, No 3, Juli 2021, hal. 89

¹²⁶ Agung Hening A dkk,....., hal. 95

1. Memberikan pengertian tentang penggunaan fasilitas bermain game, seperti PS atau sejenisnya sebagai media bermain saja.
2. Pengawasan anak perlu dilakukan setiap hari dengan melihat kegiatan-kegiatan bermainnya, jika melihat keseringan anak bermain game online, sebaiknya larang anak untuk bermain game online.
3. Mengatur uang jajan anak sesuai kebutuhan sehingga anak dapat mempertanggung jawabkan uang jajanya tersebut.
4. Membuat jadwal dan peraturan di rumah. Mengatur jadwal kapan bisa bermain game dan untuk belajar.
5. Cobalah untuk bermain game bersama anak anda, jika diberikan waktu bermain game. Sehingga orang tua dapat mengontrol dan tahu bagaimana aktifitas bermain game tersebut.¹²⁷

¹²⁷ Ridwan Syahrani, 2015, *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Vol. 1 No 1 juni 2015, hal, 84-92



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTSN) 4 PIDIE**

Jl. Banda Aceh Medan Km. 125 Kec. Mutiara Kab. Pidie Kode Pos 24173

Email : 025.04.mtsnbeureunuen@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
KONSELING KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023

A	Komponen layanan	Layanan dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pencegahan
D	Tujuan	1. Agar peserta didik mempunyai kemampuan pribadi 2. Agar peserta didik mempunyai konsep diri
E	Topik	<i>Self kontrol</i>
F	Sasaran Layanan	VIII
G	Metode dan Teknik	Tanya jawab
H	Waktu	45 Menit
I	Media/Alat	Ceramah
J	Tanggal pelaksanaan	
K	Sumber Bacaan	Ramadona Dwi Marsela, <i>Kontrol Diri: Definisi dan Faktor</i>, Jurnal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research (2019) Vol. 3 No. 2, Hal. 65-66 Gufon, M,N & Risnawati B, <i>Teori-teori Psikologi</i>, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hal. 20 Baumeister dkk, <i>Relation Of Threatened Egoism to violence and aggression: Thedark side of High Self-Esteem</i>. Psychological Review, Hal. 33 Putri Agus Solikha Anuryatin, <i>Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Driyorejo</i>, Jurnal BK FIB Universitas Negeri Surayaba, Vol. 1 No.

		1, Hal, 25-30.
L	Uraian Kegiatan	
	1. Tahap Awal/pembentukan	
	a. Pernyataan Tujuan	1. Guru menyapa peserta didik dengan kalimat yang menyenangkan 2. Guru membaca doa di lanjutkan dengan perkenalan diri dan <i>ice breakin</i> 3. Guru menyampaikan pengertian, tujuan peserta didik kelompok yaitu sesuai dengan tujuan khusus yang akan di capai
	b. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	Menjelaskan proses pelaksanaan kegiatan
	c. Mengarahkan kegiatan	Memberi penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan tanya jawab seputaran peserta didik kelompok.
	2. Tahap peralihan	
	Guru menanyakan kalo ada siswa yang belum mengerti dan memberikan penjelasan nya	a. Guru menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas b. Guru memberi kesepakatan bertanya ke kelompok tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami c. Guru menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab peserta
	Guru menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukan nya	a. Guru menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas b. Setelah semua peserta menyatakan siap, kemudian guru memulai masuk ke tahap kegiatan/inti
	3. Tahap inti/kegiatan	
	a. Kegiatan peserta didik	1. Anggota kelompok

		mengungkapkan permasalahan nya yang berkaitan dengan <i>self kontrol</i> 2. Anggota kelompok dan guru menentukan permasalahan yang di bahas terlebih dahulu 3. Anggota kelompok melakukan brainstorming/curah pendapat tentang permasalahan yang di angkat sampai tuntas
	b. Kegiatan guru/guru bk	1. Guru menjelaskan tentang <i>self kontrol</i> 2. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan tentang <i>self kontrol</i> 3. Mengajak peserta didik untuk <i>brainstorming/curah pendapat</i> 4. Memberi tugas kepada peserta didik untuk mengisi lembar pertanyaan yang di berikan guru
	4. Tahap pengakhiran (terminasi)	
	Menutup kegiatan dan tindak lanjut	a. Guru menyimpulkan dan memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang di temukan oleh peserta dalamkelompok b. Merencanakan tindak lanjut dengan mengembangkan aspek kerja sama c. Menutup kegiatan layanan dengan doa dan salam
M	Evaluasi	
	1. Evaluasi proses	Guru melihat proses yang terjadi dalam kegiatan seperti, antusiasme peserta,dinamika kelompok, dan penguatan dalam langkah yang akan di lakukan
	2. Evaluasi Hasil	a. Menajukan pertanyaan untuk mengungkapkan pengalaman peserta didik b. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah kegiatan

SELF KONTROL

Kontrol diri adalah pengetahuan proses-proses fisik, psikologi dan perilaku seseorang dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri. Pengetahuan yang dimaksud menekankan pada kemampuan dalam mengelola yang perlu diberikan sebagai bekal untuk membentuk pola perilaku pada individu yang mencakup dari keseluruhan proses yang mencakup dari keseluruhan proses yang membentuk dalam diri individu yang berupa pengaturan fisik, psikologis, dan perilaku.¹²⁸

Kontrol diri menekankan pada penanganan dan pertanggungjawaban pada segala usaha yang dilakukan seseorang baik dalam pelaksanaan, koreksi dan evaluasi dari suatu perubahan tingkah laku. Perilaku yang dimaksud meliputi segala aktivitas kehidupan seseorang yang disesuaikan dengan keadaan diri, kemampuan serta kondisinya.

Seseorang dikatakan mempunyai kontrol diri apabila mereka secara aktif mengubah variabel-variabel yang menentukan perilaku mereka. Misalnya ketika seseorang tidak bisa belajar karena radio dengan suara musik yang sangat keras maka mereka mematikannya.

Menurut Block dalam Gufron & Risnawati ada 3 jenis kualitas kontrol diri yaitu:

1. Over control merupakan kontrol diri yang dilakukan oleh individu secara berlebihan yang menyebabkan individu banyak menahan diri dalam bereaksi terhadap stimulus.
2. Under control merupakan suatu kecenderungan individu untuk melepaskan impulsifitas dengan bebas tanpa perhitungan yang matang.
3. Appropriate control merupakan kontrol individu dalam upaya mengendalikan impuls secara tepat.¹²⁹

¹²⁸ Ramadona Dwi Marsela, *Kontrol Diri: Definisi dan Faktor*, Jurnal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research (2019) Vol. 3 No. 2, Hal. 65-66

¹²⁹ Gufron, M,N & Risnawati B, *Teori-teori Psikologi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hal.

Ada beberapa teori mengemukakan mengenai cara untuk mengontrol diri, yaitu:

1. **Self monitoring**, yaitu suatu proses dimana individu mengamati dan merasa peka terhadap segala sesuatu tentang diri dan lingkungannya.
2. **Self reward**, yaitu suatu tehnik dimana individu mengatur dan memperkuat perilakunya dengan memberikan hadiah atau hal-hal yang menyenangkan, jika keinginan yang diharapkan berhasil.
3. **Stimulus control**, yaitu suatu tehnik yang dapat digunakan untuk mengurangi ataupun meningkatkan perilaku tertentu. Kontrol stimulus menekankan pada pengaturan kembali atau modifikasi lingkungan sebagai isyarat khusus atau respon tertentu.

Lebih lanjut faktor kontrol diri menurut Baumeister & Boden adalah sebagai berikut :

1. Orangtua hubungan dengan orangtua memberikan bukti bahwa ternyata orangtua mempengaruhi kontrol diri anak-anaknya, orangtua yang mendidik anak dengan keras dan otoriter akan menyebabkan anak kurang dapat mengendalikan diri serta kurang peka terhadap peristiwa yang dihadapi.
2. Faktor budaya mempengaruhi kontrol diri anak sebagai anggota lingkungan melalui budaya yang berbeda-beda.¹³⁰

¹³⁰ Baumeister dkk, *Relation Of Threatened Egoism to violence and aggression: The dark side of High Self-Esteem*. Psychological Review, Hal. 33

Dengan adanya kontrol diri pada setiap pribadi dan seluruh masyarakat, maka akan baiklah seluruh keadaan mereka. Hidup akan teratur sesuai dengan planning, langkah demi langkah kehidupan bisa dilalui dengan mudah, kapan seseorang harus mandiri, bekerja, mempunyai anak dan membina rumah tangga. Semua berjalan sesuai dengan apa yang kita rencanakan. Kontrol diri pada seseorang pada dasarnya dapat mengantarkan orang untuk mencapai kehidupan suci yang beradab dan berbudaya tinggi. Hal ini sesuai dengan predikatnya sebagai makhluk yang paling dimuliakan Tuhan. Oleh karena itu, self control pada diri seseorang memang perlu adanya.¹³¹



¹³¹ Putri Agus Solikha Anuryatin, *Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Driyorejo*, Jurnal BK FIB Universitas Negeri Surabaya, Vol. 1 No. 1, Hal, 25-30.

MODUL MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE MELALUI LAYANAN KONSELING KELOMPOK

I. IDENTITAS

- A. Satuan Pendidikan : MTsN 4 Pidie
- B. Tahun Pelajaran : 2022/2023, Semester II
- C. Sasaran Pelayanan : Peserta Didik dengan Tingkat Kecanduan Game Online Tinggi
- D. Pelaksana : Azkia Husnul
- E. Pihak Terkait : Siswa/Siswi MTsN 4 Pidie

II. WAKTU DAN TEMPAT

- A. Tanggal :
- B. Jam Pelayanan : Diselenggarakan di luar jam pelajaran sesuai dengan kesepakatan Guru Mapel dan Wali Kelas peserta didik (klien)
- C. Volume Waktu (JP) : 45 Menit
- D. Spesifikasi Tempat : Kelas VIII

III. MATERI PEMBELAJARAN

- A. Tema : Kecanduan Game Online
Pengertian kecanduan game online dan karakteristik gangguan game online, dampak-dampak kecanduan game online dan self kontrol untuk mengurangi kecanduan game online.
- B. Sumber Materi Pembelajaran : David, *Perancangan Game Online Android Bergenre Horror*, Cogito Smart Journal Vol, 2 No. 2, Hal. 167-179

IV. TUJUAN/ARAH PENGEMBANGAN

Pengembangan KES (Kehidupan Efektif Sehari-Hari), agar peserta didik mampu memahami dan mengentaskan masalah dirinya dengan memanfaatkan dinamika kelompok melalui konseling kelompok.

Penanganan KES-T (Kehidupan Efektif Sehari-Hari Terganggu), agar peserta didik dapat mengurangi kecanduan game online yang dapat merugikan diri sendiri.

V. METODE

A. Jenis Layanan : Pribadi

B. Metode : Ceramah, dan Curah Pendapat

VI. MEDIA/ALAT

A. Media/Alat : Papan Tulis, spidol, kertas (untuk peserta didik curahkan permasalahan yang sedang dihadapi ketika tidak berani mengemukakan permasalahannya secara langsung).

VII. SASARAN PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

A. Penilaian Proses

1. Mengetahui kesesuaian rencana kegiatan dengan pelaksanaan
2. Keterlibatan peserta didik dalam mengikuti kegiatan konseling kelompok, kesungguhan, kesukarelaan, dan ketertarikan peserta didik pada kegiatan.

B. Tindak Lanjut

Tindak lanjut ini dapat dilakukan dengan mengikuti kegiatan konseling kelompok yang akan dilakukan selanjutnya.

VIII. LANGKAH KEGIATAN KONSELING KELOMPOK

A. *Treatment I*

Tahapan kecanduan game online melalui layanan konseling kelompok yaitu sebagai berikut:

HARI	JENIS KEGIATAN	WAKTU
Tahap Pembentukan	Pembukaan	1 Menit
	Berdoa	2 Menit

	Guru menyapa peserta didik dengan kalimat yang menyenangkan	4 Menit
	Guru membaca doa di lanjutkan dengan perkenalan diri dan <i>ice breakin</i>	3 Menit
	Guru menyampaikan pengertian, tujuan peserta didik kelompok yaitu sesuai dengan tujuan khusus yang akan di capai	3 Menit
	Menjelaskan proses pelaksanaan kegiatan	4 Menit
	Memberi penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan tanya jawab seputaran peserta didik kelompok.	1 Menit
Tahap Peralihan	Guru menanyakan kalo ada siswa yang belum mengerti dan memberikan penjelasan nya	2 Menit
	Guru menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukan nya	3 Menit
Tahap Kegiatan	Anggota kelompok mengungkapkan permasalahan nya yang berkaitan dengan kecanduan game online	5 Menit
	Anggota kelompok dan guru menentukan permasalahan yang di bahas terlebih dahulu	4 Menit
	Anggota kelompok melakukan brainstorming/curah pendapat tentang permasalahan yang di angkat sampai tuntas	4 Menit
	Guru menjelaskan tentang kecanduan game online	4 Menit
	Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan tentang kecanduan game online	2 Menit
	Mengajak peserta didik untuk <i>brainstorming/curah pendapat</i>	3 Menit
	Memberi tugas kepada peserta didik untuk mengisi lembar pertanyaan yang di berikan guru	3 Menit
Tahap Pengakhiran	Guru menyimpulkan dan memberikan penguatan terhadap faktor-faktor yang di temukan oleh peserta dalam kelompok	3 Menit

	Merencanakan tindak lanjut dengan mengembangkan aspek kerja sama	3 Menit
	Menutup kegiatan layanan dengan doa dan salam	2 Menit

Kecanduan Game Online

Game online merupakan game yang diakses secara online oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Game online dapat juga diakses menggunakan gadget sendiri, misalnya mobile game. Mobile game merupakan jenis game yang didesain dan dibuat khusus untuk dapat dijalankan pada smarthphone dan tablet PCs. Mobile Game telah banyak dibuat dalam berbagai macam platform seperti Apple IOS, android, serta windows phone. Mobile Game merupakan salah satu jenis game dari Massively Multiplayer Online Role-playing Game.¹³²

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambahkan gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat dihentikan. Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*.

Hasil riset Wan & Chiou (2006) mengungkapkan bahwa remaja yang kecanduan game online disebabkan oleh beberapa faktor lainnya, salah satu faktor yaitu kebutuhan psikologis dan motivasi. Kebutuhan psikologis dan motivasi dikategorikan menjadi tujuh tema yaitu: sebagai hiburan dan rekreasi, sebagai coping emosi (pengalihan dari kesepian, isolasi, kebosanan, melepaskan stress, relaksasi, melampiaskan kemarahan dan frustrasi), melarikan diri dari kenyataan, memenuhi kebutuhan interpersonal dan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan, menciptakan rasa memiliki dan pengakuan dari orang lain), kebutuhan untuk prestasi, memberikan kesenangan dan tantangan, kebutuhan

¹³² David, *Perancangan Game Online Android Bergenre Horror*, Cogito Smart Journal Vol, 2 No. 2, Hal. 167-179

untuk lebih kuat (bersifat superior, keinginan untuk kontrol, dan untuk menambah kepercayaan diri).¹³³

APA (*American Psychiatric Association*), telah mengembangkan sembilan bentuk karakteristik gangguan game online. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan online game jika mengalami 5 dari 9 karakteristik selama 12 bulan, dengan karakteristik sebagai berikut:¹³⁴

2. Keasyikan

Individu menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan game bahkan ketika individu tidak bermain, atau merencanakan kapan individu dapat bermain selanjutnya.

2. Penarikan diri

Individu merasa gelisah, mudah marah, murung, cemas, atau sedih ketika mencoba mengurangi atau menghentikan permainan, atau ketika tidak dapat bermain.

3. Toleransi

Individu merasa perlu bermain untuk peningkatan jumlah waktu, bermain game yang lebih menarik, atau menggunakan peralatan yang lebih kuat untuk mendapatkan jumlah kegembiraan yang sama dengan yang individu dapatkan.

4. Kurangi/berhenti

Individu merasa bahwa individu harus mengurangi waktu untuk bermain, tetapi tidak dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain game.

5. Menyerahkan aktivitas lain

Individu kehilangan minat atau mengurangi partisipasi dalam kegiatan rekreasi lainnya karena bermain game.

¹³³ Wan, S.C & Chiou, W.B, *Why Are Adolescents Addicted To Online Gaming An Interview Study In Taiwan*, Journal Of Cyber Psychology & Behavior, Hal. 9

¹³⁴ Rizka Hardiningsih, *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) Pada Remaja di SMA Panca Budi Medan*. Skripsi, Universitas Medan Area, 2020, h.26-27

6. Lanjutkan meskipun ada masalah

Individu terus bermain meskipun sadar akan konsekuensi negatif, seperti tidak cukup tidur, terlambat ke sekolah/tempat kerja, menghabiskan terlalu banyak uang, berdebat dengan orang lain, atau mengabaikan tugas-tugas penting.

7. Berbohong

Individu berbohong kepada keluarga, teman atau orang lain tentang seberapa banyak individu bermain, atau berusaha membuat keluarga atau teman tidak mengetahui seberapa banyak individu bermain.

8. Lepaskan suasana hati yang merugikan

Individu bermain untuk melarikan diri dari atau melupakan masalah pribadi, atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman seperti rasa bersalah, kecemasan, ketidakberdayaan atau depresi.¹³⁵

B. Treatment II

Tahapan dampak kecanduan game online melalui layanan konseling kelompok yaitu sebagai berikut:

HARI	JENIS KEGIATAN	WAKTU
Tahap Pembentukan	Pembukaan	1 Menit
	Berdoa	2 Menit
	Guru menyapa peserta didik dengan kalimat yang menyenangkan	4 Menit
	Guru membaca doa di lanjutkan dengan pengenalan diri dan <i>ice breakin</i>	3 Menit
	Guru menyampaikan pengertian, tujuan peserta didik kelompok yaitu sesuai dengan tujuan khusus yang akan di capai	3 Menit
	Menjelaskan proses pelaksanaan kegiatan	4 Menit
	Memberi penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan tanya jawab seputaran peserta didik kelompok	1 Menit
Tahap Peralihan	Guru menanyakan kalo ada siswa yang belum mengerti dan memberikan penjelasan nya	2 Menit

¹³⁵ Rizka Hardiningsih,....., h28

	Guru menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukan nya	3 Menit
Tahap Kegiatan	Anggota kelompok mengungkapkan permasalahan nya yang berkaitan dengan Dampak kecanduan game online	5 Menit
	Anggota kelompok dan guru menentukan permasalahan yang di bahas terlebih dahulu	4 Menit
	Anggota kelompok melakukan brainstorming/curah pendapat tentang permasalahan yang di angkat sampai tuntas	4 Menit
	Guru menjelaskan tentang Dampak dari kecanduan game online	4 Menit
	Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan tentang Dampak dari kecanduan game online	2 Menit
	Mengajak peserta didik untuk <i>brainstorming</i> /curah pendapat	3 Menit
Tahap Pengakhiran	Memberi tugas kepada peserta didik untuk mengisi lembar pertanyaan yang di berikan guru	3 Menit
	Guru menyimpulkan dan memberikan penguatan terhadap faktor-faktor yang di temukan oleh peserta dalamkelompok	3 Menit
	Merencanakan tindak lanjut dengan mengembangkan aspek kerja sama	3 Menit
	Menutup kegiatan layanan dengan doa dan salam	2 Menit

Dampak Kecanduan Game Online

Perilaku kecanduan siswa terhadap aktifitas bermain game online, yang meliputi faktor-faktor penyebab kecanduan bermain game online, mekanisme psikologis perilaku kecanduan game online dan dampak sosial perilaku kecanduan bermain game online. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor-faktor penyebab kecanduan game online

Faktor-faktor penyebab kecanduan game online pada kedua subyek adalah:

- a. Tersedianya fasilitas bermain game di rumah
- b. Pengaruh lingkungan bermain game
- c. Adanya keingintahuan tentang jenis game dan keinginan yang besar untuk memainkannya

2. Aspek ketergantungan yang dirasakan oleh siswa

Dipengaruhi oleh beberapa faktor adalah faktor internal yaitu mekanisme psikologis perilaku kecanduan bermain game online:

- a. Bermain game online sebagai tempat mencari kesenangan
- b. Mendapatkan dunia baru dalam bermain game online
- c. Berbagai luapan emosi dapat dirasakan sebagai suatu yang menarik dalam bermain game online ¹³⁶

3. Dampak perilaku kecanduan bermain game online

- a. Negatif
 - 1) siswa menjadi anak yang susah untuk di suruh oleh orang tua ketika asik bermain game
 - 2) Jika sedang bermain siswa menjadi lupa waktu
 - 3) Siswa pernah bolos untuk pergi bermain game online
 - 4) Siswa menjadi kurang bergaul dengan teman-temannya dan lebih aktif dengan teman dunia maya dalam bermain game online

¹³⁶ Indah Triswahyuning, *Kecanduan Game Online Siswa SMA Negeri 1 Gurah*, Artikel Skripsi Bimbingan dan Konseling, hal. 4

Dampak negatif bermain game online menurut Ihsan Mauludi Amin sebagai berikut :

- 1) Kecanduan
- 2) Malas
- 3) Kurang tidur
- 4) Mengalami kerugian finansial
- 5) Radiasi yang membuat mata kurang sehat
- 6) Malas mandi ¹³⁷

b. Positif

- 1) Menambahkan teman
- 2) Membuat pola pikir semakin cepat
- 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa asing
- 4) Mengurangi stres
- 5) Melatih kesabaran
- 6) Melatih ketangkasan atau meningkatkan kejelian mata ¹³⁸

Ketergantungan siswa terhadap game online merupakan suatu kasus yang perlu ditangani secara khusus dengan penelusuran kasus yang lebih baik, karena jika dibiarkan akan berakibat negatif bagi siswa dalam pembelajarannya dan psikologis siswa tersebut. Bermain game online bagi seorang anak ialah hal yang mengasikkan dan merupakan pengalaman yang luar biasa jika dapat berhubungan dengan orang lain via internet. Hal-hal yang berdampak buruk bagi pemain game online dirasakan oleh orang-orang sekitarnya karena pemain game online hanya merasakan kesenangan bermain saja tanpa batasan ruang dan waktu.

Melihat kasus dari penelitian ini, peneliti mencoba memberikan beberapa cara penanganan untuk menghindari seorang anak menjadi kecanduan bermain game online, diantaranya:

¹³⁷ Agung Hening A dkk, *Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar*, Jurnal PKM Pemberdayaan Masyarakat Vol 2, No 3, Juli 2021, hal. 89

¹³⁸ Agung Hening A dkk,....., hal. 95

1. Memberikan pengertian tentang penggunaan fasilitas bermain game, seperti PS atau sejenisnya sebagai media bermain saja.
2. Pengawasan anak perlu dilakukan setiap hari dengan melihat kegiatan-kegiatan bermainnya, jika melihat keseringan anak bermain game online, sebaiknya larang anak untuk bermain game online.
3. Mengatur uang jajan anak sesuai kebutuhan sehingga anak dapat mempertanggung jawabkan uang jajanya tersebut.
4. Membuat jadwal dan peraturan di rumah. Mengatur jadwal kapan bisa bermain game dan untuk belajar.
5. Cobalah untuk bermain game bersama anak anda, jika diberikan waktu bermain game. Sehingga orang tua dapat mengontrol dan tahu bagaimana aktifitas bermain game tersebut.¹³⁹

C. Treatment III

Tahapan *self kontrol* melalui layanan konseling kelompok yaitu sebagai berikut:

HARI	JENIS KEGIATAN	WAKTU
Tahap Pembentukan	Pembukaan	1 Menit
	Berdoa	2 Menit
	Guru menyapa peserta didik dengan kalimat yang menyenangkan	4 Menit
	Guru membaca doa di lanjutkan dengan perkenalan diri dan <i>ice breakin</i>	3 Menit
	Guru menyampaikan pengertian, tujuan peserta didik kelompok yaitu sesuai dengan tujuan khusus yang akan di capai	3 Menit
	Menjelaskan proses pelaksanaan kegiatan	4 Menit

¹³⁹ Ridwan Syahrani, 2015, *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Vol. 1 No 1 juni 2015, hal, 84-92

	Memberi penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan tanya jawab seputaran peserta didik kelompok.	1 Menit
Tahap Peralihan	Guru menanyakan kalo ada siswa yang belum mengerti dan memberikan penjelasan nya	2 Menit
	Guru menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukan nya	3 Menit
Tahap Kegiatan	Anggota kelompok mengungkapkan permasalahan nya yang berkaitan dengan Dampak kecanduan game online	5 Menit
	Anggota kelompok dan guru menentukan permasalahan yang di bahas terlebih dahulu	4 Menit
	Anggota kelompok melakukan brainstorming/curah pendapat tentang permasalahan yang di angkat sampai tuntas	4 Menit
	Guru menjelaskan tentang <i>self kontrol</i>	4 Menit
	Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan tentang <i>self kontrol</i>	2 Menit
	Mengajak peserta didik untuk <i>brainstorming/curah pendapat</i>	3 Menit
	Memberi tugas kepada peserta didik untuk mengisi lembar pertanyaan yang di berikan guru	3 Menit
Tahap	Guru menyimpulkan dan memberikan	3 Menit

Pengakhiran	penguatan terhadap faktor-faktor yang di temukan oleh peserta dalam kelompok	
	Merencanakan tindak lanjut dengan mengembangkan aspek kerja sama	3 Menit
	Menutup kegiatan layanan dengan doa dan salam	2 Menit

SELF KONTROL

Kontrol diri adalah pengetahuan proses-proses fisik, psikologi dan perilaku seseorang dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri. Pengertian yang dimaksud menekankan pada kemampuan dalam mengelola yang perlu diberikan sebagai bekal untuk membentuk pola perilaku pada individu yang mencakup dari keseluruhan proses yang mencakup dari keseluruhan proses yang membentuk dalam diri individu yang berupa pengaturan fisik, psikologis, dan perilaku.¹⁴⁰

Kontrol diri menekankan pada penanganan dan pertanggungjawaban pada segala usaha yang dilakukan seseorang baik dalam pelaksanaan, koreksi dan evaluasi dari suatu perubahan tingkah laku. Perilaku yang dimaksud meliputi segala aktivitas kehidupan seseorang yang disesuaikan dengan keadaan diri, kemampuan serta kondisinya.

Seseorang dikatakan mempunyai kontrol diri apabila mereka secara aktif mengubah variabel-variabel yang menentukan perilaku mereka. Misalnya ketika seseorang tidak bisa belajar karena radio dengan suara musik yang sangat keras maka mereka mematikannya.

Menurut Block dalam Gufron & Risnawati ada 3 jenis kualitas kontrol diri yaitu:

1. Over control merupakan kontrol diri yang dilakukan oleh individu secara berlebihan yang menyebabkan individu banyak menahan diri dalam

¹⁴⁰ Ramadona Dwi Marsela, *Kontrol Diri: Definisi dan Faktor*, Jurnal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research (2019) Vol. 3 No. 2, Hal. 65-66

bereaksi terhadap stimulus.

2. Under control merupakan suatu kecenderungan individu untuk melepaskan impulsifitas dengan bebas tanpa perhitungan yang matang.
3. Appropriate control merupakan kontrol individu dalam upaya mengendalikan impuls secara tepat.¹⁴¹

Ada beberapa teori mengemukakan mengenai cara untuk mengontrol diri, yaitu:

1. **Self monitoring**, yaitu suatu proses dimana individu mengamati dan merasa peka terhadap segala sesuatu tentang diri dan lingkungannya.
2. **Self reward**, yaitu suatu tehnik dimana individu mengatur dan memperkuat perilakunya dengan memberikan hadiah atau hal-hal yang menyenangkan, jika keinginan yang diharapkan berhasil.
3. **Stimulus control**, yaitu suatu tehnik yang dapat digunakan untuk mengurangi ataupun meningkatkan perilaku tertentu. Kontrol stimulus menekankan pada pengaturan kembali atau modifikasi lingkungan sebagai isyarat khusus atau respon tertentu.

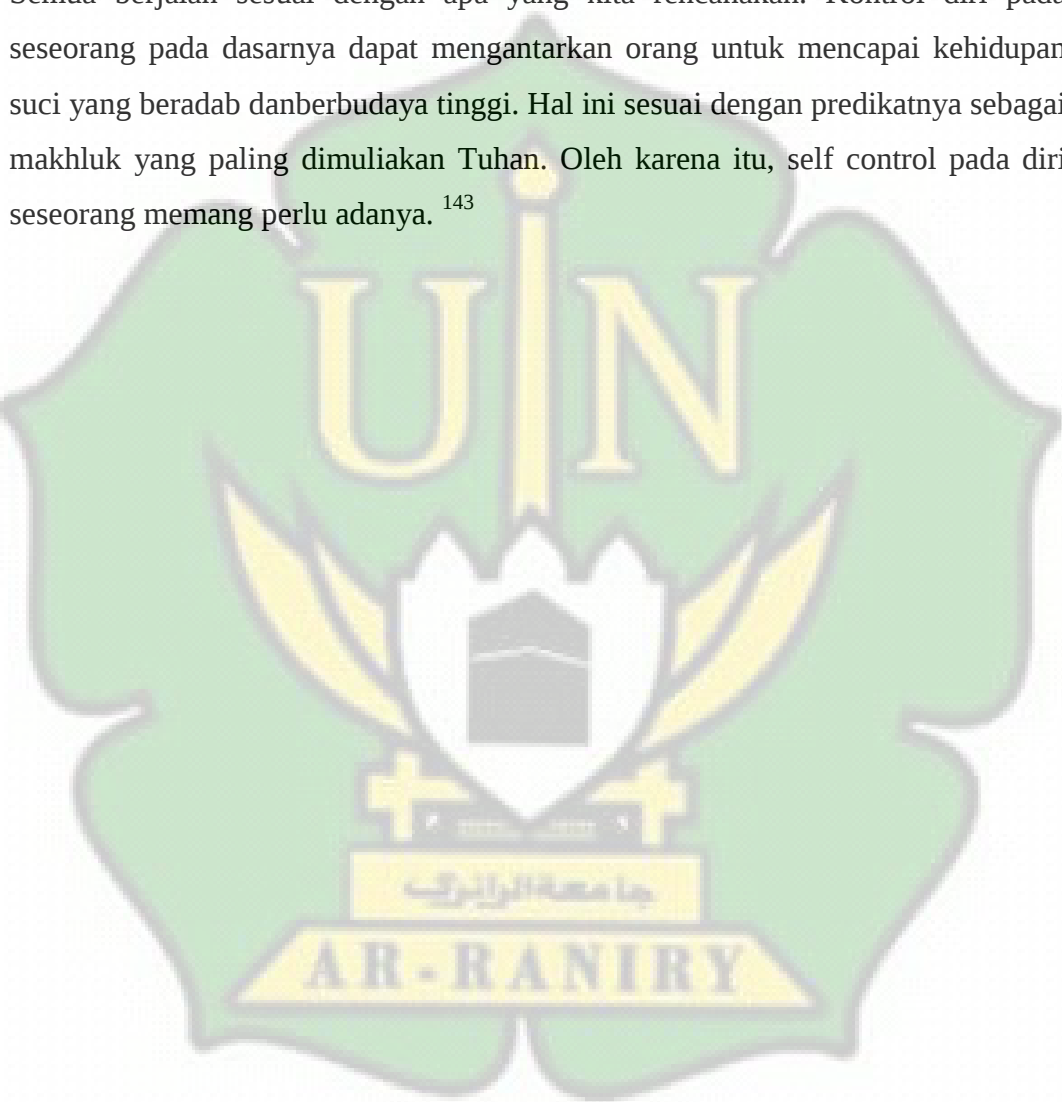
Lebih lanjut faktor kontrol diri menurut Baumeister & Boden adalah sebagai berikut :

1. Orangtua hubungan dengan orangtua memberikan bukti bahwa ternyata orangtua mempengaruhi kontrol diri anak-anaknya, orangtua yang mendidik anak dengan keras dan otoriter akan menyebabkan anak kurang dapat mengendalikan diri serta kurang peka terhadap peristiwa yang dihadapi.
2. Faktor budaya mempengaruhi kontrol diri anak sebagai anggota lingkungan melalui budaya yang berbeda-beda.¹⁴²

20 ¹⁴¹ Gufon, M,N & Risnawati B, *Teori-teori Psikologi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hal.

¹⁴² Baumeister dkk, *Relation Of Threatened Egoism to violence and aggression: Thedark side of High Self-Esteem*. Psychological Review, Hal. 33

Dengan adanya kontrol diri pada setiap pribadi dan seluruh masyarakat, maka akan baiklah seluruh keadaan mereka. Hidup akan teratur sesuai dengan planning, langkah demi langkah kehidupan bisa dilalui dengan mudah, kapan seseorang harus mandiri, bekerja, mempunyai anak dan membina rumah tangga. Semua berjalan sesuai dengan apa yang kita rencanakan. Kontrol diri pada seseorang pada dasarnya dapat mengantarkan orang untuk mencapai kehidupan suci yang beradab dan berbudaya tinggi. Hal ini sesuai dengan predikatnya sebagai makhluk yang paling dimuliakan Tuhan. Oleh karena itu, self control pada diri seseorang memang perlu adanya.¹⁴³



¹⁴³ Putri Agus Solikha Anuryatin, *Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Driyorejo*, Jurnal BK FIB Universitas Negeri Surayaba, Vol. 1 No. 1, Hal, 25-30.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Hening A dkk. 2021. *Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar*, Jurnal PKM Pemberdayaan Masyarakat Vol 2, No 3.
- Baumeister dkk. 2015. *Relation Of Threatened Egoism to violence and aggression: Thedark side of High Self-Esteem*. Psychological Review
- David. 1998. *Perancangan Game Online Android Bergenre Horror*. Cogito Smart Journal Vol, 2 No. 2
- Gufon, M,N & Risnawati B. 2015. *Teori-teori Psikologi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Indah Triswahyuning.2018. *Kecanduan Game Online Siswa SMA Negeri 1 Gurah*, Artikel Skripsi Bimbingan dan Konseling, hal. 4
- Putri Agus Solikha Anuryatin 2019. *Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Driyorejo*. Jurnal BK FIB Universitas Negeri Surayaba, Vol. 1 No. 1
- Ramadona Dwi Marsela. 2019. *Kontrol Diri: Definisi dan Faktor*, Jurnal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research Vol. 3 No. 2.
- Ridwan Syahran. 2015. *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Vol. 1 No 1
- Rizka Hardiningsih. 2020. *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addicition Test (IAT) Pada Remaja di SMA Panca Budi Medan*. Skripsi, Universitas Medan Area.
- Wan, S.C & Chiou, W.B, 2020. *Why Are Adolescoents Addicted To Online Gaming An Interview Study In Taiwan*, Journal Of Cyber Psology

Foto Kegiatan



Pembagian Pretest Angket Kecanduan Game Online



Treatment 1



Treatment 2



Treatment 3

Pemberian Posttest