

**PENERAPAN KONSELING KELOMPOK UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA DI SMPN 2 MESJID RAYA
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Oleh

Nawalul Azka

NIM. 180213051

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prodi Bimbingan dan Konseling



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
TAHUN 2022**

**PENERAPAN KONSELING KELOMPOK UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA DI SMPN 2 MESJID RAYA
ACEH BESAR**

SKRIPSI

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

Oleh

Nawalul Azka

NIM. 180213051

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling**

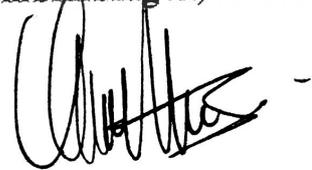
Disetujui oleh :

Pembimbing I,



**Muslima, S. Ag., M.Ed
NIP. 197202122014112001**

Pembimbing II,



**Desi Arliani, M.Pd
NIP.**

**PENERAPAN KONSELING KELOMPOK UNTUK
MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA
DI SMPN 2 MESJID RAYA ACEH BESAR**

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 Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Pada Hari/ Tanggal

Selasa, 19 Desember 2023
06 Jumadil Awal 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Muslima, S. Ag., M.Ed
NIP. 197202122014112001

Sekretaris,

Desi Arliani, M.Pd
NIP.

Penguji I,

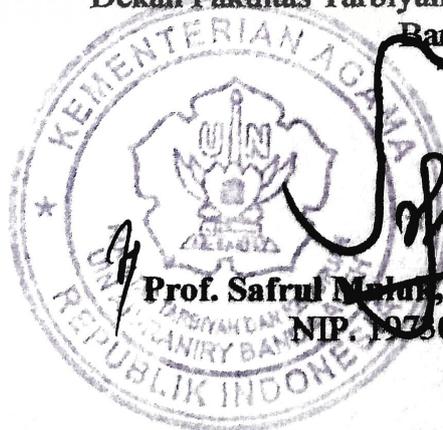
Wanty Khaira, S. Ag., M.Ed
NIP. 197606132014112002

Penguji II,

Evi Zuhara, M.Pd
NIP. 198903122020122016

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Banda Aceh



Prof. Safrul Mahid, S. Ag., MA., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nawalul Azka
NIM : 180213051
Prodi : Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Di SMPN 2 Mesjid Raya Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 19 Desember 2023
Menyatakan,




Nawalul Azka
NIM. 180213051

ABSTRAK

Nama : Nawalul Azka
NIM : 180213051
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Bimbingan dan Konseling
Judul : Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Di SMPN 2 Masjid Raya Aceh Besar
Tebal Skripsi : 64 halaman
Pembimbing I : Muslima, S.Ag., M.Ed
Pembimbing II : Desi Arliani, M.Pd

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet dimana seseorang sangat terikat untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi dan durasi. *Game online* merupakan permainan yang sangat berkembang dan digemari dikalangan remaja termasuk kalangan pelajar pada siswa SMP Negeri 2 Masjid Raya Aceh Besar. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengurangan kecanduan *game online* melalui layanan konseling kelompok pada siswa di SMPN 2 Masjid Raya Aceh Besar. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *design One Group Pretest dan Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 5 orang siswa berdasarkan rekomendasi guru BK dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner untuk mengukur tingkat kecanduan *game online* siswa. Hasil penelitian menunjukkan perolehan nilai t hitung sebesar 20.250 lebih besar dibanding t tabel sebesar 2.131 ($20.250 > 2.131$). Artinya, terjadi penurunan tingkat kecanduan *game online* siswa sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak. Dapat disimpulkan penelitian menunjukkan penerapan konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan *game online* pada siswa.

Kata Kunci : Konseling Kelompok, Kecanduan *Game Online*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan Salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Judul yang penulis ajukan adalah **“Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Di SMPN 2 Masjid Raya Aceh Besar”**

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh Karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, MA., M.Ed., Ph.D selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pembantu dekan dan seluruh staf karyawan/karyawati FTK UIN Ar-Raniry yang telah memberikan izin untuk melanjutkan studi di program Studi Bimbingan dan Konseling.
2. Ibu Muslima, S.Ag., M.Ed. selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan selaku pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan nasehat, motivasi, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi.

3. Ibu Desi Arliani, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu bijaksana memberikan motivasi, meluangkan waktu dan mengarahkan penulis hingga selesainya skripsi.
4. Bapak Masbur, M.Ag selaku pembimbing akademik yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh dosen beserta staff Prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
6. Bapak Rio Delvino, S.Pd selaku guru Bimbingan dan Konseling SMPN 2 Masjid Raya yang telah meluangkan waktu pada pelaksanaan penelitian di SMPN 2 Masjid Raya.
7. Kepala sekolah SMPN 2 Masjid Raya beserta stafnya dan dewan guru serta siswa/i SMPN 2 Masjid Raya yang telah berpartisipasi dalam membantu penelitian skripsi ini.
8. Orang tua tercinta sekaligus panutan bapak Muhammad dan ibu Aminah yang telah mengasuhku dengan penuh kesabaran, selalu memberikan motivasi, bekerja keras mencururkan keringat dan selalu mendoakan demi keberhasilanku, memberikan semangat yang luar biasa sehingga anakmu dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi salah satu wujud bukti dan ungkapan rasa terimakasih tak terhingga.
9. Suami tercinta, Muhammad Ridha Maulana yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil dan selalu menemani

penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

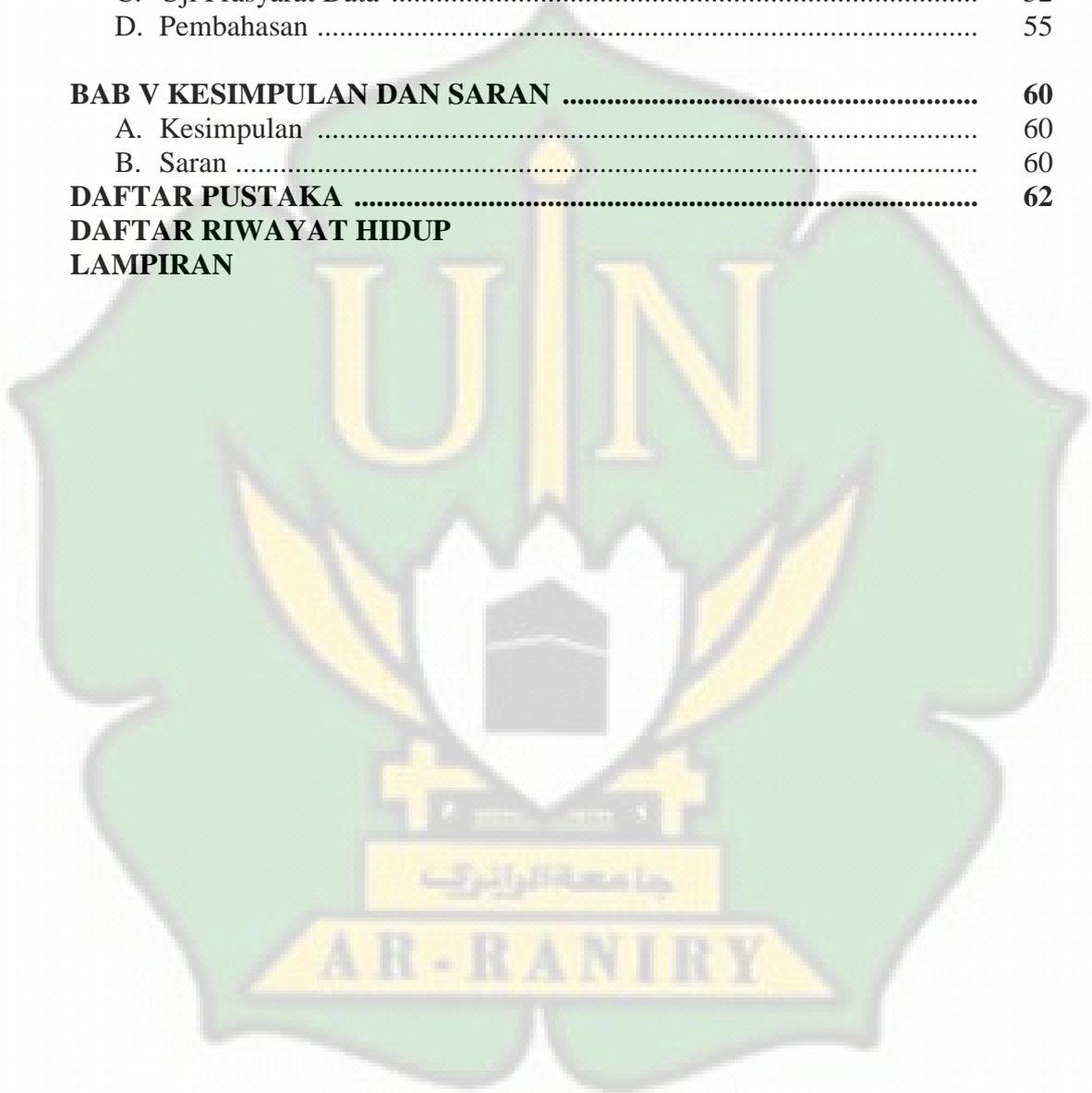
10. Keluarga tersayang yang selalu memberikan dukungan, yang selalu menanti kelulusanku untuk menyandang gelar sarjana, serta memberika motivasi sehingga penulis menyelesaikan skripsi.
11. Sahabat, teman, dan rekan-rekan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis ucapkan terimakasih karena selalu menyemangati dan mendo'akan penulis dari awal hingga akhir penulisan skripsi.

Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun peneliti menyadari masih banyak kekurangan baik dalam isi maupun penyusunannya, untuk itu masukan dan kemajuan dimasa mendatang sangat peneliti harapkan. Mudah-mudahan penulisan skripsi ini mendapat erkah dari Allah SWT agar dapat bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak serta dapat menjadi amal ibadah.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	ii
LEMBAR KEASLIAN TULISAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Hipotesis Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Definisi Operasional	8
G. Penelitian Relevan	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Konseling Kelompok	12
1. Pengertian Konseling Kelompok	14
2. Tujuan dan Asas-asas Konseling Kelompok.....	14
3. Tahapan dan Teknik Konseling Kelompok	18
B. Kecanduan <i>Game Online</i>	19
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	22
3. Gejala Kecanduan <i>Game Online</i>	23
4. Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	24
5. Definisi <i>Game Online</i>	24
6. Faktor Bermain <i>Game Online</i>	25
7. Dampak Negatif dan Dampak Positif <i>Game Online</i> Terhadap Perkembangan	26
8. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	28
9. Intensitas Kecanduan <i>Game Online</i>	31
BAB III METODELOGI PENELITIAN	32
A. Rancangan Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
D. Instrument Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data	42

F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
B. Deskripsi Hasil Penelitian	46
C. Uji Prasyarat Data	52
D. Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain <i>One Group Pretest Posttest</i>	33
Tabel 3.2	: Standar Pembagian Kategori	34
Tabel 3.3	: Tabel Populasi Penelitian	36
Tabel 3.4	: Kisi-kisi Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i>	38
Tabel 3.5	: Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban	41
Tabel 4.1	: Identitas Guru BK	46
Tabel 4.2	: Standar Pembagian Kategori.....	47
Tabel 4.3	: Kategori Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	48
Tabel 4.4	: Hasil <i>Pretest</i> Kecanduan <i>Game Online</i>	48
Tabel 4.5	: Hasil <i>Posttest</i> Kecanduan <i>Game Online</i>	51
Tabel 4.6	: Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kecanduan <i>Game Online</i>	52
Tabel 4.7	: Uji Normalitas	53
Tabel 4.8	: Uji T	54
Tabel 4.9	: Penurunan Nilai <i>Mean</i>	54



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Kampus
- Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian dari Dinas
- Lampiran 4 : Surat Balasan Pasca Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Izin Mengadopsi Instrument
- Lampiran 6 : Instrumen Hasil Uji Validitas
- Lampiran 7 : Kuisisioner Kecandua *Game Online*
- Lampiran 8 : Hasil Uji Validitas
- Lampiran 9 : Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)
- Lampiran 11 : Hasil *Pretest*
- Lampiran 12 : Hasil *Posttest*
- Lampiran 13 : Hasil Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 14 : Uji Normalitas
- Lampiran 15 : Uji t
- Lampiran 16 : Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan teknologi sangatlah membantu manusia dalam berbagai hal. Apalagi, di zaman sekarang ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat. Dimana perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar bagi umat manusia. Kreativitas manusia semakin berkembang seiring dengan kebutuhan zaman, sehingga mendorong manusia untuk terus memperbarui diri dan menciptakan sesuatu yang baru. Salah satu hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah internet, HP, komputer, mesin pembersih listrik, kompor listrik dll.

Keberadaan internet tak lepas dari kehidupan manusia karena melalui internet manusia dapat mengakses informasi dengan cepat bahkan jarak jauh sekalipun, memperbaiki ekonomi seperti membuka usaha *online*, jasa antar jemput seperti gojek atau maxim, bahkan internet menawarkan berbagai hal yang menggiurkan yang dapat membantu kita melepas penat atau stress seperti *game online*.

Hal tersebut dibuktikan dengan maraknya warung internet di setiap sudut kota. Bahkan banyak warung kopi (warkop) atau cafe yang menyediakan akses internet dengan kecepatan jaringan agar mempermudah dan memperlancar akses bermain *Game Online*. Tak heran, jika saat ini mayoritas pengguna *Game Online*

berasal dari kalangan remaja, bahkan anak-anak. Bermodalkan *smartphone* dan data seluler pun sudah bisa digunakan untuk bermain *Game Online*.

Game online memberikan efek kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*. Selain itu, bermacam-macam *game* tersebut sengaja dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain. Salah satu rancangan tersebut adalah diciptakannya tantangan di dalam *game*.¹ Tantangan ini mendorong pemain *game* untuk terus berusaha menyelesaikan *game online* sampai tantangan tersebut dapat dimenangkan. Akhirnya waktu untuk menyelesaikan *game* atau memenangkan tantangan tersebut menjadi tidak terbatas.

Kecanduan *Game Online* bisa diartikan sebagai gangguan mental yang ditandai dengan rasa ingin bermain terus-menerus hingga berjam-jam tanpa ada gangguan lain dan melupakan kewajibannya seperti shalat, mengerjakan tugas, dan istirahat.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan *game online*, di antaranya : pengaruh lingkungan dan pertemanan, menjamurnya berbagai jenis *game* baru yang menarik, setiap *game* menawarkan hadiah yang menggiurkan, penghilang stress, dan dapat berkomunikasi dalam *game*, bahkan ada yang menggunakan *game* sebagai ajang pencarian jodoh dan tempat penghasil uang.

¹ Sanjaya Rahmat, *Perilaku Pecandu Game*, (Jakarta: Intan Persada Pers, 2013), h.33.

Game online menjadi pengaruh utama dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik. Semakin lama permainannya semakin menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermain, dan lain sebagainya. Hal ini berdampak buruk untuk segi akademik saat pemainnya masih dalam usia sekolah.

Dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online* adalah munculnya kekerasan di kalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku buruk karena meniru adegan di dalam *game* seperti pada *fighter*. Permainan *game online* dapat menghambat proses belajar anak seperti dalam hal membaca dan mengerjakan tugas. Kecanduan *game online* membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun orang lain.² Menurut Irmawati, *game online* menyebabkan kecanduan dan memunculkan rasa malas belajar sehingga buruknya nilai siswa pada mata pelajaran dan prestasi belajar.³

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif pada siswa dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan siswa khususnya aspek akademik dan kesehatan siswa. Masalah yang timbul dari bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial serta kesehatan.⁴

² Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Jakarta : Aqwam Medika,2016), h,6

³ Irmawati, Firdaus w Suhaeb, *Dampak Bermain Game Online Pada Hasil Belajar Di SMAN 12 Makassar*, Jurnal Sosialisai Pendidikan Sosiologi-FIS UNM, h.99

⁴ Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya*, Jurnal Bimbingan Dan Konseling, Universitas Negeri Padang, Vol 27 No 2, 2019, H.150

Melalui layanan konseling dengan berbagai format, misalnya individual, klasikal dan kelompok dapat memberi pengetahuan kepada individu tentang sebab maupun akibat dari *game online*, pemahaman untuk menggunakan waktu yang cukup dan teratur untuk bermain *game*. Sehubungan dengan proses penanganan kecanduan *game online* melalui layanan konseling kelompok, maka upaya yang dapat dilakukan guru BK terhadap individu dalam fungsi bimbingan dan konseling adalah dengan upaya pencegahan (preventif) dan upaya penyembuhan (kuratif).⁵

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan pemberian bantuan dalam bentuk konseling kelompok. 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.⁶

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan tanggal 14 Agustus 2023 di SMPN 2 Mesjid Raya, diketahui beberapa siswa mengalami kecanduan *Game Online*. Menurut penjelasan yang diberikan guru Bimbingan dan Konseling di sekolah tersebut, para siswa tidak diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah kecuali, jika sekolah mengadakan kegiatan-kegiatan penting. Seperti, Maulid Nabi Muhammad SAW, tahun baru Islam, acara kemerdekaan, ujian *online*, pelatihan atau seminar, *try out* dan masih banyak lagi.

⁵ Abdi Sofyan, Yeni Karneli. "Kecanduan Game Online : Penanganannya Dalam Konseling Individual". Jurnal Bimbingan Konseling, Vol. 17 No 2 (Desember 2020), h.12.

⁶ Hardi Prasetiawan, "Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok", Jurnal Fokus Konseling, Vol. 2 No. 2, Agustus 2016, h. 116-125

Guru memberi izin siswa membawa *smartphone* agar siswa dapat mendokumentasikan acara yang diselenggarakan sekolah, akan tetapi ketika kegiatan dilaksanakan diluar kelas atau di aula terdapat beberapa siswa yang sedang asik bermain *game online* ketika acara sedang berlangsung. Ketika kedatangan oleh guru sedang bermain *game online* di sekolah, siswa juga membuat kesepakatan untuk melanjutkan bermain *game online* setelah pulang sekolah.

Siswa yang kedatangan melanggar aturan tersebut ditindak lanjuti oleh guru bimbingan dan konseling. Hal ini kerap terjadi setiap kali sekolah mengadakan kegiatan-kegiatan penting. Guru bimbingan dan konseling menjelaskan bahwa kejadian seperti ini sering terjadi pada siswa laki-laki baik kelas satu, dua maupun kelas tiga. Mereka asik bermain *game online* tanpa memerdulikan acara yang diselenggarakan sekolah.

Tak hanya pada *event-event* tertentu, guru BK juga sering mendapati siswa membawa *smartphone* ke sekolah dan menggunakannya untuk bermain *game online* pada jam belajar, jam istirahat, dan di waktu kosong. Berdasarkan kejadian tersebut guru BK mengetahui bahwa beberapa siswa mengalami kecanduan terhadap *game online*.

Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada beristirahat sepulang sekolah. Guru BK juga mendapati siswa yang terlambat datang ke sekolah karena keasikan bermain *game* pada malam hari sehingga siswa tersebut terlambat bangun.⁷

⁷ Oservasi pada tanggal 14 agustus 2023

Akibatnya, siswa yang mengalami kecanduan *game online* kerap tidak memedulikan tugasnya sebagai seorang siswa. Siswa yang kecanduan akan lebih mementingkan bermain *game* dari pada mengerjakan tugas yang diberikan guru dan menggunakan waktu istirahatnya untuk bermain *game online*. Siswa juga lupa akan tugasnya sebagai hamba untuk melaksanakan shalat lima waktu karena keasikan bermain *game*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMPN 2 Masjid Raya Aceh Besar ”**.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang, maka rumusan pada penelitian yaitu “Apakah penerapan konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan *game online* pada siswa di SMPN 2 Masjid Raya Aceh Besar ?”

C. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian didasarkan pada rumusan masalah yaitu “Untuk mengetahui apakah konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan *game online* pada siswa di SMPN 2 Masjid Raya Aceh Besar”.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis adalah jawaban

sementara yang menyatakan adanya hubungan diantara variable-variabel yang diteliti.⁸

H_a : Penerapan konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan *game online* pada siswa di SMPN 2 Masjid Raya Aceh Besar.

H_o : Penerapan konseling kelompok tidak dapat mengurangi kecanduan *game online* pada siswa di SMPN 2 Masjid Raya Aceh Besar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah sumbangan pemikiran ilmiah serta ilmu pengetahuan bagi penulis juga dijadikan masukan baru dalam menambah wawasan khususnya dalam bidang kajian bimbingan dan konseling yang mengenai kecanduan *online game* pada siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut.

⁸ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 16

1. Bagi Sekolah, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan positif bagi sekolah khususnya dalam upaya mengurangi kecanduan *game online* pada siswa melalui layanan konseling kelompok.
2. Bagi Guru BK, manfaat penelitian bagi guru BK agar dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan layanan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa.
3. Bagi Siswa , diharapkan siswa dapat mengurangi kecanduan terhadap *game online* pada dirinya sehingga dapat mengarahkan diri pada hal-hal yang positif.
4. Bagi Peneliti, manfaat bagi peneliti agar mampu menerapkan layanan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* siswa serta menambah wawasan dan pengetahuan mengenai fenomena yang menjadi bahan kajian.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan petunjuk tentang cara mengukur variabel dalam penelitian mengenai penjelasan terhadap istilah-istilah variabel yang akan diteliti secara jelas. Peneliti merasa perlu untuk memberikan penjelasan terhadap variabel yang terdapat dalam penelitian, yaitu : konseling kelompok dan kecanduan *game online*.

1. **Konseling Kelompok**

Konseling kelompok merupakan suatu bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan dan pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhan.⁹ Menurut Bimo Walgito dalam bukunya *Bimbingan dan konseling*, berpendapat bahwa konseling pada mulanya bersifat individual, namun dalam perkembangan timbul konseling kelompok. Walaupun dalam kelompok, peserta konseling kelompok relatif tidak banyak, biasanya tidak lebih dari 8 atau 10 orang.¹⁰

Konseling kelompok yang dimaksud adalah layanan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian guna membantu siswa keluar dari permasalahan yang sedang dialami, khususnya dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa. Melalui konseling kelompok, siswa dapat saling berinteraksi dan saling menyumbang gagasan guna meningkatkan pemahaman, pencegahan, dan pengentasan tentang permasalahan yang sedang dihadapi.

2. **Kecanduan *Game Online***

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter, kecanduan *game online* adalah menggunakan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan terus menerus

⁹ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta:PT. Rajagrafindo Persada 2009)

¹⁰ Ningtias Ayu, Wahyudi. “*Layanan Konseling Kelompok Dalam Upaya Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik*”, *Jurnal Of Counseling and Education*, Vol. 1 No 1 (April 2020), 14.

yang akan menimbulkan permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan *game* yang secara berlebihan.¹¹

Kecanduan *game online* yang dimaksud ialah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang kuat untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi dan durasi tanpa memperdulikan konsekuensi negatif yang terjadi pada dirinya. Seperti, kesehatan fisik yang terganggu, waktu belajar yang terabaikan dan penurunan nilai akademis.

G. Penelitian Relevan

1. Penelitian terdahulu yang ditulis Azkia Husnul (2022) mahasiswi Universitas Islam Negeri Ar Raniry Banda Aceh yaitu "*Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa MTSN 4 PIDIE*". Penelitian tersebut mengkaji tentang implementasi konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa disekolah. Tingkat kecanduan *game online* mengalami penurunan setelah mengikuti layanan konseling kelompok. Hal ini diperkuat dengan nilai signifikan $0,999 > 0,05$ dan nilai *t*-hitung $12.679 > t\text{-tabel } 1.812$.
2. Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Raudhatul Husna (2023) mahasiswi Universitas Islam Negeri Ar Raniry Banda Aceh yaitu "*Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online Pada Siswa SMKN 1 Calang*". Penelitian tersebut mengkaji tentang penerapan teknik self control untuk mengurangi kebiasaan bermain *game online* pada

¹¹ Romadhon Cahyo, Skripsi "*Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*" (Surabaya : UIN Sunan Ampel, 2019), h.17.

siswa disekolah. Tingkat kebiasaan bermain *game online* mengalami penurunan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik *self control*. Hal *ini* diperkuat dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai t-hitung $6,627 > t\text{-tabel } 1,859$.

