

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK
MODELLING UNTUK MENGURANGI KECANDUAN
ONLINE GAME PESERTA DIDIK KELAS XI
DI SMA BUDAYA BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan memenuhi Syarat-Syarat
Guna mendapatkan gelar sarjana SI dalam ilmu bimbingan
dan konseling pendidikan islam

Oleh
TRI UNTARI
NPM 1511080312

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

ABSTRAK

Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh setiap individu. *online game* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Sedang fenomena tersebut yang terjadi di kelas XI SMA Budaya Bandar Lampung peserta didik yang kecanduan *online game*. Hal ini ditandai dengan adanya masalah-masalah yang muncul dari aktifitas bermain *online game* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu serta menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan lain yang penting. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknik *modelling* untuk mengurangi kecanduan *online game* peserta didik kelas XI di SMA Budaya Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, peneliti menggunakan pendekatan *pre Experimental design* yaitu *one group pretest-posttest*. Instrument penelitian menggunakan kuesioner. Sampel pada penelitian ini 8 peserta didik dengan teknik *purposive sampling*. Adapun hasil pretest didapatkan hasil 642 dengan rata-rata skor 80,25. Setelah mendapatkan *treatment* peserta didik dites kembali menggunakan instrument berupa angket dengan adanya penurunan hasil sebesar 445 dengan rata-rata/*mean* skor 55,63. Hasil uji Wilcoxon dengan menggunakan program SPSS versi 20 didapatkan z hitung pada kelas XI menunjukkan nilai Z sebesar -2.533 ada taraf signifikn 5% dan diketahui Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0.011 lebih kecil dari < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN
TEKNIK MODELING UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN ONLINE GAME PESERTA DIDIK
KELAS XI DI SMA BUDAYA BANDAR
LAMPUNG TAHUN AJARAN 2019/2020**

Nama : Tri Untari

NPM : 151180312

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosahkan dan di Pertahankan Dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Rijal Firdaos, M.Pd.

NIP. 198209072008011010

Pembimbing II

Dr. H. Yahya AD, M.Pd

NIP. 195909201987031003

Mengetahui

Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Dr. Rifda El Fiah, M.Pd.

NIP. 196706221994322002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *MODELING* UNTUK MENGURANGI KECANDUAN *ONLINE GAME* PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA BUDAYA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2019/2020”**. Disusun oleh : **TRI UNTARI**, NPM: **1511080312**, Jurusan : **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**.
Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/Tanggal: **Selasa 08 Oktober 2019**.

TIM SIDANG MUNAQOSYAH

Ketua : **Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd** (.....)
Sekretaris : **Iip Sugiharta, M.Si** (.....)
Penguji Utama : **Dr. Laila Maharani, M.Pd** (.....)
Penguji Pendamping I : **Dr. Rijal Firdaus, M.Pd** (.....)
Penguji Pendamping II : **Dr. H. Yahya AD, M.Pd** (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hidayat Diana, M.Pd
NIP. 19640828 198803 2 002

MOTTO

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ
أُجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ ۚ ٣٦

Artinya “Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartahartamu”. (Q.S Muhammad/47:36)¹



¹ AL-Qur'an Dan Terjemah, Departemen Agama RI, CV Fajar Mulya, Surabaya Edisi Revisi

PERSEMBAHAN

Ter-iring doa dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, kupersembahkan karya sederhana skripsi ini sebagai ungkap bhakti dan sayangku kepada:

1. Ayahanda tercinta Nasib Sukma dan kepada ibunda tercinta Siti Romlah yang telah berjuang keras untuk anaknya dan tak pernah patah semangat, memberikan cinta kasih sayang, pengorbanan dan senantiasa mendoakan keberhasilan dan kebahagiaan untuk anak-anaknya.
2. Kedua kakak saya Candra Sekar Wati dan Dwi Fatma Wati yang saya sayangi dan banggakan yang selalu memberikan semangat, mendoakan dan menantikan keberhasilan saya.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung, yang telah mendewasakan dalam berfikir dan bertindak, semoga ini menjadi awal kesuksesan dalam hidup saya.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Tri Untari, seorang anak yang dilahirkan di kotabumi, 03 Maret 1997 yang merupakan anak ketiga dari ketiga bersaudara yaitu Candra Sekar Wati, Dwi Fatma Wati dan Tri Untari yang semuanya dilahirkan dari pasangan bapak Nasib Sukma dan Siti Romlah. Jenjang pendidikan pertama penulis dimulai dari Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Bandar Agung Muara Sungkai Lampung Utara, selesai pada tahun 2009, kemudian pada tahun 2009 penulis melanjutkan kejenjang pendidikan Menengah Pertama (SMP) di SMP Perintis Sukadana Ilir, lulus pada tahun 2012, kemudian penulis melanjutkan kejenjang Pendidikan Menengah ke Atas (SMA) di SMA TMI Roudlotul Qur'an Metro, lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama, yakni tahun 2015, penulis masuk di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Di Universita Islam (UIN) Negeri Raden Intan Lampung dengan program studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam melalui jalur UM-PTKIN .

Selama menjadi mahasiswa, aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra fakultas tarbiyah dan keguruan UIN raden intan lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada sang pelita kehidupan, seiring jalan menuju ilahi, Nabi Muhammad SAW. Serta kepada keluarga, para sahabat dan pengikutnya.

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik *Modelling* Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game Peserta Didik Kelas XI di SMA Budaya Bandar Lampung**", adalah salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pendidikan pada program studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Proses penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang dating baik dari dalam maupun dari luar diri penulis. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta petunjuk dari berbagai pihak dan pada akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan., oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan ucapan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku dekan fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Dra. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd, selaku ketua prodi bimbingan dan konseling pendidikan islam fakultas tarbiyah dan keguruan UIN raden intan lampung
3. Dr. Rijal Firdaos, M.Pd selaku pembimbing I, Drs. Yahya AD, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan dan bimbingan serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini, ditengah kesibukan

namun tetap meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di jurusan bimbingan dan konseling pendidikan islam UIN Raden Intan Lampung. Terimakasih atas ilmunya yang sangat bermanfaat.
5. Bapak Drs. Hi. Joharuddin, M.M selaku kepala sekolah di SMA Budaya bandra lampung yang telah memberikan izin penelitian dalam mengumpulkan data skripsi penulis, dan bapak Afrizal. S.Ag. S.Pd atas kerjasamanya dan bantuannya selama penulis melakukan proses penelitian.
6. Kepada peserta didik di SMA Budaya Bandar Lampung yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini
7. Terimakasih untuk jalanku menuju jannahnya bapak dan ibu ku tercinta dan kusayangi yang telah membesarkan, mendidik dan tak henti-hentinya berdoa untuk keberhasilanku.
8. Terimakasih untuk kedua kakakku Candra Sekar Wati dan Dwi Fatma Wati yang tak henti memberikan support
9. Sahabat-sahabatku seperjuangan Tri Wahyu Lestari, Ulfah Nadia M, Ma'rifatul Khikmah, Zulaifah, Sri Atika, Yessy Putri Lestari, Siti Maysaroh, dan Sri Wahyuni
10. Teman-temanku jurusan bimbingan konseling angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung, yang telah mendewasakan dalam berfikir dan bertindak, semoga menjadi bermanfaat. Amin
12. Semua pihak yang telah memebantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini baik moril maupun materil, yang tak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala kebaikan semoga amal dan kebaikan diberi pahala yang setimpal . Amin .

Penulis sangat menyadari keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan informasi yang ada pada diri penulis, sehingga dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan baik dalam hal penyampaian maupun kelengkapannya. Segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kebaikan dalam penulisan yang akan datang. Akhirnya penulis harapkan semoga karya sederhana ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 15 sepetmber 2019

Penulis,

Tri Untari
Npm : 1511080312

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada sang pelita kehidupan, seiring jalan menuju ilahi, Nabi Muhammad SAW. Serta kepada keluarga, para sahabat dan pengikutnya.

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik *Modelling* Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game Peserta Didik Kelas XI di SMA Budaya Bandar Lampung**", adalah salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pendidikan pada program studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Proses penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari dalam maupun dari luar diri penulis. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta petunjuk dari berbagai pihak dan pada akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan., oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan ucapan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

13. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku dekan fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
14. Dra. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd, selaku ketua prodi bimbingan dan konseling pendidikan islam fakultas tarbiyah dan keguruan UIN raden intan lampung
15. Dr. Rijal Firdaos, M.Pd selaku pembimbing I, Drs. Yahya AD, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan dan bimbingan serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini, ditengah kesibukan

namun tetap meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam menyelesaikan skripsi ini.

16. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di jurusan bimbingan dan konseling pendidikan islam UIN Raden Intan Lampung. Terimakasih atas ilmunya yang sangat bermanfaat.
17. Bapak Drs. Hi. Joharuddin, M.M selaku kepala sekolah di SMA Budaya bandra lampung yang telah memberikan izin penelitian dalam mengumpulkan data skripsi penulis, dan bapak Afrizal. S.Ag. S.Pd atas kerjasamanya dan bantuannya selama penulis melakukan proses penelitian.
18. Kepada peserta didik di SMA Budaya Bandar Lampung yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini
19. Terimakasih untuk jalanku menuju jannahnya bapak dan ibu ku tercinta dan kusayangi yang telah membesarkan, mendidik dan tak henti-hentinya berdoa untuk keberhasilanku.
20. Terimakasih untuk kedua kakakku Candra Sekar Wati dan Dwi Fatma Wati yang tak henti memberikan support
21. Sahabat-sahabatku seperjuangan Tri Wahyu Lestari, Ulfah Nadia M, Ma'rifatul Khikmah, Zulaifah, Sri Atika, Yessy Putri Lestari, Siti Maysaroh, dan Sri Wahyuni
22. Teman-temanku jurusan bimbingan konseling angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

23. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung, yang telah mendewasakan dalam berfikir dan bertindak, semoga menjadi bermanfaat. Amin
24. Semua pihak yang telah memebantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini baik moril maupun materil, yang tak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala kebaikan semoga amal dan kebaikan diberi pahala yang setimpal . Amin .

Penulis sangat menyadari keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan informasi yang ada pada diri penulis, sehingga dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan baik dalam hal penyampaian maupun kelengkapannya. Segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kebaikan dalam penulisan yang akan datang. Akhirnya penulis harapkan semoga karya sederhana ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 15 sepetmber 2019

Penulis,

Tri Untari
Npm : 1511080312

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konseling Kelompok	12
1. Pengertian Konseling Kelompok	12
2. Tujuan Konseling Kelompok	14
3. Fungsi konseling kelompok	15
4. Asas-asas Konseling Kelompok.....	18
5. Tahap-Tahap Layanan Konseling Kelompok	19
6. Ciri Ketua Kelompok yang Berkesan	21
7. Keterampilan yang Harus Dikuasai Oleh Ketua Kelompok	22
8. Tahapan dalam Konseling Kelompok	23
9. Proses Konseling Kelompok	25
B. Teknik <i>Modeling</i>	28
1. Pengertian <i>Modeling</i>	28
2. Tujuan <i>Modeling</i>	29
3. Macam-macam <i>Modeling</i>	29
4. Prinsip-prinsip <i>Modeling</i>	30
5. Pengaruh <i>Modeling</i>	31
6. Langkah-langkah <i>Modeling</i>	32
7. Prosedur Pelaksanaan Teknik <i>Modeling</i>	35
8. Praktek Teknik <i>Modeling</i>	36

9. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Modeling	39
C. Kecanduan Game online	40
1. Sejarah Permainan <i>Online Game</i>	40
2. Pengertian Kecanduan.....	42
3. Pengertian <i>Online Game</i>	43
4. Dampak Bermain Game Online Bagi Peserta Didik.....	44
5. Ciri-ciri kecanduan Online game	47
6. Factor penyebab kecanduan Online game.....	49
7. Tipe Game Online	51
D. Penelitian Yang Relevan	53
E. Kerangka Berfikir.....	55
F. Hipotesis Penelitian.....	57

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	59
B. Desain Penelitian.....	59
C. Variabel Penelitian	60
D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	61
E. Definisi Operasional.....	63
F. Teknik Pengumpulan Data	65
1. Dokumentasi	65
2. Kuisisioner / Angket	65
G. Pengembangan Instrument Penelitian	70
H. Validitas dan Realibilitas Instrument	71
I. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	76

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	79
B. Data Deskripsi Posttest.....	88
C. Uji Hipotesis Wilcoxon	91
D. Pembahasan.....	93
E. Keterbatasan Peneliti.....	96

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	
Halaman	
1. Hasil <i>pretest</i> kecanduan <i>online game</i>	8
2. Populasi penelitian	62
3. Data peserta didik kelas eksperimen	63
4. Definisi Operasional.....	63
5. Skor Alternatif Jawaban	66
6. Kriteria Kecanduan Game Online	68
7. Kisi Kisi Pengembangan Instrument	70
8. Uji validitas	73
9. Hasil Validitas	73
10. <i>Reability Statistics</i>	74
11. Hasil uji reabilitas instrument	75
12. Jadwal pelaksanaan kegiatan konseling kelompok dengan teknik <i>modeling</i>	80
13. Hasil <i>Prestest</i> kelas XI	82
14. Hasil <i>posttest</i> kelas XI	88
15. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas peserta didik	90
16. Uji Wilcoxon kelas XI SMA	92
17. hasil <i>pre-test</i> , <i>post-test</i> dan <i>gain score</i> kecanduan <i>online game</i>	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Balasan Penelitian
2. Pedoman Wawancara
3. Angket Kecanduan Game Online
4. Rpl
5. Kartu Konsultasi
6. Nama Peserta Didik
7. Data *Pretest*
8. Data *Posttest*

Dokumentasi Penelitian j



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan begitu cepat. Perkembangan pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan manusia ke zaman yang lebih modern dan berkembang. Kreativitas manusia yang semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut adalah internet. Kata internet sendiri diambil dari sebuah kata “net” yang berarti sambungan. Oleh sebab itu internet dapat diartikan sebagai suatu sambungan-sambungan atau hubungan antar personal personal computer (PC). Teknologi internet sendiri memiliki banyak manfaat, salah satu diantaranya adalah sebagai sarana hiburan yang dikemas dalam bentuk permainan */game*.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh setiap individu. Seperti yang telah disebutkan didalam

al-Qur'an bahwa isi didunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam surah Muhammad/47:36 berikut:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ وَإِنْ تُوْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ

وَلَا يَسْأَلُكُمْ أَمْوَالَكُمْ ۝ ٣٦

Artinya:

Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.¹

Ayat tersebut jelaslah mengatakan bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan Permainan yang menggunakan koneksi internet yang dikenal sebagai *game online* atau permainan yang dilakukan secara online. Banyak orang yang tertarik pada permainan secara online ini. Mereka berbeda-beda latar belakang, usia, dan pendidikan. Mulai dari anak-anak, remaja, dan orang tua. Maka tak heran jika sekarang banyak orang yang beralih untuk memainkan permainan berbasis *internet*.

Arti game itu sendiri adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks yang tidak serius atau untuk menghibur diri². *Online game* tidak akan memiliki pengaruh bagi kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan oleh sebagian orang. Kini banyak orang yang melakukan

¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, (Bandung:Jamanatul Ali-Art, 2004)

² "Aplikasi computer dan game online". Artikel diakses 14 maret 2019

aktivitas sehari-harinya dengan bermain *Online game* baik dilakukan dirumas sendiri, sekolah, maupun warnet. Menurut Januar dan Turmudzi game online ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Menurut pendapat Samuel game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual³.

Penggunaan *game online* ini kebanyakan dari remaja seusia SMA. Tujuan remaja memainkan *game online* selain untuk mencari para pemenang juga untuk mencari teman. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia *game* dengan suasana dan tantangan dengan musuh yang berbeda. Semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan dimanapun tempat yang terdapat akses internet dan menyebabkan kecanduan *game online*.

Menurut KPAI ada beberapa dampak negative game online yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya yaitu dari segi jasmani, dari segi psikologis, dari segi waktu, dari segi keuangan, dari segi sosial, selain dampak tersebut ada juga dampak negative dari game online antara lain :

- a) menimbulkan kecanduan,
- b) mendorong melakukan hal-hal negative,
- c)

³ Januar M. Iwan dan E.F. Turmudzi, *Game Mania*, (Jakarta: Gema Insani, 2006). h. 52.

terbengkalai kegiatan didunia nyata, d) tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

Mudahnya fasilitas internet untuk mengakses *Online game* membuat remaja menjadi lebih mudah untuk mengakses *Online game* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu. Sifat permainan yang *interaktif, atraktif*, menantang dan ekonomis serta kemudahan dalam mengakses permainan tersebut menjadikan banyak remaja yang kemudian menjadi kecanduan. Kondisi kecanduan tersebut akan semakin rentan apabila dipengaruhi lingkungan, terutama keluarga kurang melakukan pengawasan kepada anaknya. Sementara itu, orang yang kecanduan *Online game* akhirnya dapat mengarah pada munculnya perilaku agresif, tidak peduli pada kegiatan yang lain, dan marah serta tak tenang pada saat keinginan tersebut tak terpenuhi.

Perilaku yang demikian merupakan salah satu perilaku maladaptif Menurut Habsy Perilaku maladaptif adalah perilaku yang tidak sesuai dengan situasi sosial yang ada di lingkungan sekitar individu, apabila perilaku yang salah ini dibiarkan tetap ada di dalam diri anak, maka dikhawatirkan akan menjadi satu kebiasaan perilaku yang tidak baik dan suatu perilaku tidak baik akan selalu mendapatkan balasan.

أَفْحَسِبْتُمْ أَنَّمَا خَلَقْنَاكُمْ عَبَثًا وَأَنَّكُمْ إِلَيْنَا لَا تُرْجَعُونَ ۝ ١١٥

Artinya Maka apakah kamu mengira, bahwa sesungguhnya Kami menciptakan kamu secara main-main (saja), dan bahwa kamu tidak akan dikembalikan kepada Kami (QS. Al-Mu'minun 23:115).

Ayat diatas menjelaskan bahwa allah tidak menciptakan kita secara main-main saja tanpa adanya hikmah dan maksud dibalik itu, juga tanpa adanya pahala, dan azab. Dan kita akan kembali kepadanya untuk dihisab dan diberikan balasan.

Ivan Goldberg mengatakan bahwa dampak yang dimunculkan dari *online game* serupa dengan dampak yang dimunculkan oleh *internet addiction disorder* (IAD). Addiction muncul pada saat individu merasakan penurunan kualitas dari tampilan pekerjaan, pendidikan, sosial, hubungan kerja, hubungan keluarga, finansial, psikologi, dan fisiologis.

Melihat permasalahan yang semacam ini, menjadi satu kewajiban sebagai seorang guru BK untuk melakukan konseling untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Menurut Habsy konseling dalam lingkup pendidikan merupakan upaya penanganan masalah dalam rangka memfasilitasi perkembangan individu dalam lingkungannya yang tertuju pada upaya menciptakan kondisi optimum bagi perkembangan individu. Ada berbagai macam pendekatan dan teknik konseling yang dapat digunakan untuk melakukan proses konseling. Salah satu diantaranya adalah layanan konseling kelompok dengan teknik modelling.⁴

⁴ Habsy, B. A. Filosofi ilmu bimbingan dan konseling indonesia. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 2017 doi: <http://dx.doi.org/10.26740/jp.v2n1.p1-11>

Konseling kelompok merupakan bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan serta pertumbuhannya⁵. Jadi Layanan konseling kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan Peserta didik memperoleh kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan permasalahan yang dialaminya melalui dinamika kelompok.

Teknik *modelling* telah digunakan pada akhir 50-an, proses dengan mendapatkan respon baru yaitu mengimitasi perilaku orang lain yang disebut *modelling* telah diteliti oleh para ahli behaviorisme yang memfokuskan pada pembelajaran sosial. Sehingga cikal bakal *modelling* berakar dari teknik *modelling* yang berakar dari teori Albert Bandura dengan teori sosial. Menurut Bandura, *Modeling* adalah suatu strategi dalam konseling yang menggunakan proses belajar melalui pengamatan terhadap model dan perubahan perilaku yang terjadi karena peniruan.⁶ *Modeling* merupakan belajar melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati, menggeneralisir berbagai pengamatan sekaligus melibatkan proses kognitif. Model ini merujuk pada seseorang yang berperilaku sebagai stimulus bagi respon belajar.

⁵ Achmad Juntika, Ibid, h.2

⁶ Mochamad Nursalim, *Strategi & Intervensi Konseling* (Jakarta: Akademia Pertama, 2013). h. 120

Modelling disini seperti salah satu metode Nabi Muhammad SAW dalam menyebarkan agama islam yang sering kali diajarkan lewat contoh perilaku (*uswatun khasanah*) seperti ayat berikut:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ

الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۚ ۲۱

Artinya; Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah (Q.S Al Ahzab: 21)⁷

Seperti yang dikemukakan Neng Gustini dalam ahlak mulia adalah sungguh telah ada bagi kalian (wahai orang-orang yang beriman) pada perkataan Rosululloh SAW, perbuatannya dan keadaannya suri tauladan yang baik bagi kalian yang baik untuk kalian teladani. Maka peganglah sunahnya, Allah menyifati Rasulullah dengan sifat yang baik, bahkan dikatakan beliau memiliki ahlak yang mulia.⁸

Corey berpandangan terapi tingkah laku adalah penerapan aneka ragam teknik dan prosedur yang berakar pada berbagai teori tentang belajar. Terapi ini menyertakan penerapan yang sistematis prinsip-prinsip belajar pada perubahan tingkah laku ke arah cara-cara yang lebih adaptif. Dalam penerapan teknik modelling, konseli dihadapkan dengan model baik model orang atau model audio video yang bisa menjadi stimulus kepada konseli untuk memunculkan respon meniru apa yang dilakukan model.⁹

⁷ AL-Qur'an dan terjemah, departemen agama ri, cv fajar mulya, Surabaya edisi revisi

⁸ Neng Gustini, "Bimbingan dan Konseling Melalui Pengembangan Ahlak Mulia Siswa Berbasis Pemikiran Al-Ghazali" "Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol 01, No 01 (2016), H.2

⁹ Corey, G. *Teori dan Praktek. Konseling dan Psikoterapi* (Bandung: Refika Aditama, 2013)h.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran di SMA Budaya Bandar Lampung terdapat beberapa peserta didik yang suka bermain game online menggunakan gadget yang mereka miliki didalam kelas pada saat jam pelajaran berlangsung, dan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik yang menyukai game online. Mereka mengatakan dapat menghabiskan waktu rata-rata 4-6 jam untuk bermain game online, salah satu dari mereka juga mengatakan lebih suka bermain game online pada saat proses belajar mengajar berlangsung bahkan suka membolos dan berbohong serta lupa akan waktu sholat. Mereka juga cenderung menempatkan game online sebagai sesuatu yang berperan amat sangat penting dalam kepuasan hidup mereka, untuk belajar mereka merasa kurang bergairah sehingga prestasinya rendah.

Jadi penulis menyimpulkan, bahwa game online adalah suatu permainan yang dimainkan secara online dengan menggunakan jaringan internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu. Hal tersebut lah yang membuat peserta didik kecanduan dan gemar bermain game online Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan selama melaksanakan praktek pengalaman lapangan (PPL) serta dengan wawancara guru mata pelajaran, Penulis mengamati banyak peserta didik yang bermain game online di *gadget* masing-masing peserta didik bahkan ketika KBM berlangsung, peserta didik juga suka membolos dirental game online dan dapat menghabiskan berjam-jam waktu mereka

hanya untuk bermain game online, suka berkelahi, mencuri lupa akan tugas serta lupa akan waktu sholat.

Berikut adalah data awal peserta didik kelas XI di SMA Budaya Bandar Lampung dari skala kecanduan *online game* yang dilaksanakan pada hari senin, 05 Agustus 2019

Tabel 1

Hasil *pretest* kecanduan *online game* peserta didik kelas XI

No	Inisial peserta didik	Indikator
1	Konseli 1, konseli 3, konseli 5	Menghabiskan waktu untuk bermain online game
2	Konseli 2 konseli 4	merasa marah, tegang dan depresi ketika internet tidak bisa diakses
4	Konseli 7	Memiliki pretasi rendah
5	Konseli 8	Melanggar aturan

Sumber : data observasi dan wawancara dengan guru bimbingan konseling dan wali kelas

Oleh karena itu kecanduan game online menjadi suatu fenomena sosial yang sangat membudaya dan memiliki efek dikalangan pelajar saat ini. Maka dari itu latar belakang yang telah dikemukakan di atas menjadi motivasi untuk Penulis melakukan penelitian Dengan judul “**Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik *Modeling* Untuk Mengurangi Kecanduan *Online Game* Peserta Didik Kelas XI Di SMA Budaya Bandar Lampung**”

B. Batasan Masalah

Pembahasan pada penelitian ini terarah dan tidak keluar dari permasalahan yang ada, maka peneliti hanya membahas “pengaruh konseling kelompok dengan teknik modeling untuk mengurangi kecanduan *online game* peserta didik kelas XI di SMA Budaya bandar lampung”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “apakah layanan konseling kelompok dengan teknik *modeling* berpengaruh terhadap pengurangan tingkat kecanduan *online game* peserta didik kelas XI di SMA Budaya Bandar Lampung?”.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh konseling kelompok dengan teknik *modeling* untuk mengurangi kecanduan *online game* peserta didik kelas XI di SMA budaya bandar lampung Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Manfaat penelitian

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan akan menambah khasanah keilmuan khususnya pada bidang bimbingan dan konseling mengenai

Pengaruh konseling kelompok dengan teknik modeling untuk mengurangi kecanduan *Online Game* Peserta peserta didik kelas XI di SMA budaya bandar lampung

b. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peserta didik, guru pembimbing, maupun peneliti itu sendiri. Bagi peserta didik dapat meningkatkan tanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik. Bagi guru pembimbing disekolah, sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan bimbingan konseling, serta bagi peneliti, dapat menambah pengalaman dan keterampilan cara mengurangi perilaku bermain game online.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tidak terjadi penyimpangan permasalahan dari penelitian yang akan dilaksanakan, maka ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sifat penelitian : Penelitian *Pre-Experiment*
- 2) Subjek penelitian : Peserta didik kelas XI
- 3) Objek penelitian : Teknik *Modelling* dan kecanduan *online game*
- 4) Tempat penelitian : SMA Budaya Bandar Lampung
- 5) Waktu penelitian : Tahun pelajaran 2019/2020



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

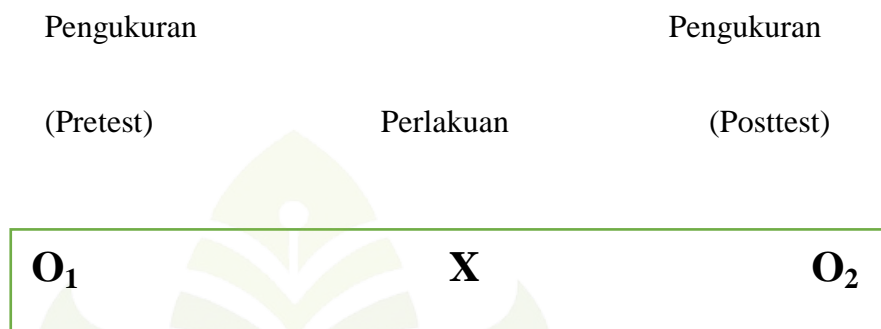
Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *eksperiment*. Menurut Sugiyono penelitian *eksperiment* didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali¹. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini, karena penelitian menggunakan perlakuan (treatment) yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-Eksperimental design*. Alasannya karena terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen dan tidak mempunyai kelompok kontrol.

B. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini bentuk desain yang peneliti gunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu desain yang memberi pre-test (penilaian awal)

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif R&D*, (Alfabeta, Bandung, 2017), h.72

sebelum diberi perlakuan dan memberi post-test (penilaian akhir) setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan dapat diketahui antara kondisi sebelum dan sesudah diberi perlakuan².



Gambar 2
One-Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

O_1 = nilai pretest

O_2 = nilai posttest

C. Variabel Penelitian

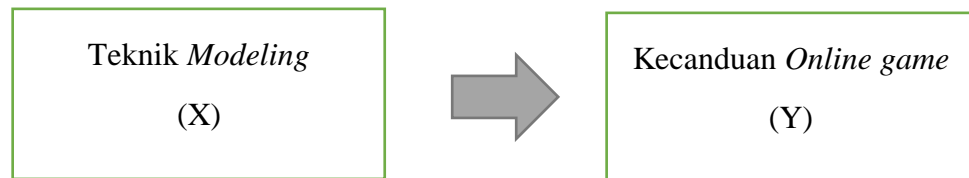
1. Variable independen/bebas (X)

Variabel independen/bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau penyebab. Pada penelitian ini sebagai variabel bebas adalah teknik *Modeling*.

2. Variabel dependen/terikat (Y)

² *Ibid.* h.74

Variabel dependen/terikat adalah variabel yang keberadaannya bergantung pada variabel bebas. Pada penelitian ini sebagai variabel terikatnya adalah kecanduan *Online game*.



Gambar 3

Variabel X dan Y

Variabel bebas penelitian adalah teknik *modeling*. variabel bebas disebut juga variabel eksperimen (eksperimen variabel). Adapun variabel terikat penelitian ini adalah kecanduan *Online game*.

D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari jumlah subjek yang diteliti, populasi disebut juga univers tidak lain dari daerah generalisasi yang diwakili oleh sampel.³ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 25 peserta didik SMA Budaya Bandar Lampung.

³ Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Logos, 1997), h. 83

Tabel 2
Populasi penelitian

Kelas	Jenis kelamin	Jumlah Peserta didik
XI	P	15
XI	L	10

Sumber : dokumentasi buku absensi di SMA Budaya Bandar Lampung

b. Sampel

Sampel adalah sebagian wakil dari populasi yang akan diteliti. Penentuan sampel dari kelompok masyarakat ditentukan dengan teknik *non random sampling*. Teknik *non-random sampling* yaitu semua individu dalam populasi diberi peluang sama untuk ditugaskan menjadi anggota sampel. Untuk lebih jelasnya, teknik non random sampling ini penulis menggunakan jenis *purposive sampling* yaitu : memilih sekelompok subyek yang di dasari atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang di pandang mempunyai sangkutan yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Berdasarkan pendapat diatas kriteria untuk menjadi sampel dalam penelitian ini adalah: Peserta didik yang memainkan game online, berdasarkan kriteria di atas populasi dari anak-anak yang memenuhi syarat dijadikan sampel sebanyak 8 orang peserta didik.

Tabel 3
Data peserta didik kelas eksperimen

No	Inisial Peserta Didik	Jenis Kelamin
1	Konseli 1	L
2	Konseli 2	L
3	Konseli 3	L
4	Konseli 4	L
5	Konseli 5	L
6	Konseli 6	L
7	Konseli 7	P
8	Konseli 8	P

E. Definisi operasional

Definisi operasional variabel merupakan uraian yang berisikan sejumlah indikator yang dapat diamati dan diukur untuk mengidentifikasi variabel atau konsep yang digunakan. Definisi operasional dibuat untuk memudahkan pemahaman dan pengukuran setiap variabel yang ada didalam penelitian. Adapun definisi operasional dari penelitian ini.

Tabel 4
Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi operasional	Indikator	Hasil ukur	Alat ukur	Skala ukur
1	Variabel bebas (X) adalah layanan konseling kelompok dengan <i>teknik modeling</i>	Layanan konseling kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik memperoleh kesempatan untuk membahas dan	-	-	Angket (kuesioner)	interval

		<p>oengentasan permasalahan yang dialaminya melalui dinamika kelompok. Dinamika kelompok adalah susunan yang hidup, berdenyut, yang bergerak, berkembang dan yang ditandai dengan adanya interaksi antar sesama anggota kelompok</p> <p>Teknik <i>modeling</i> adalah strategi pengubahan perilaku melalui pengamatan perilaku model</p>				
2	Variabel terikat (Y) adalah <i>Online game</i>	<p><i>Game online</i> adalah Bermain game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai</p>	<p>1) Menghabiskan waktu untuk bermain game online 2) Mendapatkan kesenangan saat bermain game online 3) Tidak peduli dengan kehidupan diluar dirinya sendiri 4) Merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet tidak bisa diakses</p>	Skor kecondungan game online (Tinggi-rendah = 25-100)	Angket Bermain game online berjumlah 25 item pertanyaan	interval

		tertinggi dalam dunia virtual	5)Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan 6)Berbohong 7)Rendahnya Prestasi 8).Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar atauran atau kriminal asal bisa bermain game online.			
--	--	-------------------------------	--	--	--	--

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Berdasarkan pada tujuan penelitian, dokumentasi dapat menunjang tujuan penelitian. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai subjek penelitian. Pada penelitian ini data yang dimaksud yaitu deskripsi karakteristik peserta didik dan data-data yang lain yang ada hubungannya dengan penelitian. Dokumentasi yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu keadaan peserta didik yang ada di SMA Budaya Bandar Lampung.

2. Kuisioner/Angket

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap dikembalikan kepada

peneliti. Kuisisioner adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan/pernyataan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti.⁴ Dalam hal ini angket yang digunakan peneliti adalah angket yang berisi pernyataan mengenai penggunaan game online secara berlebihan.

Tabel 5
Skor Alternatif Jawaban

Jenis Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
	Sangat Sering	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
Farorable (pertanyaan positif)	4	3	2	1
Unfarorable (pertanyaan negative)	1	2	3	4

Penilaian perilaku bermain game online dalam penelitian ini menggunakan rantang skor dari 1-4 untuk menghilangkan ragu-ragu atau keraguan dengan banyaknya item 25. Adapun aturan pemberian skor dan klasifikasi hasil penilaian adalah sebagai berikut:

⁴ Cholid Narbuko dan Abu Achmade, “*metodologi penelitian*”,(Jakarta: bumi aksara, 2015),h.76

- a) Skor pernyataan positif kebalikan dari pernyataan positif;
- b) Jumlah skor tertinggi ideal = jumlah pernyataan atau aspek penilaian x jumlah pilihan;
- c) Skor akhir = (jumlah skor yang diperoleh : skor tertinggi ideal) x jumlah kelas interval;
- d) Jumlah kelas interval = skala hasil penelitian. Artinya kalau penilaian menggunakan skala 4, hasil penilaian diklasifikasikan menjadi 3 kelas interval; dan
- e) Penentuan jarak interval (J_i) diperoleh dengan rumus.

$$J_i = (t-r) / J_k$$

Keterangan:

T = skor tertinggi ideal dalam skala

R = skor terendah ideal dalam skala

J_k = Jumlah kelas interval

Berdasarkan pendapat Eko, maka interval kriteria dalam penelitian ini dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Skor tertinggi : $4 \times 25 = 100$
- 2) Skor terendah : $1 \times 25 = 25$
- 3) Rentang : $100 - 25 = 75$
- 4) Jarak interval : $75 : 3 = 25$

Tabel 6
Kriteria Kecanduan Game Online

Interval	Kriteria	Ketentuan
$\geq 77-100$	Tinggi	Peserta yang masuk dalam kategori sangat tinggi belum menunjukkan perubahan dalam perilaku gangguan kecanduan game online diantaranya: (a) peserta didik menghabiskan waktu bermain game online; (b) peserta didik memainkan level permainannya; (c) peserta didik senang ketika bermain game online; (d) peserta didik tidak peduli dengan sekitarnya; (e) marah jika sedang gangguan; (f) sering berbohong; (g) menurunya prestasi peserta didik; dan (h) sering ribut dengan teman jika kalah.
$\geq 51-76$	Sedang	Peserta didik yang masuk dalam kategori sedang sedikit belum menunjukkan perubahan diantaranya: (a) peserta didik masih sedikit menghabiskan waktunya untuk bermain game online; (b) peserta didik masih sering kecanduan game online lagi; (c) peserta didik sedikit merasa senang ketika sedang bermain game online; (d) peserta didik sedikit peduli dengan lingkungan sekitar atau kondisi sekitar; (e) masih sedikit merasakan kesedihan lagi ketika tidak bermain game online; (f)

		peserta didik sedikit menghabiskan waktu bermain game online lagi; (g) peserta masih sedikit berbohong lagi; (h) prestasi peserta didik sedikit mengalami peningkatan; dan (i) peserta didik
$\geq 25-50$	Rendah	Peserta didik yang masuk dalam kategori rendah namun belum sepenuhnya terus-menerus dilakukannya yang ditandai dengan: (a) peserta didik tidak menghabiskan waktunya untuk bermain <i>online game</i> ; (b) peserta didik masih sering-sering bermain <i>online game</i> walaupun jarang; (c) peserta didik sudah tidak merasa senang ketika sedang bermain <i>online game</i> ; (d) peserta didik sedikit peduli dengan lingkungan sekitar atau kondisi sekitar; (e) tidak merasakan kesedihan lagi ketika ketika tidak bermain <i>online game</i> ; (f) peserta didik sudah mengurangi waktu bermain <i>online game</i> lagi; (g) peserta didik sudah hamper tidak berbohong lagi; (h) prestasi peserta didik mengalami peningkatan walaupun sedikit

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Dalam hal ini peneliti menyusun sebuah rancangan penyusunan kisi-kisi bermain game online dalam beberapa indikator. Adapun kisi-kisi pengembangan instrument dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7
Kisi Kisi Pengembangan Instrument

Indikator penggunaan game online peserta didik	Aspek-aspek	Item	
		Positif	Negatif
1. Menghabiskan waktu untuk bermain game online	Penggunaan gameonline lebih dari 14 jam perminggu	1, 2,	3,4
2. Mendapatkan kesenangan saat bermain game online	Mendapatkan kenikmatan sampai lupa waktu.	5,6	7
3. Tidak peduli dengan kehidupan diluar dirinya sendiri	a. tidak peduli dengan orang tua b. tidak peduli dengan teman atau lingkungan c. tidak peduli dengan kewajibanya (belajar, membantu orang tua, dan bersosialisasi).	8,9,10	11,12,13
4. Merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet tidak bisa diakses	a. jaringan internet yang tidak lancar mengakibatkan peserta didik marah; dan b. listrik padam membuat peserta didik gugup karena game berhenti.	14	15
5. Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan	Rasa ingin terus menerus bermain game online.	16	17
6. Berbohong	Sering berbohong dengan orang tua maupun orang lain.	18	19,20

7. Rendahn ya prestasi	Prestasi menurun setelah kecanduan game online	21	22
8. Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar atauran atau kriminal asal bisa bermain game online	.mencuri untuk bermain game online	23,24	25

H. Validitas dan Realibilitas Instrumen

Sebelum angket tersebut digunakan maka peneliti menguji kevalidan dan reliabel angket tersebut, untuk mengetahui kelayaka angket untuk diguakan dalam penelitian, berikut ini langkah-langkah dalam pengujian:

1. Uji Validitas Instruments angket

Validitas adalah suatu ukuran untuk menguji kevalidan suatu instrumen, instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untun mendapatkan data (mengukur) itu valid. Suatu instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS 20 for windows*.⁵ Untuk menguji validitas setiap butir maka setiap skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Apabila $r_{xy} > r_t$, maka korelasi tersebut dikatakan

⁵ Novalia, Muhamad Sajali, *Olah Data Penelitian Pendidikan* (Bandar Lampung : Anugrah Utama Rahaja, 2014), H.37

signifikan, dengan demikian butir pertanyaan dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data

$$r_{xy} = \frac{N.(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N.\sum x^2 - (\sum x)^2] [N.\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi *product moment person*

N = banyaknya subjek pemilik nilai

y = skor item soal

x = skor pertanyaan

\sum = jumlah pertanyaan

Adapun ketentuan valid atau tidak validnya suatu butir pertanyaan adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila r hitung $>$ r tabel : instrument adalah valid
- 2) Apabila r hitung $<$ r tabel : instrument adalah tidak valid

Dengan jumlah peserta didik yang digunakan yaitu 25 peserta didik. Jika $N=25$ dengan taraf signifikan 5%, maka diperoleh $r_{tabel} = 0,396$.

Tabel 8
Uji validitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

Tabel 9
Hasil Validitas

Nomor Angket	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,396	0,435	Valid
2	0,396	0,708	Valid
3	0,396	0,570	Valid
4	0,396	0,421	Valid
5	0,396	0,625	Valid
6	0,396	0,528	Valid
7	0,396	0,431	Valid
8	0,396	0,730	Valid
9	0,396	0,668	Valid
10	0,396	0,582	Valid
11	0,396	0,632	Valid
12	0,396	0,438	Valid
13	0,396	0,567	Valid
14	0,396	0,511	Valid
15	0,396	0,505	Valid
16	0,396	0,630	Valid
17	0,396	0,431	Valid
18	0,396	0,433	Valid
19	0,396	0,638	Valid
20	0,396	0,536	Valid
21	0,396	0,512	Valid
22	0,396	0,462	Valid
23	0,396	0,716	Valid
24	0,396	0,599	Valid
25	0,396	0,664	Valid

Jadi dapat disimpulkan bahwa ke 25 angket dapat digunakan karena dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Realibilitas instrumen merupakan petunjuk sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan instrumen tersebut dapat dipercaya. Realibilitas instrument ditunjukkan sebagai derajat keajengan (konsistensi) skor yang diperoleh oleh subjek penelitian dengan instrument yang sama dalam kondisi yang berbeda. Derajat konsistensi diperoleh sebagai proporsi varians skor perolehan subjek.

Perhitungan koefesien realibilitas instrument menggunakan program SPSS 20 dengan model *alpha*.

Uji Realibilitas

Tabel 10
Reability Statistics

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.909	25

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	2.622	2.120	3.080	.960	1.453	.062	25

Tabel 11
Hasil uji reabilitas instrument

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	63.08	194.327	.381	.908
x2	63.44	186.173	.672	.902
x3	62.56	190.840	.525	.905
x4	62.84	193.640	.360	.908
x5	62.92	185.660	.572	.904
x6	62.60	191.667	.479	.906
x7	62.88	195.110	.382	.907
x8	62.76	182.107	.689	.901
x9	62.56	185.423	.623	.903
x10	62.92	189.327	.533	.905
x11	62.88	186.693	.585	.904
x12	62.88	193.943	.383	.908
x13	62.68	191.393	.523	.905
x14	62.96	191.290	.457	.906
x15	63.16	192.557	.455	.906
x16	63.08	185.910	.580	.904
x17	62.96	191.290	.358	.909
x18	63.28	193.293	.373	.908
x19	62.92	184.660	.585	.904
x20	62.48	192.427	.491	.906
x21	63.36	190.740	.456	.906
x22	63.08	191.743	.400	.908
x23	63.00	184.583	.679	.902
x24	63.24	189.607	.554	.904
x25	62.92	184.993	.617	.903

Kesimpulan : *output* diatas terlihat bahwa pada kolom Cronbach's Alpha = 0,909 > 0,05 sehingga dapat dikatakan angket tersebut reabel.

Rumus yang dapat digunakan untuk menguji tingkat reabilitas suatu data dalam penelitian ini, apakah relabel atau tidak maka menggunakan rumus *alpha* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : Reabilitas instrument

k : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2$: Jumlah varians butir

$\sigma^2 t$: Varians total

I. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data hasil penelitian dilakukan melalui 2 tahap utama yaitu pengolahan data dan analisis data.

1. Tehnik Pengolahan Data

Menurut Notoadmojo setelah data-data terkumpul, dapat dilakukan pengolahan data dengan menggunakan editing, coding, procesing, dan cleaning.

a. Editing

Editing, adalah merupakan kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuisioner. Apakah semua

pertanyaan sudah terisi, apakah jawaban atau tulisan masing-masing pertanyaan cukup jelas atau terbaca, apakah jawabannya relevan dengan pertanyaannya, dan apakah jawaban-jawaban pertanyaan konsisten dengan jawaban pertanyaan lainnya.

b. Coding

Coding, Setelah melakukan editing, selanjutnya dilakukan pengkodean atau coding. Yakni mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan. Dilakukan dengan memberi tanda pada masing-masing jawaban dengan kode berupa angka, sehingga memudahkan proses pemasukan data di komputer. Untuk skala kecanduan *online game*, jawaban untuk pernyataan favorable jawaban sangat setuju kode 4, jawaban setuju kode 3, jawaban tidak setuju kode 2 dan jawaban sangat tidak setuju kode 1. Sementara pada pernyataan unfavorable jawaban sangat sering kode 1, jawaban sering kode 2, jawaban kadang-kadang kode 3, jawaban tidak pernah kode 4.

c. Processing

Pada tahap ini data yang terisi secara lengkap dan telah melewati proses pengkodean maka akan dilakukan pemrosesan data dengan memasukkan data dari seluruh skala yang terkumpul kedalam program computer.

d. *Cleaning*

Cleaning merupakan pengecekan kembali data yang sudah dientri apakah ada kesalahan atau tidak. Kesalahan tersebut kemungkinan terjadi pada saat mengintri data ke computer.

2. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, dan skala likers. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon digunakan apabila data tidak berdistribusi normal.⁶

Analisis ini menggunakan programbantuan IBM SPSS (Statistics

23. Untuk mencari uji z hitung :

$$Z = \frac{T - \left[\frac{1}{4N(N-1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N-1)(2N-1)}}$$

Keterangan :

N = jumlah sampel / banyaknya data yang berubah setelah diberi perlakuan

T = selisih terkecil

⁶ Haruna Tanty dkk, *metode non parametrik untuk analisis hubungan perilaku dan pengetahuan masyarakat tentang kode plastic*, *ijurnal mat stat vol. 13 No. 2 Juli 2013 h. 100*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan layanan konseling kelompok dengan teknik *modelling* untuk mengurangi kecanduan *online game* pada peserta didik kelas XI di SMA Budaya Bandar Lampung, dengan tujuan untuk menangani peserta didik kelas XI di SMA Budaya Bandar Lampung yang mengalami kecanduan *online game* sebelum dan sesudah diberikan konseling kelompok dengan teknik *modelling*.

1. Gambaran umum pra konseling kelompok teknik *modelling*

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Budaya Bandar Lampung tahun ajaran 2019/2020 pada bulan 01 agustus sampai bulan 01 september, sesuai dengan jadwal yang telah disepakati dengan sasaran/subjek penulisan. Hasil penulisan diperoleh melalui penyebaran instrument yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai profil/gambaran peserta didik yang kecanduan *online game* dan sekaligus sebagai dasar penyesuaian isi layanan konseling kelompok dengan teknik *modeling* untuk mengurangi kecanduan *online game* peserta didik yang kemudian diuji cobakan guna melihat pengaruhnya. peserta didik dalam penelitian ini adalah kelas XI SMA Budaya Bandar Lampung yang berjumlah 25 peserta didik. Sampel penulisan sebanyak 8 peserta didik dengan kriteria tinggi. *Live modeling* pada penulisan ini yaitu teman sebaya yang berasal dari anggota konseling kelompok, *live modelling*

memiliki keunggulan dalam bidang akademik yang pantas untuk dicontoh oleh teman-temannya.

2. Hasil pelaksanaan kegiatan konseling kelompok dengan teknik *modelling*

Pelaksanaan dilakukan pada bulan agustus mulai dari tanggal 01 agustus s.d 01 september 2019. Berikut ini adalah jadwal pelaksanaan kegiatan layanan konseling kelompok dengan teknik *modeling*.

Tabel 12
Jadwal pelaksanaan kegiatan konseling kelompok dengan teknik *modeling*

No	Tanggal	Kegiatan
1	02 agustus 2019	Bertemu dengan kepala sekolah dan guru bimbingan konseling untuk meminta izin dalam penelitian ini serta mendiskusikannya jadwal pelaksanaan penelitian
2	05 agustus 2019	Memberi pre-test
3	07 agustus 2019	Menemui 8 peserta didik yang akan mengikuti kegiatan konseling kelompok dan peserta didik yang menjadi <i>live model</i> , kemudian merencanakan waktu pelaksanaan konseling kelompok
4	19 agustus 2019	Kegiatan konseling kelompok dengan teknik <i>modeling</i> dalam pertemuan ke-1
5	23 agustus 2019	Kegiatan konseling kelompok dengan teknik <i>modeling</i> dalam pertemuan ke-2

6	27 agustus 2019	Kegiatan konseling kelompok dengan teknik <i>modeling</i> dalam pertemuan ke-3
7	30 agustus	Kegiatan konseling kelompok dengan teknik <i>modeling</i> dalam pertemuan ke-4
8	02 september	Memberi post-test

Berdasarkan tabel diatas, layanan konseling kelompok dengan teknik *modeling* dilakukan sebanyak 4 (empat) kali pertemuan yang dilakukan diruang kelas dan mushola serta perpustakaan. Hal ini dikarenakan belum tersedianya ruang konseling disekolah pada saat penulis melakukan penelitian. Hasil pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *modeling* dievaluasi dengan cara melakukan post-test. Post-test dilakukan untuk mengetahui pengurangan dalam kecanduan *online game* pada peserta didik setelah mendapatkan layanan konseling kelompok dengan teknik *modeling* yang sudah diberikan kepada peserta didik yang mengalami kecanduan *online game*. Membandingkan nilai rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *modeling*, berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat dideskripsikan hasil penulisan sebelum dilakukan (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (post-test).

a. Hasil pre-test

Pre-test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran awal kondisi peserta didik yang mengalami kecanduan *online game* sebelum diberi perlakuan. Pre-test diberikan kepada seluruh peserta didik kelas XI yang berjumlah 25 peserta didik.

Berikut hasil kondisi pre-test kecanduan *online game*.

Tabel 13

Hasil *Prestest* kelas XI

No	Inisial Peserta Didik	Hasil <i>pretest</i>	Kriteria
1	Konseli 1	77	Tinggi
2	Konseli 2	80	Tinggi
3	Konseli 3	78	Tinggi
4	Konseli 4	83	Tinggi
5	Konslei 5	77	Tinggi
6	Konseli 6	82	Tinggi
7	Konseli 7	84	Tinggi
8	Konseli 8	81	Tinggi

Sumber : penyebaran angket tanggal 05 Agustus 2019

b. Hasil treatment

1) Tahap pertama

Pada pertemuan pertama dilakukan pada rabu, tanggal 07 agustus 2019, penulis bertemu dengan peserta didik yang akan mengikuti kegiatan konseling kelompok dan peserta didik yang menjadi *live modeling*. pada kesempatan ini penulis menggunakan kesempatan ini untuk berkenalan dengan para peserta didik yang akan mengikuti kegiatan konseling kelompok, tujuannya adalah agar peserta didik dapat lebih mengenal penulis sehingga pada saat pelaksanaan konseling kelompok dan pemberian treatment peserta didik

diharapkan sudah bisa merasa nyaman dan tidak canggung lagi dengan penulis. Kemudian penulis menjelaskan kepada peserta didik terkait tujuan penulis bertemu dengan para peserta didik yaitu penulis akan melakukan kegiatan konsling kelompok serta penulis merencanakan dan menyepakati waktu pelaksanaan konseling kelompok bersama peserta didik.

2) Tahap kedua

Pada pertemuan kedua ini penulis pertama kali mengadakan layanan konseling kelompok dengan teknik *modelling*. Pada pelaksanaan Konseling dilakukan pada senin, 19 Agustus 2019 yang berdurasi selama 1x45 menit, di Mushola SMA Budaya Bandar Lampung, 8 peserta didik yang terlibat dalam konseling kelompok dengan teknik *modelling* yaitu (Konseli 3).

Pemimpin kelompok segera membuka pertemuan kedua dengan terlebih dahulu mengucapkan salam dan do'a. Dipertemuan kedua ini pemberian materi menggunakan metode diskusi dan memberikan topic layanan konseling yaitu "handphone". Kegiatan ini diawali dengan pemberian materi tentang handphone kegiatan berlangsung dengan Tanya jawab. Beberapa peserta didik awalnya enggan berinteraksi secara terbuka, namun dengan adanya pengarahan peserta didik menjadi lebih terbuka menyatakan hal yang ingin diungkapkan.

Selama kegiatan layanan konseling kelompok peserta didik cukup baik. Pemahaman anggota kelompok tentang topik pembahasan dirasa cukup baik. Anggota kelompok sangat tertarik

untuk melakukan kegiatan layanan konseling kelompok. Dalam tahap pengakhiran pemimpin kelompok menyampaikan hasil kesimpulan dari tahap kegiatan yang telah dilakukan dan menginformasikan pelaksanaan kegiatan konseling kelompok lanjutan yang akan dilaksanakan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengakhiran pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan akan diakhiri. Kemudian kegiatan ini ditutup dengan do'a dan mengucapkan terimakasih serta salam.

3) Tahap ketiga

Tahap ini dilaksanakan pada jum'at, tanggal 23 Agustus 2019, ditahap ini pemimpin kelompok mempersilakan setiap anggota untuk membahas topic yang telah pemimpin kelompok tentukan "online game". pertama-tama anggota kelompok enggan berinteraksi secara terbuka dengan teman-temannya dan kurang serius masih suka bercanda, namun dengan adanya pengarahan yang diberikan pemimpin kelompok kepada anggota kelompok mereka menjadi lebih terbuka menyatakan hal yang ingin diungkapkan mengenai topik yang diberikan. Setelah suasana kondusif berhasil diciptakan, masing-masing peserta didik diminta untuk mengungkapkan masalahnya masing-masing dan didapatkanlah permasalahan yang disepakati mengenai dampak dari online game dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam belajar dan prestasi.

Guna tercapainya tujuan dari tahap ini penulis meminta masing-masing anggota kelompok untuk mengidentifikasi masalah kecanduan online game. Dengan identifikasi ini, peserta didik dengan

sendirinya mengerti apa yang harus dilakukan. Setelah itu dalam melaksanakan teknik modeling peserta didik yang dijadikan model dapat mengeluarkan pendapat, saran, dan gagasan (live modeling) tentang permasalahan yang sedang dibahas, setelah itu model menceritakan tentang pengalaman dia dalam proses belajar dan peserta didik yang lain memperhatikan apa yang dijelaskan oleh model. Setelah permasalahan tersebut mendapat solusi dan saran maka kegiatan ini akan berakhir.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengakhiran, pemimpin kelompok memberitahu bahwa kegiatan akan diakhiri. Kemudian kegiatan ini ditutup dengan do'a dan ucapan terimakasih serta salam.

4) Tahap keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada Selasa 27 Agustus 2019, seperti tahap sebelumnya pemimpin kelompok membuka proses konseling kelompok dengan mengucapkan salam dan do'a. Pada tahap ini akan membahas topik tentang manajemen waktu, sebelum membahas topik yang telah ditentukan peserta didik melakukan *game* senam otak terlebih dahulu agar suasana lebih hidup dan terbuka, selanjutnya barulah anggota kelompok diminta secara sukarela menceritakan tentang pengalaman atau hal yang ingin diungkapkan mengenai topik bahasan. Berdasarkan hal tersebut anggota kelompok kurang memahami tentang manajemen waktu yang baik dan bagaimana tips manajemen waktu yang baik.

Guna tercapainya tujuan dari sesi konseling ini maka peserta didik yang dijadikan model diminta untuk mengungkapkan seperti

apa tips dan saran dalam memanajemn waktu yang baik yang dia miliki untuk dibagikan keanggota kelompok. Setelah model memaparkan apa yang dia lakukan, anggota kelompok lain menyimak dengan sesama dan menanyakan apa yang ingin mereka tanyakan

Selanjunya tahap pengakhiran, pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan kelompok akan diakhiri, kemudian kegiatan ini ditutup dengan do'a dan ucapan terimakasih serta salam.

5) Tahap kelima

Pada pertemuan kelima dilaksanakan pada jum'at 30 agustus 2019, pelaksanaan konseling kelompok sama seperti tahapan sebelumnya, pemimpin kelompok membuka proses konseling kelompok dengan mengucapkan salam dan do'a. pada tahap ini akan membahas topik tentang motivasi belajar, sebelum membahas topik yang telah ditentukan peserta didik melakukan game terlebih dahulu agar suasana lebih hidup dan terbuka, selanjutnya barulah anggota kelompok diminta secara terbuka dan suka rela menceritakan pengalaman atau hal yang ingin diungkapkan mengenai topic pembahasan. Berdasarkan hal tersebut anggota kelompok kurang memahami tips tentang motivasi belajar. Banyak anggota kelompok yang masih bingung tentang tips meningkatkan motivasi belajar.

Guna tercapainya tujuan sesi ini maka peserta didik yang dijadikan model diminta untuk mengungkapkan seperti apa tips untuk meningkatkan motivasi belajar yang dia miliki untuk dibagikan

keanggota kelompok. Kemudian model mengatakan kalau tips untuk meningkatkan motivasi belajar dari saya adalah sering-sering berkumpul dengan teman-teman yang gemar belajar, yang tidak menunda-nunda pekerjaan, sering geoglig untuk menambah wawasan dan pengetahuan umum, kalimat tersebut diungkapkan oleh peserta didik yang dijadikan model.

Setelah model memaparkan apa yang dia lakukan, anggota kelompok lain menyimak dengan seksama dan menanyakan apa yang ingin mereka tanyakan. Kemudian penulis selaku pemimpin kelompok mempersilahkan anggota kelompok untuk mengemukakan kesan-kesan dan komitmen yang akan dilakukan kedepan dari pelaksanaan diskusi kelompok ini. Selanjutnya tahap pengakhiran, pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan kelompok akan diakhiri, kemudian kegiatan ini ditutup dengan do'a dan ucapan terimakasih serta salam.

c. Tes Akhir (posttest)

Posttest dilaksanakan pada senin, tanggal 02 september 2019 pada kelas XI SMA Budaya Bandar Lampung yang dilaksanakan dipergustakaan, pada tahapan posttest seluruh anggota kelompok tidak ragu untuk mengungkapkan apa yang mereka rasakan, dan mereka tidak canggung dan jujur untuk mengisi angket yang telah diberikan, penulis juga mengatakan bahwa pengisian angket tidak akan mempengaruhi nilai mereka.

B. Data Deskripsi Posttest

1. Hasil posttest kelas XI SMA

Berdasarkan pelaksanaan layanan konseling kelompok dengan teknik *modelling* dilakukan sebanyak enam kali pertemuan. Kemudian setelah penulis melakukan *treatment* layanan konseling kelompok dengan *model live* untuk melihat perubahan peserta didik terkait layanan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan *online game* peserta didik dengan teknik *modelling*. Berdasarkan hasil *posttest* kelas XI sebagai berikut :

Tabel 14

Hasil *posttest* kelas XI

No	Inisial Peserta Didik	<u>Hasil Posttest</u>	<u>Kriteria</u>
1	Konseli 1	44	Rendah
2	Konseli 2	46	Rendah
3	Konseli 3	45	Rendah
4	Konseli 4	57	Rendah
5	Konseli 5	67	Rendah
6	Konseli 6	74	Sedang
7	Konseli 7	64	Rendah
8	Konseli 8	48	Rendah

Sumber : penyebaran angket tanggal 02 september 2019

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa ada 8 peserta didik yang telah diberikan *treatment* konseling kelompok dengan teknik *modelling* peserta didik mengalami perubahan. Hasil dapat diamati dari kategori yang telah ditetapkan yakni rendah, sedang, dan

tinggi. Secara keseluruhan sebanyak 8 peserta didik dari kelas XI memiliki hasil *posttest* efikasi diri yang tinggi.

Adapun hasil *pretest* sebelum diberikan treatment konseling kelompok teknik *modelling* sebagai berikut:

Tabel 15
Hasil *Pretest* kelas XI

No	Inisial Peserta Didik	Hasil <i>pretest</i>	Kriteria
1	Konseli 1	77	Tinggi
2	Konseli 2	80	Tinggi
3	Konseli 3	78	Tinggi
4	Konseli 4	83	Tinggi
5	Konseli 5	77	Tinggi
6	Konseli 6	82	Tinggi
7	Konseli 7	84	Tinggi
8	Konseli 8	81	Tinggi

Sumber : penyebaran angket tanggal 05 Agustus 2019

Untuk mengetahui hasil skor kecanduan *online game* peserta didik, diberi perlakuan maka dibuat perbandingan antara *pretest* dan *posttest*, perbandingan tersebut adalah sebagai berikut:

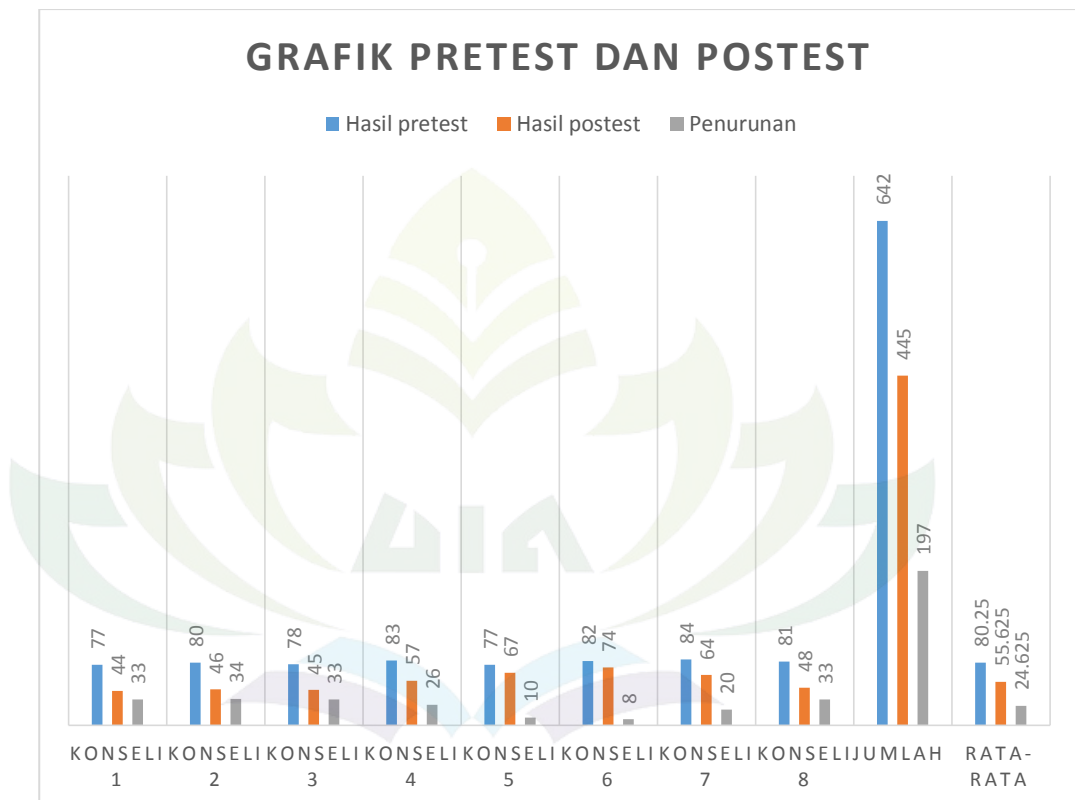
Tabel 16
Hasil *pretest* dan *posttest* kelas peserta didik

No	Inisial peserta didik	Hasil <i>pretest</i>	Hasil <i>posttest</i>	Penurunan
1	Konseli 1	77	44	33
2	Konseli 2	80	46	34
3	Konseli 3	78	45	33
4	Konseli 4	83	57	26
5	Konseli 5	77	67	10
6	Konseli 6	82	74	8
7	Konseli 7	84	64	20
8	Konseli 8	81	48	33
N=8		$\sum_{x1} = 642$	$\sum_{x2} = 445$	$\sum_{x3} = 197$
		$X = \sum_{x1}/N =$ $X = 642/8 =$ 80,25	$X = \sum_{x2}/N =$ = $X = 445/8$ $= 55,63$	$X = \sum_{x3}/N =$ $X = 197/8 =$ 24,62

Berdasarkan keterangan pada tabel bisa dilihat bahwa hasil *pretest* pada 8 peserta didik sebelum mengikuti layanan konseling kelompok dengan teknik *modelling* dengan nilai 648 atau rata-rata skor 80,25 sedangkan setelah mengikuti layanan konseling kelompok dengan teknik *modelling* hasil *posttest* diperoleh nilai 445 atau rata-rata skor 55,62. Hal

ini menunjukkan bahwa adanya pengurangan kecanduan *online game* kelas XI SMA Budaya Bandar Lampung. Grafik pengurangan dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 5
Grafik *pretest* dan *posttest*



C. Uji Hipotesis Wilcoxon

Uji wicolxon adalah salah satu dari uji statistik nonparametrik. Uji ini dipakai ketika suatu data tidak berdistribusi normal. Pengujian dua sampel berpasangan satu dengan yang lainnya berasal dari populasi yang sama.¹ Dalam penelitian ini menguji untuk 8 sampel diberikan *treatment* berupa teknik *modelling* untuk kelas XI. Sebelum diberikan teknik *modelling*,

¹ Singgih santoso, aplikasi SPSS pada statistik no parametric (Jakarta : PT elek media komputindo), h. 115.

sampel tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui tingkat pengurangan kecanduan *online game* peserta didik. Kemudian setelah diberikan teknik *modelling* diberikan test kembali yaitu *posttest* untuk mengetahui tingkat pengurangan kecanduan *online game* peserta didik.

a. Analisis perhitungan kelas XI

Pada pengujian ini menggunakan bantuan *Software SPSS 20 for windows*. Dan karena data tersebut tidak bertridibusi normal maka menggunakan uji wilcoxon menggunakan uji nonparametric.

Berikut paparan hasil dari uji wicoxon.

Tabel 16
Uji Wilcoxon kelas XI SMA

Test Statistics^a

	postest - pretest
Z	-2.533 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.011

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pretest	8	80.25	2.712	77	84
postest	8	55.63	11.575	44	74

Dari data diatas dapat diketahui bahwa ada penurunan yang signifikan dari sebelum diberikan dan sesudah diberikan perlakuan.

Berdasarkan *output test statistic* diatas, menunjukkan nilai Z sebesar - 2.533 ada taraf signifikn 5% dan diketahui Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0.011 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Artinya ada perbedaan antara hasil untuk *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh konseling kelompok dengan teknik *Modelling* untuk mengurangi kecanduan *online game* peserta didik di SMA Budaya Bandar Lampung tahun pelajaran 2019/2020.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada penurunan dalam kecanduan *online game* pada peserta didik kelas XI SMA Budaya Bandar Lampung setelah mendapatkan layanan konseling kelompok dengan teknik *Modelling*. Hasil penelitian ini juga menunjukkan tingkat kecanduan *online game* berkurang dibandingkan dengan sebelum mendapatkan layanan konseling kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa layanan konseling kelompok dengan teknik *Modelling* yang dilakukan selama 6 kali pertemuan sangat berpengaruh untuk membantu mengurangi kecanduan *online game* . Maka langkah selanjutnya penulis akan membahas secara mendalam mengenai kecanduan *online game* peserta didik kelas XI SMA Budaya Bandar Lampung sebelum dan setelah diberi layanan konseling kelompok dengan teknik *Modelling*.

Sebelum adanya konseling kelompok dengan teknik *Modelling* atau *pre-test*, peserta didik memiliki skor rata-rata kecanduan *online*

game sebesar 80,25 atau berada pada kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *online game* yang dimiliki peserta didik tergolong tinggi dan masih bisa diturunkan. Setelah adanya layanan konseling kelompok dengan teknik *Modelling* atau *post-test* skor rata-rata sebesar 55,63 atau berada pada sedang. Oleh karena itu dapat diidentifikasi sudah ada pengurangan kecanduan *online game* pada peserta didik setelah adanya layanan konseling kelompok dengan teknik *Modelling* nilai skor rata-rata penurunan sebesar 24,62. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya layanan konseling kelompok dengan teknik *Modelling* dapat mengurangi kecanduan *online game* pada peserta didik kelas XI SMA Budaya Bandar Lampung sebelum dan sesudah diberikan layanan. Dari hasil data tersebut maka layanan konseling kelompok dengan teknik *Modelling* berpengaruh untuk mengurangi kecanduan *online game*

Layanan konseling kelompok dengan teknik *Modelling* merupakan pemahaman kepada peserta didik tentang materi yang dibahas dengan cara mendengarkan model live untuk mengetahui apa saja yang dapat mengurangi kecanduan *online game*. Para peserta didik tertarik dengan materi yang diberikan oleh pemimpin kelompok, karena materi ini membuka pikiran peserta didik tentang dampak *online game* dan cara mengurangi kecanduan *online game*.

Pengaruh layanan konseling kelompok dengan teknik *Modelling* untuk mengurangi kecanduan *online game* pada peserta didik kelas XI

SMA Budaya Bandar Lampung diperoleh dengan membandingkan tingkat pengurangan kecanduan *online game* sebelum dan sesudah diberikan layanan. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan data hasil analisis statistik yaitu uji *wilcoxon signed ranks test* diperoleh gambaran bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test*, *post-test* dan *gain score* sebagaimana dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 17
hasil *pre-test*, *post-test* dan *gain score* kecanduan *online game*
pada peserta didik kelas XI SMA Budaya Bandar Lampung

No	Inisial peserta didik	Hasil <i>pretest</i>	Hasil <i>postest</i>	Penurunan
1	Konseli 1	77	44	33
2	Konseli 2	80	46	34
3	Konseli 3	78	45	33
4	Konseli 4	83	57	26
5	Konseli 5	77	67	10
6	Konseli 6	82	74	8
7	Konseli 7	84	64	20
8	Konseli 8	81	48	33
Mean/rata-rata		80,25	55,63	24,62

Berdasarkan hasil perhitungan *pre-test* didapatkan hasil rata-rata skor kecanduan *online game* pada peserta didik kelas XI SMA Budaya Bandar Lampung dengan nilai 80,25 dan setelah diberikan layanan

konseling kelompok dengan teknik *Modelling* rata-rata menurun menjadi 55,63 dengan *gain score* 24,62. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat terlihat bahwa layanan konseling kelompok dengan teknik *Modelling* berpengaruh dalam mengurangi kecanduan *online game* pada peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki kecanduan *online game* tinggi dapat dikurangi dengan menggunakan layanan konseling kelompok dengan teknik *Modelling*.

E. Keterbatasan peneliti

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya, penggunaan alat pengumpul data berupa angket/kuesioner memang efektif tetapi tidak menjamin peserta didik yang memperoleh skor tinggi, sedang dan rendah, karena ada kemungkinan peserta didik menjawab pernyataan tidak sesuai dengan apa yang mereka rasakan. Oleh karena itu ada baiknya selain menggunakan angket sebagai alat pengumpul data penulis juga melakukan observasi terhadap pihak-pihak yang terkait sehingga data yang diperoleh dapat akurat.

Berkaitan dengan proses penelitian, selama proses penelitian ini pada awalnya peserta didik masih malu-malu dan sulit untuk mengikuti proses layanan tersebut. Tetapi seiring berlangsungnya waktu lama-kelamaan peserta didik terbiasa mengikuti proses tersebut. selain itu intensitas pertemuan antara penulis dan peserta didik hanya pada saat pelaksanaan layanan berlangsung sehingga penulis kurang dapat memantau perkembangan peserta didik

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan analisis, konseling kelompok dengan teknik *modelling* berpengaruh terhadap pengurangan kecanduan *online game*, hal ini dapat dibuktikan dengan tingkat kecanduan *online game* peserta didik kelas XI dari hasil pretest dan posttest. Dari hasil pretest didapatkan hasil 642 dengan rata-rata skor 80,25. Setelah mendapatkan *treatment* peserta didik dites kembali menggunakan instrument berupa angket dengan adanya penurunan hasil sebesar 445 dengan rata-rata/*mean* skor 55,63 dan Hasil uji Wilcoxon dengan menggunakan program SPSS versi 20 didapatkan z hitung pada kelas XI menunjukkan nilai Z sebesar -2.533 ada taraf signifikn 5% dan diketahui Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0.011 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Artinya ada perbedaan antara hasil untuk *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh konseling kelompok dengan teknik *Modelling* untuk mengurangi kecanduan *online game* peserta didik di SMA Budaya Bandar Lampung tahun pelajaran 2019/2020.

B. Saran

Saran yang dapat dikemukakan dari penelitian yang telah dilakukan di SMA Budaya Bandar Lampung yaitu:

1. Untuk Pihak sekolah atau guru bimbingan dan konseling hendaknya mengetahui tentang gejala perilaku gangguan kecanduan *online game* sebagai antisipasi dan agar bisa menindaklanjuti kasus dengan tepat dan jelas
2. Untuk peneliti yang melakukan penelitian selanjutnya diharapkan dapat mendalami lagi mengenai konseling kelompok dengan berbagai sumber agar penelitian bisa lebih efektif lagi, dikarenakan penelitian ini adalah penelitian terbaru, dan diharapkan agar bisa meneliti dengan menggunakan teknik yang dianggap efektif
3. Untuk peserta didik menerapkan apa yang didapat pada saat proses konseling agar prestasi dapat meningkat dan dipertahankan

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan konseling dalam berbagai latar belakang*. Bandung: Refika Adiatama, 2007
- Alif Harzan, *Jago Bikin Game Online* Jakarta: mediakita, 2011
- AL-Qur'an dan terjemah, Departemen Agama RI, CV Fajar Mulya, Surabaya Edisi Revisi
- Amla Salleh dkk, *Bimbingan dan Kaunseling Sekolah*, Malaysia, Persatuan Penerbit Buku, 2006
- Anhar, *panduan bijak belajar internet untuk anak*, Jakarta: adamsains, 2010
- Aplikasi computer dan game online*". Artikel diakses 14 maret 2019
- Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, Jogjakarta: A Plus Books, 2016,
- Chaoin, J.P. *kamus lengkap terjemahan kartini kartono*. Jakarta: rajawali pers, 2009
- Cholid Narbuko dan Abu Achmade, "*metodologi penelitian*", Jakarta: bumi aksara, 2015
- Corey, G. *Teori dan Praktek. Konseling dan Psikoterapi* Bandung: Refika Aditama, 2013
- Cucu Arumsari, "Konseling Individual dengan Teknik Modeling Simbolis Terhadap Peningkatan Kemampuan Kontrol Diri", Tasikmalaya: Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, 2016, diunduh 12 juli 2019, pukul 22.12 WIB Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, Bandung: Jamanatul Ali-Art, 2004
- Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di sekolah*, Jakarta, Rineka cipta, 2008,
- Didik Gunawan., "Penerapan Konseling Behavioral Dengan Teknik Modeling Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Usia 10 Tahun," *jurnal bimbingan dan konseling universitas darul ulum jombang*, no 1 2018
- Drajat Edi Kurniawan, pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling, *jurnal konseling gusjigang*, vol.3 no.1, juni 2017
- Gantina Komala Sari, Eka Wahyuni, Karsih, *Teori dan Teknik Konseling* jakarta: PT Indeks, 2016.

- Habsy, B. A. *Filosofi ilmu bimbingan dan konseling indonesia*. Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik), 2017 doi: <http://dx.doi.org/10.26740/jp.v2n1.p1-11>
- 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 dan Konseling 03, mei 2016.
- Haruna Tanty dkk, *metode non parametrik untuk analisis hubungan prilaku dan pengetahuan masyarakat tentang kode plastic*, ijurnal mat stat xol. 13 No. 2 Juli 2013
- <https://iyannehemiah.wordpress.com/2013/11/20/karya-ilmiah-dampak-game-online-bagipelajar/> [diakses 25 Maret 2019 Pukul 19.19 WIB].
- Januar M. Iwan dan E.F. Turmuzi, *Game Mania*, Jakarta: Gema Insani, 2006.
- Mochamad Nursalim, *Strategi & Intervensi Konseling*, Jakarta: Akademia Pertama, 2013.
- Neng Gustini,” *Bimbingan dan Konseling Melalui Pengembangan Ahlak Mulia Siswa Berbasis Pemikiran Al –Ghazali* “ Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol 01,No 01 (2016)
- Novalia, Muhamad Sajali, *Olah Data Penelitian Pendidikan Bandar Lampung : Anugrah Utama Rahaja*, 2014.
- Nurihsan, Ahmad Juntika. *Bimbingan dan Konseling dalam berbagai latar keidupan*. Bandung: PT Refika Aditama 2007
- Prayitno dan Erma Amti. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling* jakarta : PT. Rineka Cipta 2004
- Reviandhika. 2012. *Sejarah Dan Perkembangan Game Online* di <https://reviandhika95.wordpress.com> diakses 20 maret 2019 pukul 19.03 WIB
- Rika Damayanti Dan Tri Aeni “*Efektivitas Konseling Behavioral Dengan Teknik Modeling Untuk Mengatasi Perilaku Agresif Pada Peserta Didik Smp Negeri 07 Bandar Lampung*”, Jurnal Bimbingan Dan Konseling 03 2016.
- Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praksis bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,2010
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif R&D*, , Bandung: Alfabeta, 2017

Th. Ari Prabawati, *Membangun Warnet Dan Game Center Sendiri*, Yogyakarta: Andi, 2010

Tri Handayani, Skripsi: “Efektifitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 11 Bandar Lampung” (Bandar Lampung:UIN RIL, 2015). Hal 34

Tohirin, *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.

Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007

Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, Jakarta: Logos, 1997

Wilis, Sofyan S. *Konseling Individual Teori dan Praktek*. Bandung: Alfabeta. 2007

