

**EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK
DISKUSI UNTUK MENGURANGI KECANDUAN *ONLINE GAME*
KELAS VIII DI SMP NEGERI 19 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Keilmuan
Bimbingan dan Konseling**

oleh:

BUSTAMI ISKANDAR

1511080206

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN INTAN
LAMPUNG
1439H/2019M**

**EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK
DISKUSI UNTUK MENGURANGI KECANDUAN *ONLINE GAME*
KELAS VIII DI SMP NEGERI 19 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Keilmuan
Bimbingan dan Konseling**



Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing I : DR. Safari, S.AG., M. SOS.I

Pembimbing II : DR. Oki Dermawan, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN INTAN
LAMPUNG
1439H/2019M**

ABSTRAK

Online game merupakan permainan elektronik melalui internet bersifat dunia maya dan bisa dimainkan dalam laptop, HP serta menggunakan media internet sehingga user dari berbagai tempat bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Dampak negative penggunaan *online game* pada anak didik, berpengaruh pada penurunan daya serap anak didik pada materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, minat belajar anak didik mengalami penurunan, telat masuk sekolah, bahkan membolos. Pengamatan bertujuan untuk mengetahui ke efektifan pendekatan layanan konseling kelompok dengan teknik diskusi untuk mengurangi kecanduan *online game* secara berlebihan pada anak didik kelas VIII di SMP Negeri 19 Bandar Lampung, dan memberikan informasi dampak positif dan negatif dengan menggunakan pendekatan dan teknik.

Subjek pengamatan adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 19 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020, subjek pengamatan ini berjumlah 8 anak didik yang menggunakan kelas eksperimen dengan rentan tingkat penggunaan tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Instrument pengamatan ini berupa kuesioner penggunaan *online game* secara berlebihan yang terdiri dari 24 item, pernyataan yang dikembangkan berdasarkan teknik penyusunan skala model likert. Teknik analisis data dalam pengamatan ini dengan membuat tabulasi skor masing-masing aspek penggunaan *online game* secara berlebihan.

Hasil pengamatan perhitungan rata-rata skor menunjukkan bahwa dampak penggunaan *online game* secara berlebihan anak didik mengalami penurunan. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil *pretest* 85,75 dan *posttest* 52,75. jadi hasil menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan bahwa efektifitas layanan konseling kelompok dengan teknik diskusi efektif untuk mengurangi penggunaan *online game* secara berlebihan pada anak didik kelas VIII SMP Negeri 19 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata kunci : Konseling kelompok, teknik diskusi, mengurangi kecanduan *online game*



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

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

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK
DENGAN TEKNIK DISKUSI UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN *ONLINE GAME* PADA PESERTA DIDIK
KELAS VIII SMP NEGERI 19 BANDAR LAMPUNG**

**Nama : Bustami Iskandar
NPM : 1511080206
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di Monakosakan dan di Pertahankan dalam Sidang Monakosa
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Safari, S.Ag., M. Sos.I
NIP. 197508012002121003

Pembimbing II

Dr. Oki Dermawan, M.Pd
NIP. 197610302005011001

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd
NIP. 1967062219940322002



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

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul : EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK DISKUSI UNTUK MENGURANGI KECANDUAN ONLINE GAME PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 19 BANDAR LAMPUNG, disusun oleh Bustami Iskandar NPM 1511080206 Jurusan: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiah dan Keguruan pada hari/tanggal : Senin, 30 Desember 2019.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag (.....)

Sekretaris : Indah Fajriani, M.Psi., Psikolog (.....)

Penguji Utama : Nova Erlina, S.I.Q, M.Ed (.....)

Penguji Pendamping I : Dr. Safari Daud, S.Ag., M.Sos.I (.....)

Penguji Pendamping II : Dr. Oki Dermawan, M.Pd (.....)

MENGETAHUI

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirfa Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا

لَهُمْ مِّن دُونِهِ ۗ مِن وَآلٍ ﴿١١﴾

Artinya : “*Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapatmenolaknyanya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain dia.*”(Q.S ar-Ra’ad ayat 11)

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.”

(Bustami Iskandar)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur Kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan Limpahan Rahmat dan Karunia-Nya. penulis persembahkan Skripsi ini sebagai tanda bakti dan kasih cinta yang tulus dan mendalam kepada :

1. Kedua orang tua, Ayah Baheramzah dan Ibu Nur Alia, yang selalu jadi motivasi, terima kasih untuk kasih sayangya selama ini, terima kasih untuk semuanya.
2. Kakak tercinta, Neli Susilawati, Resma Novitasari, Pettri Permatasari serta adik tersayang Mega Mustika Jaya (Alm) dan Ita Purnama Jaya yang selalu menjadi motivasi. Terima kasih kakak yang selalu mendukung, baik moril maupun moral dan terima kasih adik yang selalu nurut.
3. Almamater tercinta, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Nama Bustami Iskandar di Lahirkan di Desa Tulung Asahan Kecamatan Labuhan Maringgai Kabupaten Lampung Timur pada Tanggal 4 Desember 1997 Anak ke-4 dari 6 (enam) bersaudara, pasangan Bapak Baheramzah dan Ibu Nur Alia kemudian penulis mengawali Pendidikan Formal di SD Negeri 4 Labuhan Maringgai Kabupaten Lampung Timur yang diselesaikan pada Tahun 2009, kemudian melanjutkan Pendidikan di SMP Buana Bandar Sribhawono Lampung Timur yang di selesaikan pada Tahun 2012, dan masuk SMA Negeri 1 Labuhan Maringgai Lampung Timur yang di selesaikan pada Tahun 2015, pada Tahun 2015 penulis diterima sebagai Mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung melalui jalur SPAN-PTKIN. Pada Tahun 2018 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Talang Jawa Kecamatan Merbau Mataram Kabupaten Lampung Selatan selama 40 hari. Selanjutnya penulis mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 19 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin

Puji dan syukur atas khadirat Allah SWT karna atas rahmat dan karunia-Nya, Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW yang dinantikan syafaatnya di yaumul akhir nanti sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Efektifitas Layanan Konseling Kelompok dengan Tehnik Diskusi untuk Mengurangi Kecanduan Online Game Peserta Didik kelas VIII SMP 19 Bandar Lampung” dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyusunan terdapat banyak bantuan dari berbagai pihak sehingga Skripsi ini terselesaikan, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
3. Rahma diani, M.Pd selaku Sekertaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
4. Dr. Safari, S.Ag., M. Sos.I selaku Dosen Pembimbing I. Terima kasih atas kesediaan untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penulis an skripsi ini.

5. Dr. Oki Dermawan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas kesediaan dalam membimbing, mengarahkan, memberikan saran, dan kritik yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung
7. Kepala sekolah SMP NEGERI 19 Bandar Lampung Hj. Sri Chairatti EA,S.Pd. terimakasih sudah memberi ijin dan arahan selama penelitian di SMP Negeri 19 Bandar Lampung dan juga terimakasih kepada Ibu Elsa Yolanda, S.Pd selaku guru BK kelas VIII dan Staf Tata Usaha yang membantu penulis dalam melakukan penelitian.
8. Ayah Baheramzah dan Ibu Nur Alia, yang selalu menyemangati dan memotivasi.
9. Sahabat seperjuangan Pendidikan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam 2015 C, Arda Wijaya, Juli Ardiyansyah, Bambang Ismanto, Ahmad Rofi, Endrian Pratama, albas, Abdi Esawan, facrul rhozi, Andi Saputra, Dinda Gebi, Binti Muslimah, Eva Yunita, Dina sari, Cika Meryando, Ayundari, maya, desi dan tidak lupa sahabat KKN Ferdianto, Ahmad, Harissamarga, Linda Noviani, Mariska, Fitri, Eka, Putri, Ria Pangestika, Safitri, Rodiah, Silfi dan Wulan, semua teman-teman seperjuangan angkatan 2015 Terimakasih atas dukungannya.
10. Sahabat luar biasa KKN Ferdianto, Ahmad sarifudin, Harissamarga, Linda Noviani, Mariska, Fitri, Eka, Putri, Ria Pangestika, Safitri, Rodiah, Silfi dan

Wulan, semua teman-teman seperjuangan angkatan 2015Terimakasih atas dukungan kalian.

11. Sahabat PPL Fauzan, Irwansyah, Duwita, Rani, Ulfa, Friska yang selalu memotivasi dan menyemangati.
12. Teman-teman ku Mirza Ilham, Misbah Muntaha, Faisal, Tedi,kak Ali, indri astuti dan bian silalahi yang juga jadi motivasi agar skripsi ini cepat selesai.
13. Teman-teman Pendidikan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Angkatan 2015 Kelas C yang sama-sama berjuang demi gelar S. Pd yang saling menyemangati satu sama lain.
14. Semua pihak yang telah turut serta membantu menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu melindungi, memberikan rahmat semua pihak yang tercantum maupun tidak tercantum dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Dengan mengucapkan terima kasih, penulis mengucapkan atas segala bantuan yang tulus yang telah diberikan. Semoga kebaikan yang telah diberikan menjadi ladang pahala bagi kita semua. penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya, terutama bagi kemajuan pendidikan pada masa sekarang dan yang akan datang. Aamiinyarobbal'Alamin.

Bandar Lampung, 25 November 2019
penulis,

Bustami Iskandar
1511080206

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Ruang Lingkup Penelitian	9
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Teori Efektivitas	10
1. Pengertian Efektivitas	10
2. Indikator Efektivitas	11
B. Teori Kecanduan <i>Online Game</i>	11
1. Pengertian <i>Online Game</i>	14

2.	Tipe-tipe <i>Online Game</i>	17
3.	Faktor penyebab Kecanduan <i>Online Game</i>	18
4.	Ciri-ciri Kecanduan <i>Online Game</i>	21
5.	Dampak Negatif Kecanduan <i>Online Game</i>	24
6.	Cara Mencegah Dampak <i>Online Game</i>	26
7.	Cara Mengatasi Kecanduan <i>Online Game</i>	28
C.	Layanan Konseling kelompok	29
1.	Pengertian Layanan Konseling Kelompok	30
2.	Perbedaan Konseling dan Bimbingan (kelompok)	32
3.	Tujuan dan Manfaat Konseling Kelompok	35
4.	Asas-asas Konseling Kelompok	37
5.	Fungsi Konseling Kelompok.....	39
6.	Komponen Konseling Kelompok.....	40
7.	Keterampilan Yang Harus di Kuasai Ketua Kelompok	43
8.	Ciri-ciri Ketua Kelompok Yang Berkesan	46
9.	Tahap-tahap Layanan Konseling Kelomok.....	47
10.	Kelebihan dan Kekurangan konseling kelompok	50
11.	Teknik layanan konseling kelompok	52
D.	Teknik Diskusi	53
1.	Pengertian Tehnik Diskusi	53
2.	Bentuk-bentuk diskusi kelompok.....	54
3.	Tujuan diskusi kelompok	55
4.	Teknik-teknik dalam diskusi kelompok.....	56
5.	Tahap-tahap Pelaksanaan Diskusi	58
6.	Kelemahan dan Kelebihan Diskusi	59
E.	Kerangka Berfikir	60
F.	Kajian Relevan	61
G.	Hipotesis Penelitiin	62

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Metode Penelitian	64
----	-------------------------	----

B. Desain Penelitian	65
C. Variabel Penelitian	67
D. Definisi Operasional	68
E. Populasi dan Teknik Sampling	73
F. Teknik Pengumpulan Data	74
1. Observasi	74
2. Dokumentasi	74
3. Wawancara	75
4. Angket (<i>Kuesioner</i>)	75
G. Pengembangan Instrumen Penelitian	76
H. Pengujian Instrumen Penelitian	76
1. Uji Validitas	76
2. Uji Reliabilitas	77
I. Tehnik Pengolahan dan Analisis Data	81
1. Tehnik Pengolahan data	81
2. Analisis Data	82
3. Pengujian Hipotesis	83

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian	86
B. Deskripsi Pelaksanaan Layanan konseling Kelompok	88
C. Hasil Penelitian	98
D. Pembahasan	106

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	109
B. Saran	110

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Daftar Tabel	Halaman
1. Hasil pengukuran angket	5
2. Perbandingan antara bimbingan kelompok dan konseling kelompok	33
3. Bentuk-bentuk diskusi kelompok	54
4. Definisi operasional	68
5. Skor skala <i>likert</i>	78
6. Kriteria intraksi penggunaan <i>online game</i> secara berlebihan	79
7. Kriteria interpretasi <i>n-gain</i>	82
8. Pemberian jadwal tritment layanan konseling	88
9. Hasil <i>pretest</i> kecanduan <i>online game</i>	98
10. Hasil <i>posttes</i> kecanduan <i>online game</i>	99
11. Diskripsi hasil <i>pretest</i> dan <i>postes</i>	100
12. Hasil ujian <i>normalitas</i> poin <i>pretes</i> dan <i>postest</i>	103
13. <i>One sample colmogorov-smirnov test</i>	104
14. Data uji <i>one sample z test</i>	104
15. <i>One-sample statistics</i>	105
16. <i>One-sample test</i>	105

DAFTAR GAMBAR

Daftar Gambar	Halaman
1. Desain ekperimen <i>one-group</i>	66
2. Hubungan <i>variabel</i> terikat dan <i>variabel</i> bebas	68
3. Grafik seelum dan sesudah diberikan tehnik diskusi	102



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Kisi-kisi observasi
2. Kisi-kisi wawancara
3. Kisi- kisi instrument penelitian
4. Angket (*kusieoner*)
5. Hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen
6. Naskah *treatment* layanan kelompok konseling
7. Rencana pelaksanaan layanan (RPL)
8. Absensi anggota kelompok
9. Uji *one sample z test* dan uji normalitas
10. Surat izin melaksanakan penelitian
11. Surat balasan
12. Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan peserta didik bisa berkembang dengan adanya peran dari pendidikan. Pendidikan diharapkan bisa mengembangkan kemampuan peserta didik agar mampu menjadi pribadi yang bermutu dan berakhlak. Sekolah ialah lembaga pendidikan formal yang mengemban tugas yang cukup besar diantaranya sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya secara maksimal. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuannya (bakat, minat dan kemampuan).

Pasal 1 ayat (1) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sangatlah penting untuk kehidupan seseorang, karena dengan pendidikan kita bisa mengenal

kehidupan lebih luas dan menambah mindset atau pola pikir seseorang, khususnya pada masa remaja pendidikan sangat di butuhkan.¹

Prayitno dan Erman Amti berkata bahwa bimbingan yakni bagian dari proses pendidikan yang teratur dan sisjudultik guna membantu pertumbuhan peserta didik atas kemampuannya dalam menentukan dan mengarahkan hidupnya sendiri, yang pada akhirnya ia bisa memperoleh pengalaman-pengalaman yang bisa memberikan sumbangan yang berarti bagi masyarakat.² Tidak hanya itu, agama islam pun mengajarkan bahwa betapa pentingnya pendidikan serta ilmu itu di tegakkan. Sesuai dengan yang tercantum dalam Al-Qur'an surah Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

أَفْرَأَ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) أَفْرَأُ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari 'Alaq, Bacalah, dan Tuhanmulah yang paling Pemurah, Yang mengajar manusia dengan pena, Dia mengajarkan kepada manusia apa yang belum diketahuinya.

Konseling kelompok yakni suatu bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan, penyembuhan, serta di arahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Menurut Amin “konseling kelompok merupakan konseling yang diselenggarakan dalam kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang terjadi dalam kelompok itu.³

¹ Khusnul Khotimah, Endang Minarni, *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Tehnik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online*, (Jurnal ISBN: 978-602-72362-7-1). h.70

²Prayitno, dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta.,2013) ,h.94.

³Samsul Munir Amin, *Bimbingan dan Konseling Islam*, (Jakarta: Amzah, 2015), h.292

Pelayanan bimbingan dan konseling berperan untuk mencegah timbulnya masalah, sebagai pemahaman diri serta penyaluran pilihan pendidikan, pekerjaan, dan karir untuk membantu memperbaiki masalah, sehingga peserta didik bisa mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Pada bimbingan dan konseling terbagi jenis-jenis layanan yang digunakan dalam melakukan proses konseling diantaranya yakni layanan orientasi, layanan bimbingan belajar, layanan informasi, layanan konseling perorangan, layanan penempatan dan penyaluran, layanan bimbingan kelompok, dan layanan konseling kelompok.⁴ Di dalam bimbingan konseling terbagi beberapa program bimbingan diantaranya yakni bimbingan akademik, bimbingan karir, bimbingan keluarga, bimbingan sosial-pribadi.

Menurut Hasen, Warner dan Smith dalam Prayitno dan Erman Amti bahwa konseling-kelompok yakni langkah yang amat baik untuk mengatasi komplik-komplik antar pribadi dan membantu individu-individu dalam pengembangan kemampuan pribadi mereka (misalnya, pengendalian diri, tanggung rasa, dan teposliro seperti tersebut).⁵ Seiring dengan pendapat Gazda dalam Prayitno dan Erman Amti konseling kelompok berorientasi pada pengembangan individu, pencegahan dan pengentasan masalah.

Di era globalisasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak akan pernah berhenti untuk mengdatakan produk-produk

⁴ Prayitno dan Erman Amti, h.255

⁵ *Ibid.*, h. 315

teknologi yang tidak terhitung nilainya. Teknologi memberikan manfaat dan kemudahan bagi setiap individu, dari mulai pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya untuk hiburan. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari dikalangan peserta-peserta, remaja, dan bahkan orang dewasa saat ini yakni *video games* dan *online game*.

Online game menurut Severin yaitu salah satu perkembangan game computer biasa yang merupakan salah satu produk penjual berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang bisa diakses secara *online* dan tiap pemainnya bisa berkomunikasi secara langsung (*Real Team*) dan terhubung antara satu dengan lainnya. Ivan Goldberg berpendapat bahwa dampak yang di munculkan dari *online game* serupa dengan akibat yang dimunculkan oleh *Internet Addiction Disorder (IAD)*. Goldberg menjelaskan bahwa *addiction* muncul pada saat individu merasakan penurunan kualitas dari tampilan pekerjaan mereka, pendidikan, sosial, hubungan kerja, hubungan keluarga, psikologi, finansial, dan fungsi fisiologis. Kesenangan mengakses *online game* dengan penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyita waktu yang sangat sedikit bagi remaja melaksanesertaan aktivitas penting lainnya. Seperti belajar, makan, minum, dan berinteraksi dengan orang lain. Mengatur waktu dalam menjalankan aktivitas sehari-hari remaja, jika tidak seimbang akan

menimbulkan masalah dalam diri remaja. Perilaku salah bisa mengarahkan remaja pada perilaku yang salah atau penyimpangan perilaku.⁶

Didasarkan data pra-penelitian di SMP N 19 Bandar Lampung yang diberikan alat ukur yang berupa kusioner, perilaku kecanduan *online game* pada peserta didik yang berjumlah 30 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa 22 peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* yang di kategori kan tinggi dan sangat tinggi

Tabel 1
Hasil Alat Ukur Angket Skala Kecanduan Game Online

No	Nama	Skor	Kreteria
1	AC	73	Tinggi
2	AAPW	70	Tinggi
3	BM	83	Tinggi
4	BO	75	Tinggi
5	CM	70	Tinggi
6	FN	86	Tinggi
7	F	81	Tinggi
8	HBRSR	77	Tinggi
9	HHG	84	Tinggi
10	JA	89	Tinggi
11	MFM	72	Tinggi
12	MRN	75	Tinggi
13	MDN	82	Tinggi
14	MFHH	86	Tinggi
15	NMA	71	Tinggi
16	NLK	75	Tinggi
17	NRN	83	Tinggi
18	RSZ	75	Tinggi
19	RA	86	Tinggi
20	SW	70	Tinggi
21	SAL	73	Tinggi

⁶ Tri Handayani, “Efektifitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online” (Skripsi, Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri, Raden Intan Lampung, 2017), h.5-6

22	SYP	78	Tinggi
----	-----	----	--------

Sumber : Hasil pengukuran angket skala kecanduan *game online* peserta didik kelas VIII D SMPN 19 Bandar Lampung.

Beberapa penelitian menyatakan adanya gejala-gejala yang muncul dari aktivitas bermain *online game* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kesehatan, aktivitas sosial, finansial, dan fungsi-fungsi kehidupan lain yang utama. Permasalahan peserta didik yang mengalami kecanduan *online game* di sekolah memerlukan sebuah perlakuan upaya kuratif terkait masalah pribadi dan sosial. Bimbingan pribadi sosial diberikan dengan menciptakan lingkungan yang kondusif, interaksi pendidikan yang akrab, mengembangkan sistem pemahaman diri, dan sikap-sikap yang positif, serta kemampuan-kemampuan pribadi masyarakat yang tepat. Pada penelitian ini peneliti tertarik untuk menguji “Efektivitas layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Diskusi Untuk Mengurangi Kecanduan *Online Game* di SMP N 19 Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Didasarkan data latar belakang yang telah di kemukakan diatas, maka masalah dalam penelitian ini bisa di identifikasi sebagai berikut :

1. Kecanduan *online game* mempengaruhi banyak aktifitas penting untuk dikerjakan menjadi terabaikan.
2. *Online game* akan berdampak negative bagi aspek psikis, fisik, dan sosial pada peserta didik.

C. Batasan Masalah

Didasarkan identifikasi masalah di atas, maka kajian skripsi ini dibuat batasan untuk menghindari ketidakpahaman agar tidak muncul perkiraan yang berbeda-beda tentu akan mengakibatkan kekacauan dalam penulisan penelitian ini, maka dengan itu peneliti memberi pembatasan ruang lingkup dan titik fokus tentang problem yang akan diteliti yaitu: Ketidakmampuan mengatur mana yang harus diutamakan guna mengerjakan aktivitas yang lebih penting dan bermanfaat lainnya, menjadi terabaikan penyebab munculnya kecanduan terhadap *online game*.

D. Rumusan Masalah

Masalah yang ada dalam penelitian ini yakni kajian pokok dari aktivitas penelitian yang bisa diperoleh dari berbagai sumber. Setelah diidentifikasi dan dipilih, maka masalah tersebut bisa dirumuskan. Dari rumusan masalah tersebut bisa dijadikan judul penelitian, atau judul dari penelitian. Didasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan tersebut maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Apakah penggunaan konseling kelompok dengan teknik diskusi efektif untuk mengurangi kecanduan *online game* peserta didik kelas VIII di SMP N 19 Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

1. Seberapa besar pengaruh teknik konseling kelompok bisa mengurangi kecanduan *online game*.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi seorang pengajar(guru) bimbingan dan konseling untuk bisa memahami kebutuhan peserta didik akan kecanduan *online game* yang bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan program bimbingan, serta berupaya pemberian pertolongan kepada peserta didik di sekolah yang mengalami kecanduan *game*, terutama *online!game*.
2. Peserta didik memahami kerugian yang di peroleh dari bermain *online game* yang tidak mengenal akan waktu sehingga sering mengabaikan aktivitas kesehariannya, di harapkan peserta didik bisa mengendalikan kemauan untuk bermain *online game* agar tidak menjadi ketergantungan.
3. Memberikan rekomendasi kriteria peserta didik yang mengalami kecanduan *online game*, memberikan manfaat bagi para guru dalam menyikapi perilaku dan indikator-indikator perilaku peserta didik yang mengalami kecanduan *online game*.

G. Ruang lingkup Penelitian

Agar menjadi jelas dan agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan dari yang telah ditetapkan maka peneliti memberi pembatasan ruang lingkup penelitian ini : Sasaran penelitian ini yaitu Pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipergunakan agar memperoleh data mengenai seberapa tinggi tingkat kecanduan *online game* dan kriteria-kriteria tingkat kecanduan *online game* kelas VIII di SMP N 19 Bandar Lampung Tahun ajaran 2018/2019



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Liliyasi, Adkk. Implementasi Pembelajaran Berbasis Multi Representasi Untuk Peningkatan Penguasaan Konsep Fisika Kuantum. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol.15, No.1, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Arikunto, Suharsimi, *prosedur penelitian*, Yogyakarta, PT rineka Cipta, 2010.
- Arikunto, Suharsimi, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, Yogyakarta, PT. rineka cipta, 2002.
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: pustaka pelajar, 2016.
- David Rosidi. *Contoh Makalah Pengaruh Game Online Terhadap Peserta Didik*, tersedia: [http:// davidrosidi.blogspot.com](http://davidrosidi.blogspot.com), diakses tanggal 14Maret 2019 jam 08.14.
- Dewa Ketut Sukardi, *pengantar pelaksanaan program bimbingan dan konseling di sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 220
- Elna Yuslaini Siregar, Rodiatul Hasanah Siregar, Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction, *Jurnal Psikologi Universitas Sumatera Utara*, Vol 09 No 01, 2013.
- Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online, *Jurnal Bimbingan dan Konseling* Volume03 No.1, Mei 2016.
- Khusnul Khotimah, Endang Minarni, Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Tehnik Kontrol Diri Untuk Mengurangi

Kecanduan Game Online, *Jurnal ISBN: 978-602-72362-7-1*, 15 Maret 2017.

Kurniawan, Edy Drajat Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 3 No.1, Januari-Juni 2017.

Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2002.

Noor, Juliansyah. 2012. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Potu Nopi Sayondari, Ni Nengah Madri Antari, Nyoman Dantes, “penerapan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas VIII e smp negeri 3 singaraja tahun pelajaran 2013/2014”. *e-journal undiksa jurusan bimbingan konseling*, vol 2 no 1 (tahun 2014)

Tohirin, *bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah (berbasis integrasi)*, Jakarta: raja grafindo persada, 2007, h. 182

Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, Jakarta: Reneka Cipta, 2013.

Weibel *et al*, ” *Playing online games against computer- vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment*”, 2008, h.2275

Wu *et al*, “*Falling in love with online games: The uses and gratifications perspective* 2010, h. 1864

Samsul Munir Amin, *Bimbingan Dan Konseling Islam*, Jakarta: Amzah, 2015.

Sri Narti, *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014) h. 15

Siti Wahyuni Siregar, *Konsep Dasar Konseling Kelompok, Jurnal Hikmah*, Vol. V No. 01. 2018.

Sukmadinata, Syaodih Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2013.

Sulistyarini, Mohammad Jauhar, *Dasar-Dasar Konseling*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.

Triyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak, 2013.

