

**EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK UNTUK
MEMINIMALISIR KECANDUAN GAME ONLINE
PADA SISWA DI MAN 2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Pensyaratan Guna
Memperoleh Gelar Serjana Sosial (S.Sos.)

Oleh:
MARDIANA
NIM.170202060

Pembimbing

1. Rahmatullah, S.Sos.I., M.A.
2. Faridah, S.Kom.I., M.Sos.I

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mardiana
NIM : 170202060
Program Studi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di ajukan sumbernya segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 20 Juni 2021

Yang membuat pernyataan

MARDIANA
NIM-170202060

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul Efektivitas Konseling Kelompok untuk Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Siswa di MAN 2 Sinjai, yang ditulis oleh Mardiana Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 170202060, Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 27 juli 2021 M bertepatan dengan 17 Dzuhijjah 1442 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Dr. Suriati, M.Sos.I.	Penguji I	(.....)
Dr. H. Burhanuddin, M.A.	Penguji II	(.....)
Rahmatullah, S.Sos.I., M.A.	Pembimbing I	(.....)
Faridah, S.Kom.I., M.Sos.I.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,
Dekan IKKIS IAIM Sinjai

Drs. Suriati, M.Sos.I.
NIM. 948 500

ABSTRAK

Mardiana, Efektivitas Konseling Kelompok untuk Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Siswa di MAN 2 Sinjai. Skripsi. Sinjai. Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021.

Game online tidak hanya berdampak negatif pada fisik dan mental siswa yang kecanduan game online, namun juga mempengaruhi proses belajar dalam lingkungan sekolah. Dengan demikian, konseling kelompok menjadi solusi untuk siswa yang kecanduan game online di sekolah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas konseling kelompok untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi berjumlah 15 siswa dan sampel penelitian berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data ialah melalui angket (koesioner) dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan *software* SPSS 20.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil pada tabel koefficients diketahui t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,733 > 2,160$) dan nilai probabilitas sig. $0,000 < 0,05$, serta pada table moder summary dengan melihat R square = 0,717 atau 71,7 %. Jadi besar efektivitas konseling kelompok untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai ialah 71,7 %. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok memiliki efektivitas yang positif dan signifikan untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai.

Kata Kunci : Konseling Kelompok, Kecanduan Game Online.

ABSTRACT

Mardiana. The Effectiveness of Group Counseling to Minimize Online Game Addiction in Students at MAN 2 Sinjai. Thesis. Sinjai: Islamic Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Ushuluddin and Islamic Communication IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021.

Online games not only have a negative impact on the physical and mental health of students who are addicted to them, but also affect the learning process in the school environment. Thus, group counseling is a solution for students who are addicted to online games. The purpose of this study was to determine the effectiveness of group counseling to minimize online game addiction in students, in this study, researchers used a survey with a quantitative approach. The subjects of this study were students who had attended group counseling with a population of 15 students and a sample of 15 students. Data collection techniques were through questionnaires and documents. The data analysis technique used simple linear regression with the help of SPSS 20 software. Based on the results of the study, in the coefficient table are known to be T count ($5.733 > T \text{ table } (2.160)$) and the probability value is $\text{sig. } 0.000 < 0.05$, as well as in the model summary table by looking at $R \text{ square} = 0.717$ or 71.7%. So the effectiveness of group counseling to minimize online game addiction in students at MAN 2 Sinjai is 71.7%. Thus, it can be concluded that group counseling has a positive and significant effectiveness to minimize online games addiction to students at MAN 2 sinjai.

Keywords: Group Counseling, Online Game Addiction

المستخلص

مارديانا. فعالية الاستشارة الجماعية لتقليل إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى الطلاب في المدرسة العالية الحكومية الثانية منجالي. البحث. منجالي: قسم الإرشاد وتوجيه الإسلامي، كلية أصول الدين والاتصال الإسلامي جامعة محمدية الإسلامية منجالي، ٢٠٢١.

تأثير الألعاب عبر الإنترنت لا يقتصر على الصحة البدنية والعقلية للطلاب للدمين على الألعاب عبر الإنترنت فحسب، بل تؤثر أيضًا على عملية التعلم في البيئة المدرسية. وبالتالي، فإن الاستشارة الجماعية هي حل للطلاب المدمين على الألعاب عبر الإنترنت. كان الغرض من هذا البحث هو تحديد فعالية الاستشارة الجماعية لتقليل إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى الطلاب، في هذا البحث، استخدم الباحثون استبيانًا بنهج كمي. كان موضوع هذا البحث من الطلاب الذين حضروا استشارات جماعية يبلغ عدد سكانها ١٥ طالبًا وعينة من ١٥ طالبًا. تقنيات جمع البيانات تتم من خلال الاستبيانات والوثائق. تستخدم تقنية تحليل البيانات الانحدار الخطي البسيط بمساعدة برنامج SPSS 20. بناءً على نتائج الدراسة، من المعروف أن النتائج في جدول المعامل هي $T \text{ count} < T \text{ table}$ (٢.١٦٠) وقيمة الاحتمال هي $\text{sig} = 0.000$ ، > 0.05 ، وكذلك في جدول ملخص النموذج من خلال النظر إلى $R \text{ square} = 0.717$ أو 71.7% . لذا فإن فعالية الاستشارة الجماعية لتقليل إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى الطلاب في المدرسة العالية الحكومية الثانية منجالي هي 71.7% . وبالتالي، يمكن أن يكون خلص إلى أن الاستشارة الجماعية لها فعالية إيجابية وهامة لتقليل إدمان الألعاب عبر الإنترنت للطلاب في المدرسة العالية الحكومية الثانية منجالي.

الكلمات الأساسية: الاستشارة الجماعية، الألعاب عبر الإنترنت.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدًا
وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَخْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulisan studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan;
2. Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai selaku pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
3. Wakil Rektor I, Wakil Rektor II dan Wakil Rektor III Selaku unsur pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
4. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam, selaku pimpinan pada Tingkat Fakultas;

5. Rahmatullah, S.Sos.I.,M.A. selaku pembimbing I dan Faridah, S.Kom.I., M.Sos.I selaku pembimbing II;
6. Mulkiyan, S.Sos.,MA selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam;
7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
8. Seluruh pegawai dan jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik;
9. Kepala dan Staff perpustakaan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
10. Kepala Madrasah, guru-guru dan para siswa Madrasah Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
11. Teman-teman mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt, dan semoga karya tulis ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya, Amin.

Sinjai, 20 Juni 2021

Mardiana
NIM.170202060

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGATAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Hasil penelitian Relevan	38
C. Hipotesis.....	43

BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	44
B. Definisi Variabel	45
C. Tempat dan Waktu Penelitian	46
D. Populasi dan Sampel	47
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Instrumen Penelitian	50
G. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN	54
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	54
B. Deskripsi Data	71
C. Deskripsi Instrumen Penelitian	74
D. Analisis dan Pengujian Data	77
E. Pembahasan Hipotesis	85
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.Jumlah Siswa yang Kecanduan Game Online di MAN 2 Sinjai	47
Tabel 4.1 Gedung Madrasah	65
Tabel 4.2 Mobile	65
Tabel 4.3 Komputer	66
Tabel 4.4 Inventaris Buku dan Media Pembelajaran	67
Tabel 4.5 Sarana Lainnya.....	68
Tabel 4.6 Data Guru Tetap dan Mata Pelajarannya	69
Tabel 4.7 Data Guru Tidak Tetap dan Mata Pelajarannya...	70
Tabel 4.8 Nama Siswa di MAN 2 Sinjai.....	73
Tabel 4.9 Tabulasi Hasil Angket Konseling Kelompok	75
Tabel 4.10 Tabulasi Hasil Angket Kecanduan Game Online	76
Tabel 4.11 Descriptip Statistik.....	77
Tabel 4.12 Uji Normalitas Data	78

Tabel 4.13 Uji Koefisien Determinasi	78
Tabel 4.14 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Kolerasi	79
Tabel 4.15 Anova	80
Tabel 4.16 Uji Regresi	81
Tabel 4.17 Nilai Koefisien	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Hubungan Antar Variabel	45
Gambar 4.1. Struktur MAN 2 Sinjai	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Siswa adalah subjek utama dalam pendidikan. Melalui lembaga pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa dan membentuk kepribadian yang tangguh dan mandiri. Segala aspek dari siswa harus dikembangkan secara optimal seperti intelektual, moral, sosial, kognitif, maupun emosional.

Menurut Desmita dalam proses pendidikan, siswa merupakan salah satu komponen manusia yang menempati posisi sentral. Siswa menjadi pokok persoalan dan tumpuan perhatian dalam semua proses transformasi yang disebut pendidikan. Sebagai salah satu komponen penting dalam suatu pendidikan, siswa sering disebut sebagai “*raw material*” (bahan mentah).¹

Dengan perspektif pedagogis, siswa diartikan sebagai sejenis makhluk “*homo educandum*”, makhluk yang menghajatkan pendidikan. Dalam pengertian ini, siswa dipandang sebagai manusia yang memiliki potensi

¹ Ulul Azam, *Bimbingan dan Konseling Perkembangan Disekolah*, (Cet. I; Yogyakarta: CV Budi Utama, 2016), h. 24.

yang bersifat laten, sehingga dibutuhkan binaan dan bimbingan untuk mengaktualisasikannya agar ia dapat menjadi manusia susila yang cakap. Dalam perspektif psikologis, siswa adalah individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun psikis menurut fitrahnya masing-masing. Sebagai individu yang tengah tumbuh dan berkembang siswa memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal kemampuan fitrahnya.²

Jadi, Siswa adalah salah satu faktor yang paling penting dalam dunia pendidikan untuk berjalannya sistem belajar mengajar, dan juga sebagai salah satu komponen manusia yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar yang ingin meraih cita-cita, memilih tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal.

Undang-undang Republik Indonesia (RI) No. 20 tahun 2003 SISDIKNAS tentang kewajiban peserta didik yaitu menjaga norma-norma pendidikan, untuk menjamin keberlangsungan proses dan keberhasilan pendidikan serta ikut menanggung biaya penyelenggaraan pendidikan, kecuali peserta didik yang dibebaskan dari kewajiban tersebut sesuai

² Ulul Azam, *Bimbingan dan Konseling Perkembangan...*, h. 25.

dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.³

Berdasarkan Undang-undang tentang kewajiban Peserta didik di atas, maka siswa berkewajiban untuk menjaga norma-norma pendidikan seperti mematuhi peraturan yang ada disekolah, mengerjakan tugas rumah, belajar dengan sungguh-sungguh, menghormati guru, memelihara dan menjaga fasilitas sekolah, membangun hubungan baik dengan teman sebaya dan bersikap sopan. Namun kenyataannya siswa dapat menyalahi kewajibannya, sehingga tercipta masalah pada dirinya sendiri seperti prestasi belajar rendah, melanggar tata tertib dan masalah-masalah lainnya.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global yang menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian

³ Permendiknas, *Undang-undang Sisdiknas*, (Cet. II; Jakarta: Sinar Grafiak, 2008), h. 11.

penggunaan teknologi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.⁴

Dengan demikian adanya perkembangan tersebut mengakibatkan siswa harus mengubah pola dari sistem belajar sesuai dengan tuntutan yang ada sekarang yang mengharuskan siswa untuk memiliki *gadget* sendiri. Sehingga tuntutan yang tidak dapat dipenuhi oleh siswa mengakibatkan siswa menjadi stres. Sekolah sebagai lembaga perlu memberikan pembelajaran kepada siswanya untuk mengatasi masalah yang dihadapinya agar terhindar dari stres dimana banyaknya tuntutan yang mereka dapat tidak berkonsentrasi dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Jadi mereka mengambil alternatif lain yaitu *game online* dengan menggunakan *gadget* selain untuk belajar.

Game online adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*). Misalnya *Mobile Smartphone* (Android), *Plays* (PS), *XBOX*, dan *Komputer* (PC). *Game online* terbagi atas beberapa jenis yaitu, *real time strategy* (RTS), *first person*

⁴ Haris Budiman, “Peran Teknologi Komunikasi dalam Pendidikan”, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 8, 2017, h. 76.

shooter (FPS), *Rote playing games* (RPG), dan masih banyak jenis lainnya.⁵

Menurut Soleman dampak bermain *game online* terhadap siswa antara lain, siswa menjadi sulit konsentrasi terhadap sekolah, sering malas bahkan bolos sekolah, menjadi cuek atau acuh tak acuh, tak patuh dan kurang peduli terhadap hal-hal yang ada disekelilingnya. Siswa yang sudah kecanduan akan melakukan apapun agar bisa bermain *game online*, misalnya berbohong atau mencuri, siswa yang terbiasa berkomunikasi dengan satu arah dengan komputer/internet membuat ia menjadi tertutup dan sulit mengekspresikan diri ketika berada dilingkungan yang nyata. Persentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan *game online* adalah 10,15%. Sebagai perbandingan di Korea 2,4%, di China 13,7%, dan di Amerika serikat 1,5% sampai 8,2% yang mengalami kecanduan.⁶

Perkembangan gawai (*gadget*) di Indonesia cukup besar, lembaga riset pasar *E-marketer* memperkirakan

⁵ Tantric Widyarti Utami dan Atik Hodikoh, “Kecanduan *Game Online* berhubungan dengan *Penyesuaian* pada *Remaja*”, Jurnal Keperawatan, Vol. 12, No. 1, 2020, h. 17.

⁶ Elizabeth Theresia, at.al., “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar* pada *Siswa Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019*”, Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lamung, Vol. 1, No. 2, 2019, h. 98.

pengguna *gadget* di Indonesia tahun 2018 mencapai lebih dari 100 juta pengguna. Gawai (*gadget*) ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, namun anak-anak hingga orang tua kini sudah memahami penggunaan gawai. Banyak faktor yang menjadikan gawai ini sangat penting dan diminati banyak kalangan. Faktor terbesarnya adalah teknologi yang semakin canggih dalam melengkapi gawai (*gadget*). Teknologi yang juga berdampak terhadap perilaku dan kehidupan kegerasi masa kini. Anak-anak masa kini begitu akrab dengan internet melalui berbagai perangkat *gadget*, seperti komputer, laptop, tablet, *handphone*, *smartphone* dan perangkat sejenisnya.⁷

Pendidikan dapat memanfaatkan bimbingan dan konseling sebagai mitra kerja dalam melaksanakan tugasnya sebagai upaya pemberian bantuan terhadap peserta didik/konseli dalam mencapai pengembangan potensinya secara optimal, kemandirian dalam kehidupannya, pengambilan keputusan dan pilihan untuk mewujudkan kehidupan yang produktif, dan sejahtera.⁸

⁷ Maulidya Ulfah, *Digital Parenting*, (Cet. I: Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), h. 23.

⁸Shilhy A. Octavia, *Implementasi manajemen Bimbingan dan Konseling di Sekolah/Madrasah*, (Cet. I; Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), h. 1.

Dengan demikian, Madrasah Aliyah Negeri 2 merupakan salah satu lembaga pendidikan yang telah mengikutsertakan guru pembimbing dalam menunjang proses pendidikan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, guru BK diuntut untuk melaksanakan kegiatan layanan BK sehingga dapat membantu siswa menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Salah satu layanan yang dilaksanakan guru BK yaitu layanan Konseling kelompok. Konseling kelompok adalah upaya bantuan yang bersifat pencegahan dan pengembangan kemampuan pribadi sebagai pemecahan masalah secara kelompok atau bersama-sama dari seorang konselor kepada klien.⁹

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis kepada guru BK di MAN 2 Sinjai, menemukan fakta bahwa ada beberapa siswa yang kecanduan *game online* dilihat dari kebiasaan bermain *game online* yang dilakukan oleh siswa membuat mereka lupa dengan kewajibannya sebagai siswa, contohnya tidak lagi mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya, tidak fokus dalam pembelajaran, disebabkan karena siswa telah masuk dalam kecanduan

⁹ Namora Lumongga Lubis dan Hasnida, *Konseling Kelompok*, (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2016), h. 19.

game online sehingga tidak dapat mengontrol dirinya dan lupa waktu ketika bermain *game online*.

Dari observasi di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa *game online* salah satu yang diminati siswa sehingga kewajibannya sebagai siswa tidak dapat dikontrol karena adanya *game online* serta mengakibatkan kecanduan bagi siswa yang berlebihan dalam penggunaannya. Melihat fenomena di atas dapat di atas dengan menggunakan konseling kelompok oleh guru Bk sehingga penulis tertarik mengambil judul penelitian yaitu Efektivitas konseling kelompok untuk Meminimalisir Kecanduan *Game Online* pada Siswa Di MAN 2 Sinjai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam masalah ini adalah “Apakah konseling kelompok efektif dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa di MAN 2 Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas konseling kelompok untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa di MAN 2 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan ilmu pengetahuan tentang konseling kelompok terhadap siswa yang kecanduan game online, serta hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan kegiatan bimbingan dan konseling khususnya guru BK untuk memecahkan masalah yang dihadapi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang efektivitas konseling kelompok untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan atau rujukan untuk penyelenggaraan bimbingan dan konseling terutama dalam mengatasi masalah yang dihadapi siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai rujukan untuk mencari referensi

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Tinjauan tentang Konseling Kelompok

a. Pengertian konseling Kelompok

Pengertian konseling, secara etimologi, berasal dari bahasa latin, yaitu *consilium* (dengan atau bersama), yang dirangkai dengan menerima dan memahami. Dalam bahasa *Anglo Saxon*, istilah konseling berasal dari *sellan*, yang berarti menyerahkan atau menyampaikan.¹⁰

ASCA (*American School Counselor Assosiation*) mengemukakan, bahwa konseling adalah hubungan tatap muka yang bersifat rahasia, penuh dengan sikap penerimaan dan pemberian kesempatan dari konselor kepada klien. Konselor mempergunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk membantu klien mengatasi masalah-masalahnya.¹¹

¹⁰ Farid Mashudi, *Psikologi Konseling*, (Cet. IV; Jogjakarta: IRCiSoD, 2013), h. 16.

¹¹ Suriati, et.al., *Teori dan Teknik Bimbingan dan Konseling*, (Cet. I; Sinjai: CV Latinulu, 2020), h. 7.

Konseling merupakan salah satu teknik dalam bimbingan, tetapi merupakan teknik inti atau teknik kunci. Hal ini dikarenakan konseling dapat memberikan perubahan yang mendasar, yaitu mengubah tingkah laku. Sikap mendasari perbuatan, pemikiran, pandangan, dan perasaan dan lain-lain.¹²

Sedangkan kelompok pada dasarnya didukung dan dibentuk melalui berkumpulnya sejumlah orang. Kumpulan orang-orang itu kemudian menjunjung suatu atau beberapa kualitas tertentu, sehingga dengan demikian kumpulan tersebut menjadi kelompok.¹³

Berdasarkan pengertian di atas, konseling kelompok adalah proses memberikan bantuan kepada sejumlah orang dengan tatap muka, yang bersifat rahasia untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh masing-masing individu yang dilakukan oleh orang yang profesional (konselor) kepada beberapa individu (klien).

¹² Fenti Hikmawati, *Bimbingan Konseling*, (Cet. III; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), h. 2.

¹³ Prayitno, at.al., *Layanan Bimbingan Kelompok & Konseling Kelompok*, (Cet. I; Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 21.

Menurut beberapa ahli mengenai pengertian konseling kelompok yaitu:

Prayitno menjelaskan bahwa layanan konseling kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan klien memperoleh kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan permasalahan yang dialaminya melalui dinamika kelompok, masalah yang dibahas itu adalah masalah-masalah pribadi yang dialami oleh masing-masing anggota kelompok.¹⁴

Sedangkan Gazda menjelaskan pengertian konseling kelompok sebagai berikut:

Konseling kelompok merupakan interpersonal yang dinamis yang memusatkan pada usaha dalam berfikir dan tingkah laku-tingkah laku, serta melibatkan pada fungsi-fungsi terapi yang dimungkinkan, serta berorientasi pada kenyataan-kenyataan, membersihkan jiwa, saling percaya mempercayai, pemeliharaan, pengertian, penerimaan dan bantuan. Fungsi-fungsi dari terapi itu diciptakan dan dipelihara dalam wadah kelompok kecil melalui sumbangan perorangan dalam anggota kelompok sebaya dan konselor.¹⁵

¹⁴ Dina Hajja Ristianti dan Irwan Fahturrochman, *Penilaian Konseling Kelompok*, (Cet. I; Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020), hal. 10.

¹⁵ M. Edi Kurnanto, *Konseling Kelompok*, (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2014), h. 7-8.

Berdasarkan dari pengertian menurut para ahli, jadi konseling kelompok adalah proses konseling yang dilakukan dalam situasi kelompok, dimana konselor berinteraksi dengan konseli dalam bentuk kelompok yang dinamis untuk memfasilitasi perkembangan individu atau membantu individu dalam mengatasi masalah yang dihadapinya secara bersama-sama.

Selain menurut para ahli, dalam islam konseling mempunyai landasan untuk mencapai tujuan konseling dijelaskan dalam QS. Ali-Imran (3) : 104

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ

عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Terjemahan:

Dan hendaklah ada diantara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebaikan, menyuruh kepada yang makruf dan mencegah dari yang mungkar, merekalah orang-orang yang beruntung.¹⁶

¹⁶ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, (Semarang: PT Karya Toha Putra Semarang, 2020), h. 79.

Berdasarkan ayat di atas bahwa Allah Swt memerintahkan orang yang beriman untuk menempuh jalan yang berbeda, yaitu menempuh jalan yang lurus dan lurus serta mengajak orang lain menempuh jalan kebaikan dan makruf.

b. Fungsi Konseling Kelompok

Dalam konseling kelompok ada beberapa hal yang penting untuk diketahui, di antaranya fungsi dari konseling itu sendiri. Konseling

Konseling kelompok mempunyai dua fungsi yaitu:

- 1) fungsi layanan kuratif; yaitu layanan yang diarahkan untuk mengatasi persoalan yang dialami individu.
- 2) fungsi layanan preventif; yaitu layanan konseling yang diarahkan untuk mencegah terjadinya persoalan pada diri individu.¹⁷

c. Tujuan Konseling Kelompok

Tujuan konseling kelompok mempunyai tujuan tertentu. Secara umum tujuan konseling kelompok adalah untuk memperbaiki sikap serta perilaku anggota kelompok yang tidak efektif atau

¹⁷ M. Edi Kurnanto, *Konseling Kelompok...*, h. 9.

yang tidak bermanfaat. Menurut Corey konseling kelompok memiliki tujuan pencegahan dan juga perbaikan. Umumnya, konseling kelompok memiliki fokus khusus, yaitu pendidikan, karier, sosial atau pribadi.¹⁸

Sementara itu menurut Winkel, konseling kelompok dilakukan dengan beberapa tujuan, yaitu:

- 1) Masing-masing anggota kelompok memahami dirinya dengan baik dan menentukan dirinya sendiri
- 2) Para anggota kelompok mengembangkan kemampuan berkomunikasi satu sama lain sehingga mereka saling memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan yang khas pada fase perkembangan mereka
- 3) Para anggota kelompok memperoleh kemampuan mengatur dirinya sendiri dan mengarahkan hidupnya sendiri, mula-mula dalam kotra antar pribadi di dalam kelompok dan kemudian juga dalam kehidupan sehari-hari diluar kehidupan kelompoknya

¹⁸ Mungin Eddi Wibowo, *Konseling Kelompok Perkembangan*, (Cet. II; Semarang: Unnes Press, 2019), h. 136.

- 4) Para anggota kelompok menjadi lebih peka terhadap kebutuhan orang lain dan lebih mampu menghayati perasaan orang lain
- 5) Masing-masing anggota kelompok menetapkan sesuatu sasaran yang ingin mereka capai, yang mewujudkan dalam sikap dan perilaku yang lebih konstruktif
- 6) Para anggota kelompok lebih berani melangkah maju dan menerima resiko yang wajar dalam bertindak, daripada tinggal diam dan tidak berbuat apa-apa
- 7) Para anggota kelompok lebih menyadari dan menghayati makna dan kehidupan manusia sebagai kehidupan bersama, yang mengandung tuntutan menerima orang lain dan harapan akan diterima orang lain
- 8) Masing-masing anggota kelompok semakin menyadari bahwa hal-hal yang memprihatinkan bagi dirinya sendiri kerap juga menimbulkan rasa prihatin dalam hati orang lain
- 9) Para anggota kelompok belajar berkomunikasi dengan anggota-anggota yang lain secara

terbuka, dengan saling menghargai dan menaruh perhatian.¹⁹

d. Asas-asas Konseling kelompok

Menurut Winke asas-asas konseling kelompok yaitu:

1) Asas Kerahasiaan

Asas kerahasiaan memegang peranan penting dalam konseling kelompok karena masalah yang dibatasi oleh konseling kelompok bersifat pribadi, maka setiap anggota kelompok diharapkan bersedia menjaga sesama (pembicaraan ataupun tindakan) yang ada dalam kegiatan konseling kelompok.

2) Asas Kesukarelaan

Asas kesukarelaan, kehadiran, pendapat, usulan, ataupun tanggapan dari anggota kelompok harus bersifat sukarela, tanpa paksaan.

3) Asas Keterbukaan

Keterbukaan dari anggota kelompok sangat diperlukan sekali. Karena jika keterbukaan ini

¹⁹ M. Edi Kurnanto, *Konseling Kelompok...*, h. 10-11.

tidak muncul maka akan terdapat keragu-raguan atau kekhawatiran dari anggota kelompok.

4) Asas kegiatan

Hasil layanan konseling kelompok tidak akan berarti bila klien yang dibimbing tidak melakukan kegiatan dalam mencapai tujuan-tujuan bimbingan.²⁰

5) Asas-asas lain (kekinian, dan kenormatifan)

Asas kekinian memberikan isi aktual dalam pembahasan yang dilakukan, anggota kelompok diminta mengemukakan hal-hal yang terjadi sekarang ini. Hal-hal atau pengalaman telah lalu dianalisis dan disangkutkan untuk kepentingan pembahasan hal-hal yang terjadi dan berlaku sekarang. Hal-hal yang akan datang direncanakan sesuai dengan kondisi yang ada sekarang.

Asas kenormatifan dipraktikkan berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertata-krama dalam kegiatan kelompok, serta dalam mengemas isi bahasan. Sedangkan asas

²⁰ Mulkiyan, “Mengatasi Masalah Kepercayaan Diri Siswa Melalui Konseling Kelompok”, Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 5, No. 3, 2017, h. 139.

keahlian diperlihatkan oleh konselor/pemimpin kelompok dalam mengelola kegiatan kelompok untuk mengembangkan proses dan isi pembahasan secara keseluruhan.²¹

e. Tahapan konseling kelompok

Tahapan-tahapan dalam konseling kelompok yaitu:

1) Prakonseling

Tahap prakonseling dianggap sebagai tahap persiapan pembentukan kelompok. Adapun hal-hal mendasar yang dibahas pada tahap ini adalah para klien yang telah diseleksi akan dimasukkan dalam keanggotaan yang sama menurut pertimbangan homogenitas. Setelah itu, konselor akan menawarkan program yang dapat dijalankan untuk mencapai tujuan. Penting sekali pada tahap inilah konselor menanamkan harapan pada anggota kelompok agar bahu membahu mewujudkan tujuan bersama sehingga proses konseling akan berjalan efektif. Konselor juga perlu menekankan bahwa pada konseling

²¹ Sisca Falastri dan Itsar Bola Rangka, *Prosedur Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*, (Cet. I; Bandung: Mujahid Press, 2016), h. 31.

kelompok hal yang paling utama adalah keterlibatan klien untuk ikut berpartisipasi dalam keanggotaannya dan tidak sekadar hadir dalam pertemuan kelompok.

2) Tahap permulaan

Tahap ini ditandai dengan dibentuknya struktur kelompok. Adapun manfaat dibentuknya struktur kelompok ini adalah agar anggota kelompok dapat memahami aturan yang ada dalam kelompok. Aturan-aturan ini akan menuntut anggota kelompok untuk bertanggung jawab pada tujuan dan proses kelompok. Konselor dapat kembali menegaskan tujuan yang harus dicapai dalam konseling. Selain itu klien diarahkan untuk memperkenalkan diri mereka masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelompok (konselor).²²

3) Tahap transisi

Tahap ini disebut praitno sebagai tahap peralihan. Hal ini yang sering kali muncul pada

²² Namora Lumongga Lubis dan Hasnida, *Konseling Kelompok...*, h. 63.

tahap ini adalah terjadinya suasana ketidakseimbangan dalam diri masing-masing anggota kelompok. Konselor diharapkan dapat membuka permasalahan masing-masing anggota sehingga masalah tersebut dapat bersama-sama dirumuskan dan diketahui penyebabnya. Walaupun anggota kelompok mulai terbuka satu sama lain, tetapi dapat pula terjadi kecemasan, resistensi, konflik, dan keengganan anggota kelompok membuka diri. Oleh karena itu, konselor selaku pimpinan kelompok harus dapat mengontrol dan mengarahkan anggotanya untuk merasa nyaman dan menjadikan anggota kelompok sebagai anggota keluarganya sendiri.

4) Tahap kerja

Prayitno menyebut tahap ini sebagai tahap kegiatan. Tahap ini dilakukan setelah permasalahan anggota kelompok diketahui penyebabnya sehingga konselor dapat melakukan langkah selanjutnya yaitu menyentuh rencana tindakan. Pada tahap ini anggota kelompok diharapkan telah membuka dirinya lebih jauh dan menghilangkan defensifnya,

adanya perilaku *modeling* yang diperoleh dari mempelajari tingkah laku baru serta belajar untuk bertanggung jawab pada tindakan dan tingkah lakunya. Akan tetapi, pada tahap ini juga dapat terjadi konfrontasi antar anggota dan transferensi. Dan peran konselor dalam hal ini adalah berupaya menjaga keterlibatan dan kebersamaan anggota kelompok secara aktif.

Kegiatan kelompok pada tahap ini dipengaruhi pada tahapan sebelumnya. Jadi apabila pada tahap sebelumnya berlangsung dengan efektif maka pada tahap ini berjalan dengan baik, biasanya anggota kelompok dapat melakukan kegiatan tanpa mengharapkan campur tangan pemimpin kelompok lebih jauh.²³

5) Tahap akhir

Tahap ini adalah tahapan dimana anggota kelompok mulai mencoba perilaku baru yang telah mereka pelajari dan dapatkan dari kelompok. Umpan

²³ Namora Lumongga Lubis, *Memahami Dasar-Dasar Konseling Dalam Teori dan Praktek*, (Cet. III; Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2014), h. 214.

balik adalah hal penting yang sebaiknya dilakukan oleh masing-masing anggota kelompok. Hal ini dilakukan untuk menilai dan memperbaiki perilaku kelompok apabila belum sesuai. Oleh karena itu, tahap akhir ini dianggap sebagai tahap melatih diri klien untuk melakukan perubahan.

Konselor dapat memastikan waktu yang tepat untuk mengakhiri proses konseling. Apabila anggota kelompok merasakan bahwa tujuan telah tercapai dan telah terjadi perubahan perilaku maka proses konseling dapat segera diakhiri.

6) Pasca-Konseling

Jika proses konseling telah berakhir, sebaiknya konselor menetapkan adanya evaluasi sebagai bentuk tindak lanjut dari konseling kelompok. Evaluasi bahkan sangat diperlukan apabila terdapat hambatan dan kendala yang terjadi dalam pelaksanaan kegiatan dan perubahan perilaku anggota kelompok setelah proses konseling berakhir.

Konselor dapat menyusun rencana baru atau melakukan perbaikan pada rencana yang telah dibuat sebelumnya. Atau dapat melakukan perbaikan terhadap cara pelaksanaannya. Apapun hasil dari proses konseling kelompok yang telah dilakukan seyogyanya dapat memberikan peningkatan pada seluruh anggota kelompok. Karena inilah inti dari konseling kelompok yaitu untuk mencapai tujuan bersama.²⁴

f. Teknik Konseling Kelompok

Dalam pelaksanaan layanan konseling kelompok terdapat beberapa teknik untuk mendukung jalannya konseling kelompok, diantaranya:

1) Teknik umum

Teknik umum yaitu yang digunakan dalam penyelenggaraan layanan konseling kelompok mengacu pada berkembangnya dinamika kelompok yang diakui oleh seluruh anggota kelompok untuk mencapai tujuan layanan. Adapun teknik-teknik secara garis besar meliputi: komunikasi multi arah secara efektif

²⁴ Namora Lumongga Lubis, *Memahami Dasar-Dasar Konseling...*, h. 216.

dan terbuka, pemberian rangsangan untuk menimbulkan inisiatif dalam pembahasan, diskusi analisis, dan pengembangan argumentasi.

2) Teknik permainan kelompok

Dalam layanan konseling kelompok dapat diterapkan teknik permainan baik sebagai salinan maupun sebagai wahana yang memuat materi pembinaan tertentu. Permainan kelompok yang efektif harus memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: sederhana, mengembirakan, menimbulkan rasa santai, meningkatkan keakraban.

3) Teknik Modeling

Suatu strategi dimana konselor menyediakan demonstrasi tentang tingkah laku yang menjadi tujuan. Teknik ini dilaksanakan untuk mengamati dan menghadirkan model secara langsung saat konseling kelompok untuk mencapai tujuan, sehingga kecakapan-kecakapan pribadi atau sosial tertentu bisa

diperoleh dengan mengamati atau mencontoh tingkah laku.²⁵

4) Bermain Peran

Merupakan suatu teknik konseling melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anggota kelompok. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati yang disesuaikan dalam kejadian dalam kehidupan sebenarnya.

5) Menggunakan humor

Humor dapat digunakan sebagai salinan saat konseling kelompok yang mendorong suasana yang segar dan relaks agar tidak menimbulkan ketegangan.

6) *Home Work Assignments*

Teknik yang dilaksanakan dalam bentuk tugas-tugas rumah dapat melatih, membiasakan diri, dan menginternalisasikan sistem nilai tertentu

²⁵ Nasriana Nur Fahmi, "*Layanan Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMK Negeri 1 Depok Soleman*", Jurnal Hisbah, Vol. 13, No. 1, 2016, h. 74.

yang menuntut pola tingkah laku yang diharapkan.²⁶

g. Indikator Konseling Kelompok

- 1) Berkembangnya kemampuan sosialisasi seseorang
- 2) Terbentuknya pemahaman terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungannya
- 3) Mampu mencegah individu dari permasalahan yang timbul
- 4) Berkembangnya berbagai potensi individu secara mantap dan berkelanjutan

2. Tinjauan tentang Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologis diartikan sebagai ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambah pengasingan diri dari masyarakat apabila obat dihentikan. Biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Menurut Yee bahwa adiksi adalah perilaku yang

²⁶ Mulkiyan, “Mengatasi Masalah Kepercayaan...”, h. 141.

tidak sehat yang sulit untuk dihentikan atau diakhiri dengan individu yang bersangkutan yang akan menimbulkan

dampak negatif bagi individu itu sendiri maupun orang lain.²⁷ Jadi adiksi merupakan suatu ketergantungan terhadap suatu yang dilakukan secara berulang-ulang dan sangat sulit untuk dihentikan dan akan menimbulkan dampak negatif.

Seperti halnya kecanduan khamr, kecanduan *game online* dapat membuat orang akan lupa dengan segalanya bahkan lupa kepada Allah SWT. Bila seseorang kecanduan *game online* maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi disekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan *game online*. Dijelaskan dalam QS. Al-Hasyr (28):

19

﴿وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ﴾

²⁷ Emria Fitri, at.al., “Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling”, Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 4, No. 3, 2018, h. 213.

Terjemahannya :

Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada diri sendiri, mereka itulah orang-orang yang fasik.²⁸

Adapun menurut beberapa ahli mengenai game online di antaranya:

Winn dan Fisher mengatakan multiplayer *online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer *game* adalah dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. Sedangkan menurut Burhan *game online* adalah sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat paling penting yang harus di

²⁸ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, (Semarang: PT Karya Toha Putra Semarang, 2020), h. 799.

miliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet.²⁹

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka disimpulkan *game online* merupakan permainan komputer yang menggunakan jaringan internet, yang di lakukan oleh seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang terpenting menggunakan dua perangkat seperti komputer dan spesifikasi yang menandai koneksi dengan jaringan internet. Jadi, kecanduan *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

b. Ciri-ciri anak kecanduan *game online*

Menurut Cames menyebutkan ciri-ciri kecanduan *game online* yaitu:

- 1) Bermain *game* yang sama bias lebih dari 3 jam sehari

²⁹ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiyah Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Cet. I; Jawa Timur: CV Ae Media Grafika, 2019), h. 5-6.

- 2) Rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain *game*
- 3) Lebih 1 bulan masih tetap bermain *game* yang sama
- 4) Kesal dan marah jika dilarang total bermain *game* tersebut
- 5) Keinginan atau usaha terus menerus untuk meminimalisir perilaku
- 6) Senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya
- 7) Sangat antusias sekali jika ditanya masalah *game online*
- 8) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* pada jam-jam diluar sekolah
- 9) Tertidur disekolah, sering tidak mengerjakan tugas sekolah dan nilai menjadi jelek
- 10) Lebih memilih bermain *game* dari pada bermain denga teman.³⁰

c. Indikator kecanduan *Game Online*

Chen dan Chang menyebutkan bahwa ada empat indikator

³⁰ Fitri Ma'rifatul Laili dan Wiryo Nuryono, "Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kela VII SMP Negeri 21 Surabaya", Jurnal BK, Vol. 05, No. 01, 2015, h. 67.

dari aspek-aspek kecanduan *game online* yaitu:

- 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game online*.
- 2) *Withdrawal* (penarikan diri)
Seseorang yang kecanduan game online akan merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online.
- 3) *Tolerance* (toleransi)
Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah *gamer online*.
- 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)
Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan

interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada game online saja.³¹

d. Jenis-Jenis Kecanduan *Game Online*

Adapun pembagian dari jenis-jenis *game online* seperti:

- 1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORPG adalah jenis permainan yang jika dimainkan semakin lama maka pemain tersebut semakin kuat. Jenis permainan ini dilakukan dengan cara mendapatkan *experience* dan perlengkapan untuk bertempur.
- 2) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games*), adalah jenis permainan seperti menyusun bangunan atau benteng untuk berperang dan bertahan dari serangan lawan dalam permainan ini dibutuhkan pemikiran individu untuk berfikir menyusun strategi yang dipakai.

³¹ Rahmad Nico Suryanto, “Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* Dikalangan Pelajar” Jurnal Jom FISIP, Vol. 2, No. 2, 2015, h. 4.

- 3) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games*), adalah jenis game yang mengandung banyak kekerasan karena jenis permainan ini lebih banyak memegang senjata di dalam permainannya seperti *handgun*, pedang, senjata api dan senjata tajam lainnya untuk membunuh lawan. Individu yang terlalu banyak berintraksi dengan game online berpotensi mengalami *internet gaming disorder*.³²

e. Dampak *Game online*

Adapun beberapa dampak negatif dan positif *game online* bagi pelajar, dampak positif dari *game online* bagi pelajar:

- 1) Pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi oleh orang tua
- 2) Otak peserta didik akan lebih aktif dalam berfikir
- 3) Reflek berfikir dari peserta didik akan lebih cepat merespon
- 4) Emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain *game*

³² Satria Sagara dan achmad Mujaab Masyur, “*Gambaran Online Gamer*”, Jurnal Empati, Vol. 7, No. 2, 2018, h. 419.

5) Peserta didik akan lebih berfikir kreatif

Sedangkan dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah:

- a) Peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*
- b) Peserta didik akan mencuri-curi waktu dan jadwal mereka untuk bermain *game online*
- c) Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main *game online*
- d) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan bermain *game online*
- e) Lupa waktu
- f) Pola makan akan terganggu
- g) Emosional peserta didik akan terganggu karena efek *game*
- h) Jadwal beribadah pun kadang kalah dilalaikan oleh peserta didik
- i) Pelajar akan cenderung membolos sekolah demi kesenangan

mereka.³³

f. Faktor-Faktor yang mempengaruhi *Game Online*

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamer* tidak akan pernah menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan semakin hebat, kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bias dihindari. Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi (pecandu) remaja terhadap *game online*, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang

³³ Hardiansyah dan Dian Adi Candra, "*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqan Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*", Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 3, No. 2, 2016, h. 104

sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi;

- 2) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah;
- 3) Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*; dan
- 4) Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari permainan *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

- a) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*;
- b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain;
- c) *Game* sebagai aktivitas yang menyenangkan; dan

- d) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan sehingga kebutuhan primer anak seperti bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.³⁴

B. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian menegaskan bahwa judul proposal penelitian ini adalah” Efektivitas Konseling Kelompok untuk Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Siswa Di MAN 2 Sinjai” belum menemukan persamaan pembahasan skripsi yang sama maupun karya tulis yang lain namun menemukan beberapa skripsi yang ada kaitannya dengan pembahasan tersebut, seperti:

1. Tri Handayani,”*Efektivitas layanan konseling kelompok dengan Teknik Manajmen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game Online*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah teknik manajemen diri efektif untuk mengurangi perilaku kecanduan game online peserta didik kelas VIII SMPN 11 Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian menggunakan pendekatan *Pre Experimen design* yaitu *one group pretest-posttest*.

³⁴ Hardiansyah dan Dian Adi Candra, “*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Game Online..*”, h. 106.

Instrument penelitian menggunakan kuesioner. Sampel pada penelitian ini 31 peserta didik dengan teknik total *sampling*. Hasil perhitungan rata-rata mean skor kecanduan game online sebelum diberikan *treatment* adalah 77,60714 dan *mean* setelah diberikan *treatment* 51,89286. Dari hasil uji-t dengan $df = 30$, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{table} (28,653 lebih brsar 2173), maka (H_0)

di tolak dan hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi teknik manajmen diri efektif untuk mengurangi kecanduan *game online* peserta didik.³⁵

Perbedaan: dalam penelitian Tri Handayani, "*Efektivitas layanan konseling kelompok dengan Teknik Manajmen Diri untuk Menguragi Kecanduan Game Online*". Dalam penelitian ini, beliau menggunakan layanan konseling kelompok dengan teknik manajmen diri untuk mengurangi kecanduan *game online*. Sedangkan dalam penelitian penulis menggunakan konseling kelompok untuk meminimalisir kecanduan *game*

³⁵ Tri Handayani, "*Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Manjement Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri II Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*", Skripsi, (Bandar Lampung: IAIN Raden Intang Lampung, 2017), h. ii.

online pada siswa.

2. Radhesti Vitnalia, “*Penerapan Konseling Kelompok Realita Untuk Menangani Kecanduan Game Online pada Siswa*” Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menguji konseling kelompok realita dalam menangani kecanduan *game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Krian tahun ajaran 2012-2013. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian one group pre-test and post-test design. Subjek penelitian ini adalah 7 siswa kelas VIII-C dan VIII-D SMP Negeri 2 Krian yang terkategori memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket kecanduan *game online* pada siswa. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan empat pilihan jawaban yang terdiri dari selalu, sering, jarang dan tidak pernah. Analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik dengan uji tanda (*sign test*). Setelah diadakan analisis dengan menggunakan uji tanda, dapat diketahui bahwa $p = 0,008$ lebih kecil dari α sebesar $5\% = 0,05$. Artinya setelah penerapan-penerapan konseling kelompok realita dapat mengurangi kecanduan *game online* pada siswa. Dari

hasil analisis data dapat diketahui bahwa perbedaan skor antara sebelum dan sesudah penerapan konseling kelompok realita terhadap penurunan kecanduan *game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri Krian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan konseling kelompok realita dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengurangi kecanduan *game online*.³⁶

Perbedaan: dalam penelitian Radhesti Vitnalia, *“Penerapan Konseling Kelompok Realita Untuk Menangani Kecanduan Game Online pada Siswa”* Dalam penelitian ini, beliau menggunakan penerapan layanan konseling kelompok realita untuk mengurangi kecanduan *game online* siswa. Sedangkan dalam penelitian penulis menggunakan konseling kelompok Dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas konseling kelompok untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa.

3. Nadia Safitri, *“Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik Assertive Training untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas IX*

³⁶ Radhesti Vintnalisa, *“Penerapan Konseling Kelompok Realita untuk Menangani Kecanduan Game Online pada Siswa”*, Jurnal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling, Vol. 01, No. 01, 2013, h. 229.

di SMP Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019-2020” Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah konseling kelompok dengan teknik *assertive training* efektif untuk mengurangi kecanduan *game online* pada peserta didik kelas IX di SMP Negeri 16 Bandar Lampung. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Quasi Eksperimental Design jenis *Non-equivalent Control Group Design*, sampel penelitian ini berjumlah 12 peserta didik kelas IX.³⁷

Perbedaan: dalam penelitian Nadia Safitri, “*Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik Assertive Training untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019-2020*” menggunakan metode *Quasi Eksperimental Design* jenis *Non-equivalent Control Group Design*, sedangkan peneliti menggunakan *kuantitatif dengan jenis penelitian Survey*.

³⁷ Nadiya Safitri, “*Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik Assertive Training untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019-2020*”, Skripsi, (Lampung: UIN Raden Intang Lampung, 2019), h. ii.

C. Hipotesis

Pengunaan hipotesis dalam penelitian karena hipotesis sesungguhnya baru sekadar jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan.³⁸ Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha = Konseling Kelompok efektif untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa MAN 2 Sinjai.

Ho = Konseling Kelompok tidak efektif untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa MAN 2 Sinjai.

³⁸ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Cet. IX; Depok: Prenadamedia Group, 2018), h. 85.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian survei terhadap objek penelitian. Survei merupakan metode pengumpulan data primer dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden. Survei yaitu untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalkan dengan mengedarkan kuesioner.³⁹ Dengan penelitian ini peneliti dapat melakukan tinjauan langsung dilapangan yang berhubungan dengan Efektivitas Konseling Kelompok untuk Meminimalisir Kecanduan *Game Online* pada Siswa Di MAN 2 Sinjai.

2. Pendekatan Penelitian

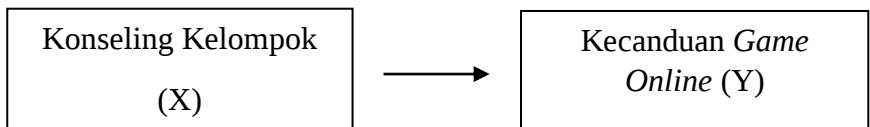
Pendekatan penelitian yang digunakan penelitian adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif disebut sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris,

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Cet. XXV; Bandung: Alfabeta, 2017), h. 6.

obyektif, terukur, rasional, dan sistematis karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.⁴⁰ Dengan metode kuantitatif aka peneliti dapat mengetahui hasil analisis data dengan efisien untuk mengukur sejauh mana Efektivitas Konseling Kelompok untuk Meminimalisir Kecanduan *Game Online* pada Siswa Di MAN 2 Sinjai.

B. Defenisi Variabel

Defenisi variabel merupakan uraian yang berisikan sejumlah indikator yang dapat diamati dan diukur mengidentifikasi variabel atau konsep yang digunakan. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas atau independen (X) dan variabel dependen atau terikat (Y). Variabel dalam penelitian ini yakni variabel (X) adalah konseling kelompok dan menjadi variabel (Y) adalah kecanduan *game online*. Hubungan antara variabel dapat digambarkan sebagai berikut:



gambar 3.1. Hubungan antar Variabel

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*., h. 7.

Adapun definisi variabel yaitu:

1. Konseling kelompok adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui konseling oleh seorang ahli (disebut konselor) kepada individu yang bergabung dalam suatu kelompok kecil dengan mempunyai permasalahan yang sama (disebut klien) dan membutuhkan bantuan yang bermuara pada terselesainya masalah yang sedang dihadapi oleh segenap anggota kelompok.
2. Kecanduan *game online* merupakan perilaku bermain permainan internet yang berlebihan yang didasari oleh aspek dari *game online*. Sehingga menyebabkan ketergantungan sampai meninggalkan atau melupakan kewajibannya pada dunia nyata, serta menimbulkan dampak negatif dari perilaku kecanduan bermain game online.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Sinjai, jln. Mandasini, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai. Adapun alasan peneliti memilih tempat ini menjadi tempat penelitian karena tempat peneliti menyelesaikan pendidikan dan salah satu sekolah yang menyediakan

layanan konseling untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan bulan Mei-Juli 2021

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono memberikan pengertian bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴¹ Populasi yang digunakan peneliti adalah seluruh siswa yang kecanduan bermain *game online* di MAN 2 Sinjai.

Tabel. 3.1. Jumlah Siswa yang kecanduan *game online* di MAN 2 Sinjai

No.	Kelas	Jumlah Siswa yang kecanduan <i>game online</i>
1.	X	8 Siswa
2.	XI	7 Siswa

⁴¹ Moch. Idochi Anwar, *Dasar-dasar Statistika*, (Cet. XII; Bandung: Alfabeta, 2018), h.7.

Total	15 Siswa
-------	----------

Sumber Data Dari Guru BK MAN 2 Sinjai

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴² Menurut Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa “sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti”. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan (menyamarkan) hasil penelitian sampel. Maksud menggeneralisasikan adalah untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang dapat diterapkan pada populasi.⁴³

untuk menentukan sampel yang akan digunakan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sampling Jenuh. Metode sampling Jenuh termasuk dalam metode *non probability sampling*. Metode *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Menurut Sugiyono, definisi metode

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif ...*, h. 81.

⁴³ Tarjo, *Metode Penelitian*, (Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2019),

sampling Jenuh adalah “teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”.⁴⁴

Menurut Suharsimi Arikunto, Jika populasi penelitian kurang dari 100 maka semua sampel diambil, namun jika populasi penelitian lebih besar dari 100 maka sampel dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.⁴⁵

Dari teori yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini, responden yang dijadikan sampel adalah siswa yang kecanduan game online di MAN 2 Sinjai yang berjumlah 15 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau usaha yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan informasi secara sistematis. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴⁶ Angket ini digunakan untuk memperoleh

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif ...*, h. 85.

⁴⁵ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Cet. XII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.112.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif ...*, h. 142.

informasi tentang Efektivitas Konseling Kelompok untuk Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Siswa Di MAN 2 Sinjai.

2. Dokumentasi

Metode ini sebagian data berbentuk surat, arsip gambar dan foto-foto.⁴⁷ Dokumentasi berasal dari barang-barang tertulis pada dasarnya merupakan segala bentuk sumber informasi yang berhubungan dengan penelitian baik dokumen resmi maupun tidak resmi.

F. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data.⁴⁸ Jadi instrument yang digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Lembar Angket

Lembar angket merupakan beberapa lembaran kertas yang berisi pertanyaan-pertanyaan dimana dalam angket tersebut sudah disertai jawaban, jadi responden hanya langsung memilih dan mengisi sesuai dengan jawaban yang sudah disediakan. Kemudian lembar

⁴⁷ V. Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian Keperawatan*, (Cet. I; Yogyakarta; Gafa Media, 2014), h. 33.

⁴⁸ Wagiran, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Cet. II; Yogyakarta: Deepublish, 2014), h. 263.

angket tersebut dibagikan kepada responden yang diambil sebagai sampel penelitian oleh peneliti sehingga bisa mendapatkan informasi tentang Efektivitas Konseling Kelompok untuk Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Siswa di MAN 2 Sinjai.

Skala yang digunakan peneliti yaitu skala likert. Skala likert digunakan untuk menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap obyek sikap mulai dari sangat negatif sampai sangat positif. Penentuan ini dilakukan dengan menguantifikasi respon seseorang terhadap pertanyaan dan pernyataan yang disediakan.⁴⁹

Jawaban setiap instrument yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

- a) Sangat sering (SS) : 4
- b) Sering (S) : 3
- c) Kadang-Kadang (KK) : 2
- d) Tidak Pernah (TP) : 1

2. Instrument dokumentasi yang digunakan peneliti adalah

⁴⁹ Wagiran, *Metodologi Penelitian...*, h. 284.

- a. *handphone* (kamera) berfungsi untuk memotret jika penelitian berlangsung atau sumber data serta untuk mempermudah penelitian berupa foto-foto kegiatan pelaksanaan penelitian.
- a. Daftar nama siswa yang terlibat dalam penelitian,
- b. *Flashdisk* berfungsi untuk menyimpan file untuk kepentingan penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Dalam pengolahan data, peneliti menempuh cara sebagai berikut:

1. Statistik deskriptif

Statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian yang dilakukan pada populasi (tanpa diambil sampelnya) jelas akan menggunakan statistik deskriptif dalam analisisnya. Tetapi penelitian dilakukan pada sampel, maka analisisnya dapat menggunakan analisis statistik deskriptif maupun inferensial. Statistik deskriptif dapat digunakan apabila peneliti ingin mendeskripsikan data sampel, dan tidak ingin membuat kesimpulan yang

berlaku untuk populasi, maka teknik analisis yang digunakan statistik inferensial.⁵⁰

2. Regresi Linear Sederhana

Analisis data yang digunakan adalah analisis Regresi Linear Sederhana (*Simple Linear Regression*) yang menjelaskan mengenai hubungan antara dua variabel yang biasanya dapat dinyatakan dalam suatu garis regresi, serta merupakan teknik statistik parametrik yang digunakan secara umum untuk berubah sehubungan dengan besarnya intervensi dan variabel x. dalam regresi linier, variabel y dapat disebut sebagai variabel respon, dapat disebut variabel output dan tidak bebas (*dependen*). Adapun variabel x dapat disebut sebagai variabel *Predictor* (digunakan untuk memprediksi nilai dari y), juga dapat disebut variabel explanatory, input, *regressor*, dan bebas (*independent*).⁵¹ Untuk mendapatkan hasil analisis tersebut dapat dihitung dengan bantuan SPSS 20 For Windows.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 147.

⁵¹ Robert Kurniawan dan Budu Yunarto, *Analisis Regresi Dasar dan Penerapannya Dengan R*, (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2016), h. 34.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah MAN 2 Sinjai

Pada awal bulan Januari 1973 MAN 2 Sinjai Timur yang ada sekarang ini merupakan kelas jauh dari MAN Kajuara Kecamatan Kajuara Kabupaten Bone kemudian pada tahun 1974 berdasarkan Nota dari Bupati Sinjai, Drs.H. Andi Bintang, M yang diterima oleh H.Mudjtaba Daeng Matike (Alm) yang ketika itu menjabat sebagai kepala Departemen Agama Kabupaten Sinjai, dan juga sebagai ketua panitia pembangunan gedung MAN kelas jauh dari MAN Kajuara, yang berlokasi di Jalan Ansi Mandasini No. 2 Sinjai, mulai dibangun.

Biaya pembangunan ditanggung oleh H. Arifin Beddu (Alm) yang saat itu sebagai Kepala PU Bina Marga Sinjai, termasuk kayu dan rangka bangunan. Batu bata ditanggung oleh Bapak Abdullah Azis, semen diperoleh dari bantuan swadaya guru-guru Madrasah yang menyumbangkan honor mereka selama satu tahun. Tenaga kerja tukang dan kuli dibantu oleh guru dan

siswa Madrasah saat itu. Atapnya menggunakan seng diperoleh dari gabungan usaha perbaikan Pendidikan Islam (GUPPI) yang merupakan sayap Organisasi GOLKAR yang bergerak dibidang pendidikan, sebnayak Rp.1.000.000,- (satu juta rupiah). Sebagai barter pihak Madrasah Aliyah berupa tiga ruang Kelas Tsanawiyah (setingkat Sekolah Menengah Pertama). Kesempatan itu diberikan oleh pihak Madrasah Aliyah yang saat itu diwakili oleh Bapak Muh.arif Karim sebagai Kepala Madrasah Aliyah saat itu.⁵²

Kerja sama dengan pihak Gabungan Usaha Pendidikan Islam (GUPPI) dilanjutkan dengan upaya memperoleh bantuan dana dari pihak pemerintah provinsi selatan di Makassar. Kerja sama itu berupa kesediaan pihak Madrasah Tsanawiyah diakui sebagai Madrasah dibawah Gabungan Usaha perbaikan islam (GUPPI). Pada saat itu ada tiga ruang belajar ditambah sebuah kantor dipoto bersama Siswa dan Guru-gurunya sebagai bahan untuk dikirim kepada pemerintah provinsi Sulawesi Selatan agar bias mendapatkan bantuan. Karena tanpa bukti berupa poto gedung, siswa

⁵² Dokumen dari Operator MAN 2 Sinjai tanggal 17 juni 2021

beserta guru-gurunya, kucuran atau bantuan dana yang dimintakan oleh GUPPI tidak akan diberikan.

Tidak lama kemudian, bantuan dana yang diusulkan GUPPI kepada pemerintah provinsi Sulawesi selatan, ketika itu yang menjabat sebagai Gubernur, Bapak Ahmad Lamo (Alm) akhirnya diluncurkan, sebanyak 1.000.000,- (satu juta rupiah). Bantuan dana tersebut diterima langsung oleh Bapak H.M. Rawi Darma yang pada saat itu menjabat sebagai Sekretaris Gabungan Usaha Perbaikan Islam (GUPPI) kabupaten Sinjai.

Menurut keterangan H.M.Rawi Darma, beliau yang diundang Gubernur Sulawesi Selatan untuk menerima bantuan tersebut mewakili Pengurus GUPPI Kabupaten Sinjai dan bukan Pengurus yayasan AL-ITTIHAD. Sebab yang harus menerima bantuan adalah GUPPI Kabupaten Sinjai sebagai sayap Organisasi GOLKAR ketika itu. Dana Rp.1.000.000,- itu diperuntuhkan untuk membangun gedung ditengah kampus (Lapangan Upacara SMK 2 Sinjai sekarang. Menurut H,M.Rawi Darma bahwa pada mulanya gedung tersebut dimaksudkan sebagai gedung Pesantren GUPPI hal ini ditegaskan oleh H.M.Rawi Darma yang

menerima langsung bantuan tersebut dari Gubernur Propinsi Sulawesi Selatan dan bukan atas nama yayasan AL-ITTIHAD.

Pada tahun 1993 Madrasah aliyah Negeri 2 Sinjai Timur, yang sebelumnya merupakan kelas jauh dari MAN Kajuara, berali ke kelas jauh MAN Tanete Kecamatan Blukumba Kabupaten Bulukumba, dengan pertimbangan untuk mempermudah diproses sekiranya suatu ketika Madrasah bias berdiri sendiri, dan dalam hal ini Kantor pelayanan Perbendaharaan Negara (KPN-NYA) sama. Ketika H.M. Idrus, BA sebagai kepala Kantor Departemen Agama Kabupaten Sinjai. Beliau berupaya agar kiranya Madrasah Alliyah Negeri Sinjai yang merupakan kelas jauh dari MAN Tanete lepas dari iduknya yaitu MAN Tanete Bulukumba. Hal ini ditindaklanjuti dengan mengirimkan surat kepada kepala kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Sulawesi Selatan dengan Nomor : Mt.17/1-C/KS.01.1/1307/1993 yang disetujui oleh Bupati sinjai, H.Muh.Roem, SH dan ditembuskan kepada Ketua DPRD Sinjai. Diantara klausul dari surat Kepala Kantor Departemen Agama Kabupaten Sinjai poin 5 ditegaskan bahwa segala persyaratan yang dibutuhkan

termasuk lokasi tempat belajar yang digunakan sekarang disetujui di Jalan Andi Mandasini No.2 Kelurahan Balangnipa Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.

Setelah melalui proses yang menelan waktu yang relatif singkat, pada tahun 1997 Madrasah Aliyah Negeri 2 Sinjai Timur resmi berdiri sendiri dengan diterbitkannya Surat Keputusan (SK) Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 107 tahun 1997 tanggal 17 Maret 1997 di dalam Surat Keputusan (SK) Menteri Agama tersebut di Negerikan dua Madrasah Aliyah yaitu dengan Nomor 41 Madrasah Aliyah Negeri Tante Filial Sinjai Utara Kabupaten Sinjai dan Nomor 42 Madrasah Aliyah Negeri Filial Sinjai, Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai.

Berdasarkan penetapan Kepala Kantor Departemen Agama Kabupaten Sinjai yang ketika itu dijabat oleh Drs.H.Mustafa (Alm) menunjuk Madrasah Aliyah Negeri yang beralamat di jalan Andi Mandasini No.2 Kelurahan Balangnipa Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai di tunjuk sebagai MAN 2 Sinjai Kabupaten Sinjai. Dengan adanya surat keputusan (SK) dari menteri Agama Republik Indonesia tersebut di atas

menegaskan bahwa keberadaan MAN 2 Sinjai telah mendapatkan Legalitas dari Departemen Agama Republik Indonesia yang sebelumnya hanya menjadi kelas jauh dan filial dari Madrasah Aliyah Negeri Kajuara Kabupaten Bone dan Madrasah Aliyah Negeri Tanete Kabupaten Bulukumba.

Nama Kepala MAN 2 Sinjai sejak Tahun 1976 sampai sekarang:

- a. MUH ARIF KARIM (1973-1997)
- b. SITTI MARYAM, S.Ag (1997-2008)
- c. H. MUH. DANIAL, S.Ag (2008-2011)
- d. H. SYAMSUDDIN, S.Ag, M.Pd.I (2011-2017)
- e. DRA. HJ. ZAKIAH PARMAN, MM (2017-Sekarang)

2. Profil Man 2 Sinjai

- a. Nama Sekolah : MAN 2 Sinjai
- b. Nomor Statistik/NPSN :
311730207002/40304648
- c. Provinsi : Sulawesi Selatan
- d. Pemerintah Kab/Kota : Sinjai
- e. Kecamatan : Sinjai Utara
- f. Desa/Kelurahan : Biringere

- g. Alamat : Jl. Persatuan
Raya Saukang Sinjai
Timur Kab. Sinjai
Jl. A. Mandasini
No.2 Sinjai Utara
Kab. Sinjai
- h. Email :
man_sinjaitimur@yahoo.co.id
- i. Kode Pos : 92612
- j. Telepon : (0482) 22453
- k. Daerah : Perkotaan
- l. Status Sekolah : Negeri
- m. Kelompok Sekolah : B
- n. Akreditasi : B
- o. Surat Kelembagaan : No.107 thn 1997
tgl 17 maret 1997
- p. Tahun Berdiri : 1973 kelas jauh
MAN Kajuara
- q. Tahun Perubahan : 1997 di
Negerikan (berdiri sendiri)
- r. Kegiatan belajar mengajar : Pagi
- s. Bagunan Sekolah : Milik Sendiri
- t. Lokasi Sekolah

- 1) Jarak ke pusat Kecamatan : 3 km
- 2) Jarak ke pusat kota : 4 km
- 3) Terletak pada lintasan : Kota
- u. Jumlah Rombel : 14 Rombel
- v. Jumlah Keanggotaan Rouan : 14 MA Swasta
- w. Kepala Madrasah : Dra. Hj. Zakiah,
MM.⁵³

3. Struktur MAN 2 Sinjai



Gambar 4.1 Struktur MAN 2 Sinjai

4. Visi, Misi dan Tujuan MAN 2 Sinjai

- a. Visi MAN 2 Sinjai

“Terwujudnya generasi islam yang tekun beribadah,
unggul dan konfetitif dalam prestasi Iptek, yang

⁵³ Dokumen dari Operator MAN 2 Sinjai Tanggal 17 Juni 2021

dilandasi ahlakul karimah dengan berbasis lingkungan sehat”

b. Misi MAN 2 Sinjai

Untuk mencapai visi Madrasah tersebut, Misi dari penyelenggaraan pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Sinjai adalah:

- 1) Mengintegrasikan pembelajaran umum ke dalam pembelajaran agama
- 2) Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan dalam mempelajari al-qur'an dan menjalankan ajaran agama islam
- 3) Mengimplementasikan nilai-nilai agam dalam kehidupan sehari-hari pada semua komponen pendidikan
- 4) Menyiapkan serta mengoptimalkan dan memberdayakan sarana dan prasarana yang ada
- 5) Meningkatkan kompetensi dan mutu tenaga pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendiidikan
- 6) Selalu menciptakan lingkungan bersih dan sehat untuk mencegah kerusakan dan menghindari pencemaran lingkungan.

c. Tujuan pendidikan MAN 2 Sinjai

1) Tujuan umum

Menghasilkan manusia yang berima dan bertakwa kepada Tuhan YME, berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, beretos kerja, professional, bertanggung jawab, produktif, sehat jasmani dan rohani, memiliki semangat kebangsaan, cinta tanah air, kesetiakawanan sosial, sadar akan sejarah bangsa dan sikap menghargai pahlawan serta berorientasi masa depan.

2) Tujuan khusus

- a) Memiliki prestasi akademik yang tinggi
- b) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi
- c) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahsa inggris dan bahasa arab
- d) Mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya
- e) Mencerdaskan peserta didik sehingga menjadi madrasah yang diminati masyarakat

- f) Meningkatkan etos kerja dan profesionalisme tenaga pendidikan
- g) Memiliki prestasi non akademik sesuai dengan kompetensi yang ada
- h) Memberikan motivasi dan komitmen yang tinggi untuk mencapai prestasi dan keunggulan serta memiliki kepribadian yang kokoh
- i) Memiliki wawancara iptek yang mendalam dan luas
- j) Memiliki kepekaan sosial dan kepemimpinan
- k) Disiplin yang tinggi dan ditunjang oleh kondisi fisik yang prima
- l) Menciptakan madrasah yang bersih dan hijau sehingga nyaman untuk belajar
- m) Memenuhi sarana prasarana yang standar.⁵⁴

5. Sarana dan Prasarana MAN 2 Sinjai

MAN 2 Sinjai memiliki lahan 6.128 m² dengan 2 tempat/gedung (lokasi) pembelajaran.

- a. Gedung Madrasah
- b.

⁵⁴ Dokumen dari Operator MAN 2 Sinjai Tanggal 17 Juni 2021

Tabel 4.1
Gedung Madrasah

No.	Jenis Ruangan	Jumlah	Keadaan Tahun 2020			
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Ket.
1	Ruang Kepala Madrasah	1		1		
2	Ruang Guru	1		1		
3	Ruang Kelas	14	11		3	
4	Ruang Perpustakaan	1	1			
5	Ruang LAB	1			1	
Jumlah		18	12	2	4	

Sumber Data: MAN 2 Sinjai, 2021

c. Mobile

Tabel 4.2
Mobile

No.	Mobiler	Jumlah	Keadaan Tahun 2020			
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Ket.
1	Meja Murid	330	319		11	
2	Kursi Murid	330	40		11	
3	Meja Guru	50	40		10	
4	Kursi Guru	50	40		10	
5	Dst.					
Jumlah		760	718		42	

Sumber Data: MAN 2 Sinjai, 2021

d. Komputer

Tabel 4.3
Komputer

No.	Merek Komputer	Jumlah	Keadaan Tahun 2020			
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Ket.
1	Lenovo	25		3	1	
2	Acer	4				
3	Hp	1				
4						
5						
Jumlah		30		3	1	

Sumber Data: MAN 2 Sinjai, 2021

e. Inventaris buku dan media pembelajaran

Tabel 4.4**Inventaris buku dan media pembelajaran**

No.	Judul	Tahun Pengadaan	Sumber Dana	Kelas		
				X	XI	XII
1	Al qur'an Hadist	2018	BOS	27	33	33
2	Fiqih	2018	BOS	27	33	33
3	Akidah	2018	BOS	27	33	33
4	SKI	2018	BOS	34	38	38
5	PKN	2018	BOS	22	22	33
6	Bhs Inggris	2018	BOS	22	22	33
7	Bhs Indonesia	2018	BOS	23	20	38
8	Bhs Arab	2018	BOS	22	20	33
9	Sejarah	2018	BOS	24	20	33
10	Matematika	2018	BOS	35	40	38
11	Seni Budaya	2018	BOS	35	40	26
12	Prakarya	2018	BOS	35	40	26
13	Penjas	2018	BOS	27	22	33
14	Fisika	2018	BOS	27	22	33
15	Biologi	2018	BOS	27	22	38
16	Kimia	2018	BOS	34	22	33
17	Ekonomi	2018	BOS	22	22	33
18	Sosiologi	2018	BOS	22	22	38
19	Geografi	2018	BOS	22	22	38
Jumlah						

Sumber Data: MAN 2 Sinjai, 2021

f. Sarana lainnya

Tabel 4.5
Sarana Lainnya

No.	Jenis Sarana	Tahun Pembelian	Sumber Dana	Jumlah	Keadaaan Tahun	
					Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Sound Sistem	2018	BOS	1		
2	Printer	2018	BOS	1		
3	Kipas Angin	2018	BOS	2		
4	AC	2010		4		
5	Komputer	2018				
6	LC	2016				

SSumber Data: MAN 2 Sinjai, 2021

6. Data Guru Tetap dan tidak Tetap serta Mata Pelajarannya

Tabel 4.6
Data Guru Tetap dan Mata Pelajarannya

No.	Nama	Mata Pelajaran
1	Dra. Hj. Zakiah	Kamad
2	Hj. Roslah, S. Ag	Bhs Inggris
3	Dra. Suarni	Matematika
4	H. Sholihin Razak, S.Pd	Sejarah
5	Haswah Nurdin, M. Pd	SKI
6	Dra. Ernita, S.Pd	Bhs Indonesia
7	Dra. Syamsiah, S.Pd	Bhs Inggris
8	Marlina, S.Pd	Kimia
9	Dra. Hj. Suarni	Pkn
10	A. Rahmi Sinar Alam, M.Pd	Bhs Indonesia
11	Dra. Rubiah Hasan	Fiqh
12	Muhammad Ilyas, S.Pd	Mateatika
13	Nuraisyah Yunus, M,Ag	Ekonomi
14	Rosmini, S.Ag	Al Qur'an Hadist
15	Mujtabaruddin, S.Pd	Bhs Indonesia
16	Sukmawati, S.Ag	Sosiologi
17	Wildana, S.Pd.I	Fiqh
18	Nurmala Hatta, S.Pd.i	Bhs Indonesia
19	A. Herawati Nur, S.Pd.I	Bhs Inggris
20	Sirri Hatijah, s.Pd	Fisika
21	Herman, S.Ag.,M.Ag	Sosiologi
22	Muhammad Anwardin, S.Pd	Fisika
23	Dra. St. Hafsah	Sosiologi
24	Bahra, S.Pd	Bhs Inggris
25	A. Hasnawiah Nurdin, S.Pd	Biologi
26	Subehiradi, S.Pd.I	Bhs Arab
27	Darniati, Spd	Kimia
28	Yusriawati, S.Pd	Matematika
29	Aswar Anas, S.Pd.I	Bhs Arab
30	Ismail Natsir, S.Hum	Bhs Arab
31	Nurhudayah, S.Pd.I	Akidah Akhlak
32	Amring, S.Pd	Ekonomi
33	Amrullah, S.Sos	Ka UrTU
34	Syamsumarlin, SE	Tata Usaha
35	Hamka Darna, SH	Tata Usaha
36	Mutmainnah	Tata Usaha

Tabel 4.7**Data Guru tidak Tetap dan Mata Pelajarannya**

No.	Nama	Mata Pelajaran
1	Nuarti, S.Pd	Geografi
2	Nurcaya, S.Pd	Biologi
3	Sinar Bulan, S.Pd	Seni Budaya
4	Harun, S.Pd	Sejarah
5	Basri Ali, S.Pd.I	Bhs Arab
6	Nurfadhillah, S.Pd.I	Bhs Inggris
7	Isnaini, S.Pd.I	SKI
8	Muh Azhar, S.Pd	TIK
9	Zoelfiekar Azhari Putra, M.Pd	Penjas
10	Ishak, S.Pd	Penjas
11	Syahrianti, S.Pd	Penjas
12	Sultan, S.Pd	Penjas
13	Ernawati, S.Pd	BK
14	Hasrawati, S.Pd	Ekonomi
15	Nurfadhillah, S.Pd	PKn
16	Ishak, S.Pd	BK
17	Fahri, S.Pd	Sosiologi
18	Kasmawati, Spd	Matematika
19	Hardiyanti Rukmana, S.Pd	Biologi
20	Nurfadlia, S.Pd	Matematika
21	Budi Utama, S.Ag	Al Qur'an Hadis

Sumber Data: MAN 2 Sinjai, 2021

7. Data siswa, pendidik dan tenaga kependidikan**a. Siswa****1) Rombongan belajar**

a) Kelas X = 4 rombel

b) Kelas XI = 5 rombel

- | | |
|--------------|------------|
| c) Kelas XII | = 5 rombel |
| Jumlah | =14 rombel |
- 2) Jumlah siswa
- | | |
|--------------|------------|
| a) Kelas X | =56 siswa |
| b) Kelas XI | =65 siswa |
| c) Kelas XII | =86 siswa |
| Jumlah | =207 siswa |
- b. Pendidik
- | | |
|---------------------|-----------|
| 1) Guru PNS tetap | :32 orang |
| 2) Guru tidak tetap | :21 orang |
- c. Tenaga kependidikan
- | | |
|-------------------------|----------|
| 1) PNS | :5 orang |
| 2) Pengawai tidak tetap | :5 orang |
| 3) Security | :2 orang |
| 4) Office boy (OB) | :1 orang |

B. Deskripsi Data

1. Deskripsi Variabel

a. Konseling Kelompok

Konseling kelompok adalah upaya bantuan yang bersifat pencegahan dan perkembangan kemampuan pribadi sebagai pemecahan masalah secara kelompok atau bersama-sama dari seorang konselor kepada klien. Variabel X akan diuji dengan menggunakan

indikator-indikator untuk mencapai keberhasilan tujuan konseling, yaitu berkembangnya kemampuan sosialisasi seseorang, terbentuknya pemahaman terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungan, mampu mencegah individu dari permasalahan yang timbul, berkembangnya berbagai potensi individu secara mantap dan berkelanjutan. Data tentang konseling kelompok diambil menggunakan angket dengan skala likert, 10 pertanyaan dengan jumlah responden 15 siswa.

b. Kecanduan game online

Kecanduan game online adalah suatu ketergantungan terhadap sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang dan sangat sulit untuk dihentikan dan akan menimbulkan dampak negatif. Disebut sebagai kecanduan game online ketika sudah memenuhi aspek dari indikator kecanduan game online yakni, *compulsion* (kompulsif), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), dan *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Variabel Y diuji dengan menggunakan indikator kecanduan game online dan data diambil

menggunakan angket dengan skala likert, 10 pertanyaan dengan jumlah responden 15 siswa.

2. Deskripsi Responden

Untuk mengetahui objek penelitian secara jelas, maka dalam skripsi ini diperlukan penjelasan yang berkenaan dengan responden penelitian. Sebelum menentukan hasil dalam penelitian ini, maka terlebih dahulu dijelaskan bahwa dalam penelitian ini terdapat dua variabel, dengan menggunakan angket yang disebar secara langsung kepada responden penelitian.

Adapun responden yang diambil adalah siswa yang masuk dalam kategori kecanduan game online di MAN 2 Sinjai, berjumlah 15 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat tabel di bawah ini.

Tabel 4.8

**Nama-nama Siswa yang kecanduan game online di
MAN 2 Sinjai**

No.	Nama	J/K	Kelas
1.	Muh. Ichsan Ismail	L	XI IPA 1
2.	Sabriadi	L	XI IPA 1
3.	Harianto	L	XI IPA 1
4.	M. Faishal Firmansyah	L	X IPA 1

5.	Fitriani As.ad	P	XI IPA 1
6.	Firdayanti	P	XI IPA 1
7.	Adriani	P	XI IPA 1
8.	Muh. Saddam	L	X IPS 2
9.	Maria Ulfa	P	X IPA 1
10.	Ainun Dias Saputra	L	X IPA 1
11.	Dicki Saputra	L	X IPS 2
12.	Khaerul Ikhwan	L	X IPS 2
13.	Nurfadilla	P	X IPS 2
14.	Yusril Marsuki	L	X IPA 1
15	Fathina Fahrina	P	XI IPS 2

Sumber Data : dari Guru BK MAN 2 Sinjai

C. Deskripsi Instrument Penelitian

1. Statistik Variabel X atau Konseling Kelompok

Berikut ini adalah deskripsi hasil angket variabel X atau Konseling Kelompok.

Tabel 4.9
Tabulasi hasil angket Konseling Kelompok

No	Responden	Item										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Muh. Ichsan Ismail	3	3	1	3	3	1	3	1	3	1	22
2	Sabriadi	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	25
3	Hariato	1	4	2	3	1	3	1	2	3	2	22
4	M. Faishal Firmans	3	2	4	3	3	4	2	3	4	3	31
5	Fitriani As.ad	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	35
6	Firdayanti	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	36
7	Adriani	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	Muh. Saddam	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	28
9	Maria Ulfa	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	32
10	Ainun Dias Saputra	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	30
11	Dicki Saputra	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
12	Khaerul Ikhwani	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
13	Nurfadilla	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	37
14	Yusril Marsuki	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	34
15	Fathina Fahrina	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	33

Sumber Data : Hasil dari angket Konseling Kelompok

2. Statistik Variabel Y atau Kecanduan Game Online

Tabel 4.10

Tabulasi hasil angket Kecanduan Game Online

No	Responden	Item										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Muh. Ichsan Ismail	3	3	3	3	3	1	1	1	3	3	24
2	Sabriadi	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	25
3	Harianto	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	22
4	M. Faishal Firmansyah	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	31
5	Fitriani As,ad	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	36
6	Firdayanti	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
7	Adriani	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	Muh. Saddan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
9	Maria Ulfa	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38
10	Aiun Dian Saputra	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	28
11	Dicki Saputra	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	34
12	Khaerul Ikhwan	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	26
13	Nurfadilla	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	32
14	Yusril Marsuki	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	35
15	Fathina Fahrina	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39

Sumber Data : Hasil Angket Kecanduan Game Online

D. Analisis dan Pengujian Data

1. Deskriptif Statistik

Tabel 4.11
Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
kecanduan game online	30.60	6.254	15
konseling kelompok	30.27	5.837	15

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan software SPSS 20 for windows, menunjukkan bahwa tabel di atas rata-rata (mean) dari variabel X adalah 30,27 sedangkan rata-rata (mean) dari variabel Y adalah 30,60 dengan N berjumlah 15 siswa.

2. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan peneliti adalah *One sample kolmogrof-smirnov* dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai $p > 0,05$ maka data berdistribusi normal
- Jika nilai $p < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

Tabel 4.12
Uji normalitas data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,32965387
Most Extreme Differences	Absolute	,131
	Positive	,131
	Negative	-,093
Kolmogorov-Smirnov Z		,507
Asymp. Sig. (2-tailed)		,959

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai *P-Value* atau taraf signifikansi Asymp. Sig.(2-tailed) yaitu 0,959, dan sig. 0,05. Dapat disimpulkan bahwa $0,959 > 0,05$ dan data berdistribusi normal.

3. Uji koefisien determinasi

Tabel 4.13
Uji koefisien determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.846 ^a	,717	,695	3,455

a. Predictors: (Constant), konseling kelompok

b. Dependent Variable: kecanduan game online

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Tabel di atas menjelaskan tentang besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yakni diketahui besar R ialah 0,846 dengan nilai R Square 0.717 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (Adjustes R Square) adalah 0,695.

Tabel 4.14⁵⁵

Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi

No.	Interval koefisien	Keterangan
1	0,00-0,1999	Sangat rendah
2	0,20-0,399	Rendah
3	0,40-0,599	Sedang
4	0,60-0,799	Kuat
5	0,80-1,000	Sangat kuat

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel X pada variabel Y dan total hubungannya adalah 0,846. Dan dari hasil output di atas diketahui bahwa Konseling Kelompok efektif untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai sebesar 0,717 atau 71,7 %(kuat).

⁵⁵Sugiono, *Metode Penelitian...*, h.184.

4. Anova

Tabel 4.15**Anova**

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	392.388	1	392.388	32.865	.000 ^b
	Residual	155.212	13	11.939		
	Total	547.600	14			
a. Dependent Variable: kecanduan game online						
b. Predictors: (Constant), konseling kelompok						

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Dari output di atas diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar 32,865 dan tingkat nilai signifikan sebesar 0,000. Diketahui bahwa nilai probabilitas 0,05 sedangkan nilai $0,000 < 0,05$, maka terdapat keefektifan Konseling Kelompok untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai.

Untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan Y dalam regresi linier dapat dilihat dari nilai F_{hitung} dan F_{tabel} , diketahui bahwa:

- Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

- b. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dari hasil output di atas bahwa nilai $F_{hitung} = 32,865 > F_{tabel} = 4,67$ dilihat dari $(df_1) = k-1 = 2-1 = 1$, $(df_2) = N-K = 15-2 = 13$ sehingga diperoleh $F_{tabel} = 4,67$, artinya bahwa Konseling Kelompok efektif untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai.

5. Uji Regresi

Tabel 4.16

Uji regresi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.147	4.871		.646	.530
	konseling kelompok	.907	.158	.846	5.733	.000

a. Dependent Variable: kecanduan game online

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Dari hasil output diatas, diketahui nilai Constant (a) sebesar 3,147 sedangkan nilai Konseling Kelompok (b/koeffisien regresi) sebesar 0,907 sehingga dapat diketahui persamaan regresinya yaitu $Y = a + bX$

keterangan:

Y = Kecanduan Game Online

X = Konseling Kelompok

$$(Y=3,147+0,907X)$$

Tabel 4.17⁵⁶

Nilai koefisien

Nilai koefisien	Penjelasan
+0,70-ke atas	Hubungan positif yang sangat kuat
+0,50-+0,69	Hubungan positif yang mantap
+0,30-+0,49	Hubungan positif yang sedang
+0,10-+0,29	Hubungan positif yang tidak berarti
0,0	Tidak ada hubungan
-0,01- -0,09	Hubungan negatif yang tidak berarti
-0,10- -0,29	Hubungan negatif yang rendah
-0,30- -0,49	Hubungan negatif yang

⁵⁶ Burhan Bungin, *Metodologi...*, h. 194.

	sedang
-0,50- -0,69	Hubungan negatif yang mantap
-0,70- ke bawah	Hubungan negatif yang sangat kuat

Persamaan diatas dapat disimpulkan bahwa konstanta sebesar 3,147 yang mengandung arti bahwa nilai konstanta variabel kecanduan game online sebesar 3,147. Sedangkan koefisien regresi X sebesar 0,907 menyatakan bahwa penambahan nilai Konseling Kelompok, maka nilai Konseling Kelompok bertambah 0,907. Koefisien regresi tersebut bernilai positif yang sangat kuat, dilihat dari tabel 4.17 berada pada urutan pertama dengan nilai sebesar 0,907, sehingga dapat dikatakan bahwa arah efektivitas variabel X pada Y positif yang kuat.

Ha = Konseling kelompok efektif untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai

Ho = Konseling kelompok tidak efektif untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai

Dalam mengetahui hubungan antara variabel X pada variabel Y di perhatikan:

- a. Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.
- c. Jika $\text{sig } t > 0,05$ maka artinya tidak terdapat keefektivan antara variabel independen pada variabel dependen
- d. Jika $\text{sig } t < 0,05$ artinya terdapat keefektivan antara variabel independen pada variabel dependen.⁵⁷

Berdasarkan hasil pada table di atas yang telah diolah di SPSS versi 20 diketahui bahwa $T_{hitung} = 5.733$ dan $(df) = N-K = 15-2 = 13$, maka diperoleh $T_{tabel} = 2,160$ dengan demikian nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan diketahui taraf signifikan sebesar 0,000 dengan demikian $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya dari penelitian yang dilakukan peneliti di simpulkan bahwa Konseling Kelompok dapat meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Ed.I, Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2019), h.260.

E. Pembahasan Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a = Konseling kelompok efektif untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai

H_o = Konseling kelompok tidak efektif untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai

1. Berdasarkan uji t diketahui bahwa $T_{hitung} = 5.733$ dan $(df) = N-K = 15-2 = 13$, maka diperoleh $T_{tabel} = 2,160$, dengan demikian nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan diketahui taraf signifikan sebesar 0,000 dengan demikian $0,000 < 0,05$. Maka H_o ditolak dan H_a diterima. Artinya dari penelitian yang dilakukan peneliti di simpulkan bahwa Konseling Kelompok efektif untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai.
2. Untuk mengetahui berapa besar efektivitas konseling kelompok untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa dilihat pada tabel summary dengan nilai R Square sebesar 0,717 atau 71,7%. Dengan kesimpulan bahwa keefektivan konseling kelompok berada pada taraf yang sangat kuat untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di lihat pada tabel 4,13.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Konseling Kelompok efektif untuk Meminimalisir kecanduan game online pada Siswa di MAN 2 Sinjai. Hal ini didasarkan pada hasil regresi linear sederhana yang telah dilakukan melalui SPSS 20, di peroleh hasil dari responden yang berjumlah 15 siswa. Diketahui jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka artinya H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan data yang telah diolah dan dianalisis statistic pada table coefficient maka dapat diketahui $T_{hitung} = 5,733 > T_{tabel} = 2,160$ dan diketahui taraf signifikan sebesar 0,000 dengan demikian $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa dari penelitian yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa Konseling Kelompok efektif untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa di MAN 2 Sinjai dengan besar efektivitas 0,717 atau sebesar 71,7 %.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi MAN 2 Sinjai agar lebih semangat dan antusias menerapkan konseling kelompok di sekolah karena salah satu wadah untuk siswa menyelesaikan masalah yang dihadapi.
2. Bagi peneliti atau pihak-pihak lainnya, diharapkan mampu memahami indikator dalam konseling kelompok dan mengaplikasikan untuk membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi dan mengembangkan potensi yang dimiliki pada dirinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Moch. Idochi, *Dasar-dasar Statistika*, Cet. XII; Bandung: Alfabeta, 2018.
- Azam, Ulul, *Bimbingan dan Konseling Perkembangan Disekolah*, Cet. I; Yogyakarta: CV Budi Utama, 2016.
- Budiman, Haris, “*Peran Teknologi Komunikasi dalam Pendidikan*”, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 8, 2017.
- Bungin, Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Cet. IX; Depok: Prenadamedia Group, 2018.
- Departemen Agama RI, Al;Qur'an dan Terjemahan, Semarang: PT Karya Toha Putra Semarang, 2020.
- Dokumen dari Operator MAN 2 Sinjai tanggal 17 juni 2021.
- Fahmi, Nasriana Nur, “*Layanan Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMK Negeri 1 Depok Soleman*”, Jurnal Hisbah, Vol. 13, No. 1, 2016.
- Falastri, Sisca dan Itsar Bola Rangka, *Prosedur Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*, Cet. I; Bandung: Mujahid Press, 2016.
- Fitri, Emria, at.al., “*Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling*”, Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 4, No. 3, 2018.

- Handayani, Tri, “*Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri II Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*”, Skripsi, Bandar Lampung: IAIN Raden Intang Lampung, 2017.
- Hardiansyah dan Dian Adi Candra, “*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqan Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*”, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 3, No. 2, 2016.
- Hikmawati, Fenti, *Bimbingan Konseling*, Cet. III; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012.
- Kurnanto, M. Edi, *Konseling Kelompok*, Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2014.
- Kurniawan, Robert dan Budu Yunarto, *Analisis Regresi Dasar dan Penerapannya Dengan R*, Cet. I; Jakarta: Kencana, 2016), h. 34.
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiyah Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Cet. I; Jawa Timur: CV Ae Media Grafika, 2019.
- Laili, Fitri Ma’rifatul dan Wiryo Nuryono, “*Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kela VII SMP Negeri 21 Surabaya*”, Jurnal BK, Vol. 05, No. 01, 2015.

Lubis, Namora Lumongga dan Hasnida, *Konseling Kelompok*, Cet. I; Jakarta: Kencana, 2016.

Lubis, Namora Lumongga, *Memahami Dasar-Dasar Konseling Dalam Teori dan Praktek*, Cet. III; Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2014.

Mashudi, Farid, *Psikologi Konseling*, Cet. IV; Jogjakarta: IRCiSoD, 2013.

Mulkiyan, “*Mengatasi Masalah Kepercayaan Diri Siswa Melalui Konseling Kelompok*”, *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol. 5, No. 3, 2017.

Mungin Eddi Wibowo, *Konseling Kelompok Perkembangan*, Cet. II; Semarang: Unnes Press, 2019.

Octavia, Shilhy A, *Implementasi manajemen Bimbingan dan Konseling di Sekolah/Madrasah*, Cet. I; Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.

Permendiknas, *Undang-undang Sisdiknas*, Cet. II; Jakarta: Sinar Grafiak, 2008.

Prayitno, at.al., *Layanan Bimbingan Kelompok & Konseling Kelompok*, Cet. I; Bogor: Ghalia Indonesia, 2017.

Ristianti, Dina Hajja dan Irwan Fahturrochman, *Penilaian Konseling Kelompok*, Cet. I; Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020.

Safitri, Nadiya, “*Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik Assertive Training untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas IX di SMP*”

Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019-2020”, Skripsi, Lampung: UIN Raden Intang Lampung, 2019.

Sagara, Satria dan achmad Mujab Masyur, “*Gambaran Online Gamer*”, *Jurnal Empati*, Vol. 7, No. 2, 2018.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. XXV; Bandung: Alfabeta, 2017.

Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Cet. XII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Sujarweni, V. Wiratna, *Metode Penelitian Keperawatan*, Cet. I; Yogyakarta; Gafa Media, 2014.

Suriati, et.al., *Teori dan Teknik Bimbingan dan Konseling*, Cet. I; Sinjai: CV Latinulu, 2020.

Suryanto, Rahmad Nico, “*Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*” *Jurnal Jom FISIP*, Vol. 2, No. 2, 2015.

Tarjo, *Metode Penelitian*, Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2019.

Theresia, Elizabeth, at.al., “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar pada Siswa Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019*”, *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lamung*, Vol. 1, No. 2, 2019.

Ulfah, Maulidya, *Digital Parenting*, Cet. I: Jawa Barat: Edu Publisher, 2020.

Utami, Tantric Widyarti dan Atik Hodikoh, “*Kecanduan Game Online berhubungan dengan Penyesuaian pada Remaja*”, Jurnal Keperawatan, Vol. 12, No. 1, 2020.

Vintnalisa, Radhesti, “*Penerapan Konseling Kelompok Realita untuk Menangani Kecanduan Game Online pada Siswa*”, Jurnal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling, Vol. 01, No. 01, 2013.

Wagiran, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Cet. II; Yogyakarta: Deepublish, 2014.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

KISI-KISI INSTRUMENT PENELITIAN

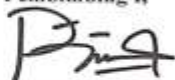
“Efektivitas Konseling Kelompok untuk Meminimalisir Kecanduan *Game Online* pada Siswa di MAN 2 SINJAI”

Variabel	Sub Variabel	Indikator Variabel	Nomor Item	Jumlah Item
Konseling Kelompok	Konseling kelompok adalah proses konseling yang dilakukan dalam situasi kelompok, dimana konselor berinteraksi dengan konseli dalam bentuk kelompok yang dinamis untuk memfasilitasi perkembangan individu atau membantu individu dalam mengatasi masalah yang dihadapinya secara bersama-sama.	Berkembangnya kemampuan sosialisasi seseorang	1-2	2
		Terbentuknya pemahaman terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungan	3-5	3
		Mampu mencegah individu dari permasalahan yang timbul	6-8	3
		Berkembangnya berbagai potensi individu secara mantap dan berkelanjutan	9-10	2
Kecanduan game online	Kecanduan game online adalah suatu ketergantungan terhadap sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang dan sangat sulit untuk dihentikan dan akan	<i>Compulsion</i> (kompulsif)	11-22	2
		<i>Withdrawal</i> (penarikan Diri)	13-14	2
		<i>Tolerance</i> (toleransi)	15-16	2
		<i>Interpersonal and health-related problems</i> (masalah hubungan interpersonal dan	17-20	4

	menimbulkan dampak kesehatan) negative		
--	---	--	--

Sinjai, 25 Mei 2021

Pembimbing I,



Rahmatullah, S.Sos.L.,M.A.
NIDN: 2110038301

Pembimbing II,



Faridah, S.Kom.L.,M.Sos.L.
NIND: 2122128001

Mengetahui,



Ketua FBSH BPI
Mulyati, S.Sos.,M.A.
NIDN: 1321692

Pedoman Pembuatan Instrument

ANGKET PENELITIAN

“ Efektivitas Konseling Kelompok untuk Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Siswa di MAN 2 Sinjai”

A. Identitas

Nama Lengkap :

Kelas :

Jenis Kelamin :

No Hp :

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pertanyaan di bawah ini dengan teliti
2. Jawablah semua pertanyaan sesuai dengan keadaan diri sendiri dengan memberikan tanda (✓) pada jawaban yang dipilih
3. Setiap pertanyaan dalam angket ini ada 4 pilihan jawaban

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang-Kadang

TP : Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KK	TP
1.	Saya dapat berintraksi dengan orang lain setelah mengikuti konseling kelompok				
2.	Saya dapat bersosialisasi dengan banyak orang setelah mengikuti konseling kelompok				
3.	Konseling kelompok membantu saya memahami diri sendiri				
4.	Saya dapat membantu orang lain yang membutuhkan bantuan setelah mengikuti konseling kelompok				
5.	Saya dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan				
6.	Saya mampu mengatasi masalah yang ada dengan solusi yang di berikan pada saat mengikuti konselig kelompok				
7.	Saya melakukan hal-hal baik untuk mengatasi masalah yang dihadapi				
8.	Konseling kelompok membantu menyelesaikan masalah yang saya hadapi				
9.	Saya melalui tantangan yang sulit untuk				

	menguji potensi yang saya miliki				
10.	Saya termotivasi dalam belajar supaya dapat meraih cita-cita yang saya impikan				
11.	Saya lupa waktu ketika bermain game online				
12.	Saya bermain game online sampai larut malam				
13.	Saya bolos sekolah untuk bermain game online				
14.	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online				
15.	Saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas saat di rumah atau di kelas				
16.	Saya malas membaca buku karena bermain game online				
17.	Saya bermain game online sampai lupa makan				
18.	Waktu tidur saya berkurang karena game online				
19.	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain game online				

20.	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain game online				
-----	---	--	--	--	--

Sinjai, / /2021

Ttd. Responden

Hasil Instrument Penelitian

HASIL INSTRUMENT PENELITIAN

a. Tabulasi hasil angket Konseling Kelompok

No	Responden	Item										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Muh. Ichsan Ismail	3	3	1	3	3	1	3	1	3	1	22
2	Sabriadi	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	25
3	Harianto	1	4	2	3	1	3	1	2	3	2	22
4	M. Faishal Firmansyah	3	2	4	3	3	4	2	3	4	3	31
5	Fitriani As.ad	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	35
6	Firdayanti	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	36
7	Adriani	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	Muh. Saddam	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	28
9	Maria Ulfa	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	32
10	Ainun Dias Saputra	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	30
11	Dicki Saputra	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
12	Khaerul Ikhwan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
13	Nurfadilla	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	37
14	Yusril Marsuki	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	34
15	Fathina Fahrina	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	33

b. Tabulasi kecanduan game online

No	Responden	Item										Jumla h
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Muh. Ichsan Ismail	3	3	3	3	3	1	1	1	3	3	24
2	Sabriadi	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	25
3	Harianto	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	22
4	M. Faishal Firmansyah	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	31
5	Fitriani As,ad	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	36
6	Firdayanti	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
7	Adriani	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	Muh. Saddam	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
9	Maria Ulfa	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38
10	Aiun Dian Saputra	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	28
11	Dicki Saputra	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	34
12	Khaerul Ikhwan	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	26
13	Nurfadilla	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	32
14	Yusril Marsuki	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	35
15	Fathina Fahrina	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39

Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI



Gambar 1 Halaman MAN 2 Sinjai



Gambar 2 Memasukkan Surat Izin Penelitian



**Gambar 3 Membagikan angket Penelitian pada siswa MAN
2 Sinjai**

SK Pembimbing



FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
KAMPUS 1: JALAN MELAYU BANGKORAN NO. 40 KOTA SINJAI, KABUPATEN KOTA PONTIANAK
 Email : fakultas@sinjai.iaimuh.com Website : http://www.sinjai.iaimuh.com

SURAT KEPUTUSAN
 Nomor: 189/TEL.LAI/8-K/PP/2020

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN AKADEMIK 2020/2021

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai setelah:

Menimbang : 1. Bahwa dalam rangka penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2020/2021, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.

Mengingat : 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang diamanahkan kepadanya.

Memperhatikan : 1. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah
 2. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas
 3. Undang-undang RI No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi
 4. Keputusan Menteri Agama RI No. 6732 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 5. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/12/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 6. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.

Permana : Mengingat dan menetapkan Bapak/Ibu

Pembimbing I	Pembimbing II
Rahmatullah, S.Sos.I, M.A	Faridah, S.Kom.I, M.Sos.I

Untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Mardiana
 NIM : 170202060
 Prodi : BPI
 Judul : Efektifitas Konseling Kelompok untuk Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Siswa di MAN 2 Sinjai
 Skripsi

Sinjai, 19 Agustus 2020

Surat Izin Penelitian



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI HASYIMIYAH SINJAI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
KAMPUS : JL. GILYAN MARGAMUDIN NO. 30 KAL. SINJAI, TLEFAK 08212K. KODE POS 91613
Email : info@iainidj@gmail.com Website : <http://www.iainidj.ac.id>

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 064.DQ/III.3.AU/P/2021
Lamp : Satu (1) rangkap
Hal : Izin Penelitian

Sinjai, 11 Syawal 1442 H
27 Mei 2021 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala Sekolah MAN 2 Sinjai
di
Sinjai

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penelitian skripsi mahasiswa program Sarjana Satu (S1) Program Studi
Bimbingan Penyuluhan Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai, dengan ini
diampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Mardiana
NIM : 170202060
Program Studi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam
Semester : VIII

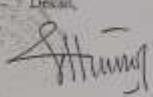
akan mengadakan penelitian dengan judul:

**Efektivitas Konseling Kelompok untuk meminimalisir Kecanduan Game Online Pada
Siswa di MAN 2 Sinjai.**

Selubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan
izin melaksanakan penelitian di Sekolah MAN 2 Sinjai.

Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan,

Dr. Sutirni, M.Sos.I.
NIM. 948 800

Terselubung:

1. Ketua BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai
3. Wakil Rektor I IAIM Sinjai di Sinjai
4. Ketua Prodi BPI IAIM Sinjai di Sinjai

tembak, Pengajar dan Kompol II

Surat Keterangan Telah Meneliti



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SINJAI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 SINJAI
Jl. Arah Mardani No. 2 Tlp (0471) 22432 Sinjai Utara
Jl. Perbatasan Raya Sausang (Bosong Ulu) Sinjai
Email: masn2sinjai@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: B-288/Ma.21.19.02/11.00/06/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala MAN 2 Sinjai Kabupaten Sinjai menerangkan bahwa:

Nama	MARDIANA
NIM	1702012060
Semester	VIII (Delapan)
Program Studi	BOMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM
Fakultas	USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM

Berdasarkan Surat Izin dari Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam, Nomor: 064.XXIII.3.A/1/P/2021, Tanggal 27 Mei 2021, Perihal: Izin Penelitian.

Ditawi surat telah melaksanakan penelitian pada tanggal 28 Mei s.d 17 Juni 2021 di MAN 2 Sinjai untuk memperoleh data penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul:

" EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK UNTUK MEMINIMALISIR KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA DI MAN 2 SINJAI "

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



BIODATA PENULIS

Nama : Mardiana

NIM : 170202060

Tempat/Tanggal Lahir : Cippaga/ 10 November 1998

Alamat : Dsn. Pao, Desa Bana, Kec.
Bontocani, Kab. Bone

Pengalaman Organisasi :

1. Pengurus Himaprodi BPI
2. Pengurus Pusat Informasi dan Konseling Ahmad Dahlan IAI Muhammadiyah Sinjai
3. Kader IMM Fukis

Riwayat Pendidikan :

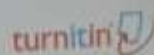
1. SD/MI : SD Inpres 12/79 Bana
2. SLTP/MTS : SMP 5 Negeri Bontocani
3. SMU/MA : MAN 2 Sinjai

Handphone : 081342256092

Email :
mardianhadianha102@gmail.com

Nama Orang Tua :

1. Ayah : Jumadi
2. Ibu : Guma



MARDIANA 170202060 (2).doc
Jan 11, 2022
9,112 words / 286,28 characters

MARDIANA 170202060 (2).doc

Source Overlap

30%

(3000 / 296,40%)

Source	Overlap
1. ku.uns.ac.id	1%
2. CSBook.com	<1%
3. www.bukuindonesia.com	<1%
4. UIN Waluya Tangerang on 2021-03-07	<1%
5. Borangipad.blogspot.com	<1%
6. www.uns.ac.id	<1%
7. uns.ac.id	<1%
8. ipb.ac.id	<1%
9. ipb.ac.id	<1%
10. ipb.ac.id	<1%
11. ipb.ac.id	<1%
12. ipb.ac.id	<1%
13. ipb.ac.id	<1%
14. ipb.ac.id	<1%
15. ipb.ac.id	<1%
16. ipb.ac.id	<1%
17. ipb.ac.id	<1%
18. ipb.ac.id	<1%
19. ipb.ac.id	<1%
20. ipb.ac.id	<1%
21. ipb.ac.id	<1%
22. ipb.ac.id	<1%
23. ipb.ac.id	<1%
24. ipb.ac.id	<1%
25. ipb.ac.id	<1%
26. ipb.ac.id	<1%
27. ipb.ac.id	<1%
28. ipb.ac.id	<1%
29. ipb.ac.id	<1%
30. ipb.ac.id	<1%
31. ipb.ac.id	<1%
32. ipb.ac.id	<1%
33. ipb.ac.id	<1%
34. ipb.ac.id	<1%
35. ipb.ac.id	<1%
36. ipb.ac.id	<1%
37. ipb.ac.id	<1%
38. ipb.ac.id	<1%
39. ipb.ac.id	<1%
40. ipb.ac.id	<1%
41. ipb.ac.id	<1%
42. ipb.ac.id	<1%
43. ipb.ac.id	<1%
44. ipb.ac.id	<1%
45. ipb.ac.id	<1%
46. ipb.ac.id	<1%
47. ipb.ac.id	<1%
48. ipb.ac.id	<1%
49. ipb.ac.id	<1%
50. ipb.ac.id	<1%
51. ipb.ac.id	<1%
52. ipb.ac.id	<1%
53. ipb.ac.id	<1%
54. ipb.ac.id	<1%
55. ipb.ac.id	<1%
56. ipb.ac.id	<1%
57. ipb.ac.id	<1%
58. ipb.ac.id	<1%
59. ipb.ac.id	<1%
60. ipb.ac.id	<1%
61. ipb.ac.id	<1%
62. ipb.ac.id	<1%
63. ipb.ac.id	<1%
64. ipb.ac.id	<1%
65. ipb.ac.id	<1%
66. ipb.ac.id	<1%
67. ipb.ac.id	<1%
68. ipb.ac.id	<1%
69. ipb.ac.id	<1%
70. ipb.ac.id	<1%
71. ipb.ac.id	<1%
72. ipb.ac.id	<1%
73. ipb.ac.id	<1%
74. ipb.ac.id	<1%
75. ipb.ac.id	<1%
76. ipb.ac.id	<1%
77. ipb.ac.id	<1%
78. ipb.ac.id	<1%
79. ipb.ac.id	<1%
80. ipb.ac.id	<1%
81. ipb.ac.id	<1%
82. ipb.ac.id	<1%
83. ipb.ac.id	<1%
84. ipb.ac.id	<1%
85. ipb.ac.id	<1%
86. ipb.ac.id	<1%
87. ipb.ac.id	<1%
88. ipb.ac.id	<1%
89. ipb.ac.id	<1%
90. ipb.ac.id	<1%
91. ipb.ac.id	<1%
92. ipb.ac.id	<1%
93. ipb.ac.id	<1%
94. ipb.ac.id	<1%
95. ipb.ac.id	<1%
96. ipb.ac.id	<1%
97. ipb.ac.id	<1%
98. ipb.ac.id	<1%
99. ipb.ac.id	<1%
100. ipb.ac.id	<1%

1	diteliti.pdf	<1%
2	ejournal.unm.ac.id	<1%
3	edl.unsidainggris.ac.id	<1%
4	repository.stkipnegeri.ac.id	<1%
5	IAH Kudus on 2020-05-21	<1%
6	Generasi Pendidikan Indonesia on 2014-02-04	<1%
7	repository.metro-pw.ac.id	<1%
8	repository.almaska.ac.id	<1%
9	Almad Rizki, Muhammad Rizki "EFEKTIVITAS METODE UMUM TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MEMBAKA ALZIMAN"	<1%
10	arindapen.blogspot.com	<1%
11	reka.umsida.ac.id	<1%
12	sumsugm.com	<1%
13	Universitas Negeri Jakarta on 2017-02-08	<1%
14	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2020-09-15	<1%
15	IAH Metro Lampung on 2019-12-09	<1%
16	UPN Veteran Yogyakarta on 2021-05-07	<1%
17	University of South Australia on 2021-01-11	<1%

Excluded search repositories:

None

Excluded from document:

None

Excluded sources:

None

