

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK TERHADAP REDUKSI
PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE***

(Penelitian pada Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah Payaman Secang Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Lisa Rosiana Julias Tantri
NPM 12.0301.0014

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK TERHADAP REDUKSI
PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE***

(Penelitian pada Kelas IX SMP Muhammadiyah Payaman Kab. Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

**Lisa Rosiana Julias Tantri
NPM. 12.0301.0014**

**PROGRAM S1 BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

PENGARUH KONSELING KELOMPOK TERHADAP REDUKSI PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE*

(Penelitian pada Kelas IX SMP Muhammadiyah Payaman Kab. Magelang)

Oleh :

Lisa Rosiana Julias Tantri
NPM. 12.0301.0014

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Magelang, 17 Desember 2016

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Drs. Arie Supriyatno, M.Si
NIP. 19560412 198503 1 002


Sugiyadi, M. Pd. Kons
NIK. 047506010

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

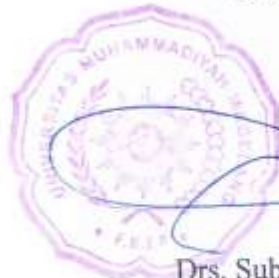
Oleh :
Nama : Lisa Rosiana Julias Tantri
NPM : 12.0301.0014

Diterima dan mengesahkan oleh penguji :
Hari : Kamis
Tanggal : 19 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Arie Supriyatno, M.Si : Ketua/Anggota (.....)
2. Sugiyadi, M.Pd. Kons. : Sekretaris/Anggota (.....)
3. Dr. Purwati, M.S. Kons. : Anggota (.....)
4. Dra. Indiaty, M.Pd. : Anggota (.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP



Drs. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Lisa Rosiana Julias Tantri
N.P.M : 12.0301.0014
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Reduksi
Perilaku Kecanduan *Game Online*.

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 17 Desember 2016

Yang menyatakan



Lisa Rosiana Julias Tantri
NPM. 12.0301.0014

MOTTO

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; Kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik”
(Evelyn Underhill)

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati, skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ayahanda Budiyono, Ibunda Rusiyam dan Ibu Mertua Sri Sulastri tercinta yang telah memberikan dukungan moral dan material serta do'a yang tiada henti-hentinya hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Suami tersayang saya Anton Setia Budi yang telah memberikan do'a, dukungan dan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini..
3. Almamater Prodi BK FKIP UM Magelang.

PENGARUH KONSELING KELOMPOK TERHADAP REDUKSI PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE*

(Penelitian pada Kelas IX SMP Muhammadiyah Payaman Kab. Magelang)

Lisa Rosiana Julias Tantri

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Konseling Kelompok dalam mengurangi perilaku kecanduan *Game Online* terhadap siswa kelas IX di SMP Muhammadiyah Payaman Kab Magelang melalui Konseling Kelompok dengan teknik diskusi kelompok. Layanan konseling kelompok dengan teknik diskusi dipilih dengan harapan siswa dapat mereduksi perilaku kecanduan *Game Online*.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *one group pre test- post test design*. Perlakuan Konseling Kelompok diberikan sebanyak 4 kali pertemuan. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas yang berupa Konseling Kelompok dan variabel terikat yang berupa kecanduan *Game Online*. Populasi dari penelitian ini adalah 30 siswa kelas IX SMP Muhammadiyah Payaman Kab Magelang, Teknik dalam menentukan sampel menggunakan teknik non random sampling diperoleh 10 siswa yang memiliki perilaku kecanduan *Game Online* tinggi. Teknik pengumpulan data menggunakan dengan teknik analisis menggunakan uji *wilcoxon*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Konseling Kelompok berpengaruh terhadap reduksi kecanduan *game online*. Hasil tersebut ditunjukkan setelah memperoleh layanan Konseling Kelompok dengan rata-rata 11% dan dari hasil analisis *Uji Wilcoxon* sebesar -2,803. Sehingga pengajuan hipotesis diterima jika taraf signifikan nilai probabilitas kurang dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok berpengaruh terhadap reduksi kecanduan *game online* di SMP Muhammadiyah Payaman Kab Magelang.

Kata Kunci : *Kecanduan Game Online, Konseling Kelompok*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji Syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Reduksi Perilaku Kecanduan *Game Online*” . Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan kepada studi di Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M. Pd, Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang atas izin penelitiannya.
3. Sugiyadi, M.Pd. Kons, Kaprodi BK Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Drs. Arie Supriyatno, M. Si, Sugiyadi, M. Pd. Kons sebagai dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingannya.
5. Dosen dan Staff Karyawan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
6. Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah Payaman yang mengizinkan melakukan penelitian di sekolahnya.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah membantu penulisan skripsi ini.

Penulis berharap semoga amal kebaikan bapak/ibu mendapat balasan dari Allah SWT. Selanjutnya atas kekurangan dalam skripsi ini, saran dan masukan diterima dengan senang hati.

Magelang, 17 Desember 2016

Lisa Rosiana Julias Tantri

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Perngesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Abstraksi	vii
Kata pengantar	viii
Daftar isi	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	5
B. Konseling Kelompok	14
C. Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Reduksi Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	27
D. Kerangka Berfikir	29
E. Hipotesis	30
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	31
B. Identifikasi Operasional Variabel Penelitian	31
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	32
D. Subyek Penelitian	33
E. Metode Pengumpulan Data	34
F. Prosedur Penelitian	35
G. Teknik Analisis Data	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	48

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	51
B. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA	53
----------------------	----

LAMPIRAN	55
----------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Bobot Nilai Angket	34
2. Hasil Uji Validitas Angket Skala Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	84
3. Uji Reabilitas Instrumen	37
4. Kisi-Kisi Angket Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah <i>Try Out</i>	67
5. Daftar Sampel Penelitian <i>Pretest</i>	41
6. Daftar Sampel Penelitian <i>Posttest</i>	42
7. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian	43
8. Uji Normalitas.....	44
9. <i>Deskriptif</i> Data Subyek Penelitian	45
10. Uji Beda Kelompok Eksperimen	46
11. Peningkatan <i>Pre test- Post test</i> Kelompok Eksperimen	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir	29
2. Desain Penelitian One Group Pre Test- Post Test	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Dan Surat Keterangan Penelitian	56
2. Pedoman Wawancara Dan Hasil Wawancara	59
3. Kisi-Kisi Angket Sebelum Try Out Dan Sesudah Try Out	67
4. Jadwal Kegiatan Penelitian	74
5. Daftar Hadir Try Out Dan Hasil Skor Angket Try Out	76
6. Hasil Uji Validitas Dan Reabilitas	83
7. Daftar Hadir Pre-Test Dan Hasil Skor Pre-Test Kelompok Eksperimen	91
8. Daftar Hadir Kegiatan konseling kelompok	95
9. Rencana Pelaksanaan Layanan Konseling Kelompok Dan Laporan Konseling Kelompok	97
10. Daftar Hadir Post-Test Dan Hasil Skor Post-Test Kelompok Eksperimen ..	127
11. Hasil Peningkatan Pre-Test Dan Post- Test	131
12. Uji Normalitas	133
13. Hasil Uji Wilcoxon	135
14. Uji Kolmogorov	137
15. Dokumentasi	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecanduan *Game Online* merupakan sebuah aktifitas bermain *game* dengan menggunakan internet yang terus-menerus dan ada kepuasan tersendiri pada pemainnya. *Game Online* menjadi permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan *game online*, salah satunya tantangan. Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga orang yang kecanduan *game* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*.

Neumann and Morgenstern (2011: 19) *game online* adalah permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kewenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Game Online tersebut adalah salah satu aplikasi permainan yang dimainkan bisa beberapa orang melalui jaringan internet. Para pengguna *game online* lebih menganggap *game online* itu sebagai aktivitas untuk refreasing karena kepenatan dalam aktivitas kesehariannya. Banyak sekali siswa yang

senang melakukan *game online* diwaktu luang maupun pada saat proses pelajaran di kelas.

Berkaitan dengan perilaku kecanduan *game online* di atas, banyak sekali siswa yang terpengaruh oleh kecanduan *game online*, hal ini seperti yang terjadi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah Payaman Kecamatan Secang Kabupaten Magelang, yang beralamat di Jln. Ali Utomo Payaman, Dusun Malangan Desa Payaman Kecamatan Secang Kabupaten Magelang. Di sekolah tersebut khususnya siswa Kelas IX yang berjumlah 30 orang, ternyata ada 10 siswa (33%) yang masih sering kecanduan *game online*, hal tersebut seperti yang disampaikan oleh Abdun Nafik sebagai guru Bimbingan Konseling (BK) di sekolah tersebut pada hari Selasa ada beberapa siswa yang memiliki permasalahan yaitu siswa yang kecanduan *game online*, berdasarkan wawancara penulis dengan guru pembimbing SMP Muhammadiyah Payaman. Ada beberapa siswa lebih asyik dengan hp untuk bermain *game online* bahkan ada juga siswa yang melakukan *game online* pada saat mengikuti pelajaran komputer, siswa mencuri ditengah-tengah waktu senggangnya untuk bermain *game online* bersama teman-temannya.

Pada hakekatnya, sudah banyak usaha yang selama ini dilakukan oleh guru pembimbing seperti menyimpan HP ketika berada di sekolah, membuat peraturan tidak diperbolehkan membawa HP pada saat berada di sekolah, melakukan penggeledahan barang yang dibawa secara mendadak, memberikan pemantauan yang lebih intensif pada saat pelajaran komputer, tidak mengaktifkan wifi di sekolah, melakukan pendekatan kepada siswa dan orang

tua dan memberikan kegiatan yang positif ketika ada jam kosong, namun dari usaha yang telah dilakukan hasilnya belum maksimal. Perlu dicarikan solusi agar perilaku kecanduan *game online* tersebut dapat tereduksi. Salah satu solusi yang perlu dilakukan adalah memberikan layanan konseling kelompok.

Tohirin (2007: 179) mengemukakan bahwa layanan konseling kelompok merupakan kegiatan kelompok yang mengikuti sejumlah peserta dalam bentuk kelompok dengan konselor sebagai pemimpin kegiatan kelompok.

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa konseling kelompok adalah suatu layanan konseling yang diikuti oleh beberapa orang dengan tujuan untuk mengentaskan masalah siswa dengan teknik bermain peran bersama anggota kelompok.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa konseling kelompok dapat mengurangi perilaku kecanduan *Game Online*. Adapun penelitian tentang konseling kelompok yang pernah dilakukan sebelumnya oleh *Hardi Prasetiawan*, yaitu yang berjudul “*Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok*“, dimana hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Konseling Kelompok terbukti dapat mereduksi perilaku kecanduan *Game Online*.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka perlu dikaji secara ilmiah penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul pengaruh konseling kelompok terhadap reduksi perilaku kecanduan *game online*.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah layanan konseling kelompok dapat mereduksi perilaku kecanduan *game online*.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok dalam mengurangi perilaku kecanduan *game online* di SMP Muhammadiyah Payaman.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini untuk menambah khasanah keilmuan tentang pelaksanaan layanan konseling kelompok untuk mengurangi perilaku kecanduan *game online*.

2. Manfaat Praktis

Sebagai salah satu referensi bagi guru pembimbing dan pembaca dalam mengurangi kecanduan *game online* siswa melalui konseling kelompok.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game Online merupakan permainan yang dapat dimainkan satu atau dengan beberapa orang dengan menggunakan hp android atau komputer yang memiliki saluran internet dalam proses mainannya. Banyak tantangan dalam permainan tersebut sehingga banyak orang tertarik untuk bermain dengan *game online* tersebut.

Severin dan Tankrad (2005: 447) *game online* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjual berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung dan terhubung antara yang satu dan lainnya.

Neumann and Morgenstern (2011: 19) *game online* adalah permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kewenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Adam dan Rollings (2010: 9) bahwa: “*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet”. Kepuasan yang diperoleh dalam *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya.

Kesimpulan pendapat di atas adalah bahwa *game online* merupakan suatu aktivitas sebuah permainan yang dimainkan bisa lebih dari satu orang dengan menggunakan media internet untuk menjalankan proses permainannya tersebut.

2. Jenis-jenis *Game Online*

Game Online merupakan sebuah permainan yang terhubung dengan internet sehingga dapat diminati kalangan remaja . Ada banyak jenis permainan *game online* yang dimainkan para remaja pada akhir-akhir ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Berdasarkan jenis platform atau alat yang dapat digunakan :

- 1) *Arcade games*, adalah yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah/tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus didesain untuk jenis video *games* tertentu.
- 2) *PC Games*, yaitu *game* yang dimainkan menggunakan personal komputer.
- 3) *Console games*, yaitu *games* yang dimainkan menggunakan *console* tertentu.

b. Berdasarkan *genre* permainan :

1) FPS *First person shooter* (FPS)

Jenis permainan tembak-menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat durasi menembak, reflek menembak, dll. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang.

2) *Role playing* adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

3) Aksi *shooting, game* jenis ini sangat memerlukan kecepatan reflek, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari *game* jenis ini adalah tembak menembak.

4) *Clas of clans* (COC), adalah sebuah *game* Strategi di mana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas, trophy ,elixir dan dark elixir, membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan

maupun jumlah pasukan, Pada permainan ini pemain harus menyerang serangkaian benteng desa milik goblin.

Game ini merupakan salah satu *game* mobile terpopuler di Indonesia. Semenjak rilis untuk internasional pada 7 oktober 2013, *game* ini telah mengambil banyak perhatian dari para pengguna smartphone maupun tablet. *Game* dengan genre *Tower Defense* ini, berdasarkan data yang terdapat dalam *goole play store*, telah di install lebih dari 500 juta orang di seluruh dunia. Sehingga tidak heran, COC mampu bertahan menjadi salah satu *game* yang paling banyak dimainkan dan juga banyak menghasilkan uang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa jenis-jenis *game online* adalah *acrade games*, *PC games*, *console games*, *First person shooter*, *role playing*, aksi *shoting*, *clas of clans* (COC).

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *Game Online*

Game online memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak agar tertarik bermain *game* selain itu macam-macam *games* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain, tentu saja demi mengeruk keuntungan bagi para pengelolanya tanpa menghiraukan dampak baik dan buruknya bagi perkembangan anak. Rachmat (2012) memaparkan beberapa faktor penyebab anak kecanduan bermain *game-online*, alasan seseorang bisa ketagihan bermain *game* adalah karena *game* tersebut sengaja dirancang agar pemainnya semakin sering bermain *game*.

- a. Pemain butuh menghabiskan banyak waktu dan energi untuk menciptakan sebuah karakter dan persona virtual mereka. *Game* tersebut memang dirancang agar mereka ‘menginvestasikan’ banyak waktu dan usaha untuk memperluas karakter dan kemampuan mereka.
- b. Pemain difokuskan untuk mendapatkan senjata baru atau skor yang tinggi, ini akan membuat pemain enggan berhenti bermain sebelum mereka memenuhi target mereka. Tentu saja, begitu target tercapai, selalu ada target yang lebih besar berikutnya, dan berikutnya.
- c. *Game multiplayer online* memang dirancang untuk interaktif agar pemain bekerja sama untuk mencapai tugas tertentu. Karena itu pemain merasa tidak dapat meninggalkan permainan sebelum memenuhi kewajiban untuk tim mereka.
- d. Daya tarik lainnya dari *game* tersebut adalah aspek sosial. Di dunia *game online* tersebut mereka bisa menjadi siapa saja sesuai yang mereka inginkan, dan relatif mudah untuk meningkatkan karakter. Masalahnya adalah mereka kesulitan belajar bersosialisasi di dunia nyata, khususnya buat mereka yang memang kesulitan berteman.
- e. Candu lainnya yang menarik adalah *game* ini bisa dijadikan sebagai pelarian dari masalah-masalah di dunia nyata. Tentu saja hal ini merupakan pengaruh negatif karena lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* ketimbang menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi kecanduan game online adalah game dirancang untuk

pemain menghabiskan waktu, pemain difokuskan untuk mendapatkan senjata baru, *game* dirancang untuk membuat pemain bekerjasama mencapai tugas tertentu, dari segi aspek sosial pemain yang kesulitan berteman, *game* bisa dijadikan sebagai pelarian dari masalah yang ada di dunia nyata.

4. Ciri-ciri kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan suatu aktivitas seseorang yang tidak bisa lepas dari *gamenya* karena di dalam *game* terdapat tantangan yang membuat pemainnya merasakan keinginan untuk cepat meraih skor tinggi ataupun uang dalam permainannya. Ciri-ciri kecanduan *game online* menurut Martanto (2005: 5), ada 6 aspek yaitu:

a. Ciri khas (*Salience*)

Biasanya dikaitkan dengan pikiran-pikiran yang berlebihan secara mencolok terhadap internet, berkhayal atau berfantasi mengenai internet, timbul rasa mudah marah, bosan, panik, depresif karena terlalu banyak beraktivitas internet.

b. Penggunaan yang berlebihan (*Excessive use*)

Penggunaan internet yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya, individu biasanya menyembunyikan waktu *online* dari keluarga atau orang terdekat.

c. Pengabaian pekerjaan (*Neglect to work*)

Individu mengabaikan pekerjaannya karena aktivitas internet, produktivitas dan kinerja menurun karena berinternet.

d. Antisipasi (*Anticipation*)

Internet digunakan sebagai *strategi coping* dari masalah yaitu sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata, lama kelamaan aktivitas internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.

e. Ketidakmampuan mengontrol diri (*Lock of control*)

Ketidakmampuan dalam mengontrol diri sendiri yang mengakibatkan bertambahnya waktu yang digunakan untuk melakukan aktivitas dengan internet baik dalam bentuk frekuensi maupun durasi waktu namun mengalami kegagalan sehingga kehilangan kontrol penggunaan internet pada kehidupannya. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan.

f. Mengabaikan akan kehidupan sosial (*Neglect to social life*)

Individu mengabaikan kehidupan sosialnya, sengaja mengurangi kegiatan sosial atau rekreasi demi menggunakan internet. Individu yang banyak menggunakan waktunya untuk beraktivitas berkaitan dengan internet aktivitas lainnya di luar *online* akan berkurang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa aspek-aspek kecanduan *game online* adalah ciri khas, penggunaan yang berlebihan, pengabaian pekerjaan, antisipasi, ketidakmampuan mengontrol diri, mengabaikan akan kehidupan sosial. Selanjutnya akan dijadikan

indikator dalam pembuatan kisi-kisi angket. Indikator tersebut adalah pikiran-pikiran yang berlebihan terhadap internet, kebutuhan dasar yang terabaikan, waktu kebersamaan dengan orang terdekat berkurang, mengabaikan tugas-tugas sekolah, semangat belajar menurun, sarana untuk melarikan diri dari masalah, bermain *game online* menjadi aktivitas yang utama, tidak dapat mengontrol diri dalam bermain *game online*, penggunaan waktu yang tidak terkontrol, kurang memperhatikan kehidupan sosial.

5. Akibat dari kecanduan *Game Online*

Pada saat bermain *game* secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan yang cepat dan jitu. Namun, apabila melihat ke dalam kenyataan para pemain / penggunanya dapat berkecanduan akut pada permainan *game online* tersebut. Mereka bisa lupa segala-galanya akan tugas mereka untuk menuntut ilmu. Selain itu diantaranya adalah :

- a. Akan suka membolos sekolah untuk bermain *game*.
- b. Tidak akan mengenal waktu sehingga lupa beribadah.
- c. Merusak mata dan fisik apabila kita tidak membagi-bagi waktu untuk istirahat.
- d. Membuat ketagihan untuk bermain *game*.
- e. Hidup boros.

- f. Meningkatkan emosional saat kalah dalam bermain *game* tersebut, bahkan akan menjadi pribadi yang tidak baik karena emosionalnya yang tinggi tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa akibat dari kecanduan *game online* adalah suka membolos sekolah, tidak mengenal waktu, merusak mata dan fisik, membuat ketagihan dalam bermain *game*, hidup boros, meningkatkan emosional.

6. Siswa kecanduan *Game Online*

Siswa yang kecanduan *game online* adalah siswa yang menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online* bahkan terkadang menyita waktu belajar dan sekolahnya hanya untuk bermain *game online*. Siswa juga akan melalaikan kewajibannya sebagai pelajar tetapi lebih mementingkan keasyikannya dalam bermain *game*.

Fitur-fitur *games* menarik perhatian remaja dan dewasa dari aktifitas belajar sehingga para remaja dan dewasa yang sudah kecanduan *game online* menjadi malas untuk berangkat ke sekolah mereka lebih memilih duduk berjam-jam di depan komputer/laptop dari pada belajar, faktor lainnya adalah dari lingkungan sosial terutama lingkungan keluarga, orangtua yang cenderung membiarkan anaknya berlama-lama dikomputer tanpa diawasi, mudahnya anak mengakses komputer di sekitarnya dan pengaruh teman sebaya merupakan faktor yang menyebabkan anak kecanduan bermain *game online*.

Fitriana (2013: 5) menemukan bahwa remaja dan *emerging adulthood* lebih mempunyai kecenderungan sebagai kecanduan *game online*. Mereka melakukan mulanya sebagai sarana untuk mengatasi stress, seseorang yang frekuensi bermain *game online*-nya termasuk katagori tinggi, lebih memungkinkan bahwa mereka bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah yang ada pada kehidupan mereka dari pada dibandingkan dengan orang yang frekuensi bermain *game online*-nya katagori rendah namun pada saat bermain *game* lebih untuk mendapatkan rasa tenang dan melarikan diri dari masalahnya.

B. Konseling Kelompok

1. Pengertian Konseling Kelompok.

Bimbingan dan konseling memiliki banyak layanan salah satunya adalah layanan konseling kelompok, layanan ini merupakan upaya membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi secara optimal dalam suasana kelompok. Ada beberapa pendapat mengenai konseling kelompok yaitu sebagai berikut :

Tohirin (2007: 179) mengemukakan bahwa layanan konseling kelompok merupakan kegiatan kelompok yang mengikuti sejumlah peserta dalam bentuk kelompok dengan konselor sebagai pemimpin kegiatan kelompok.

Winkel dan Hastuti (2006: 589) mengemukakan bahwa konseling kelompok sebagai bentuk khusus dari layanan konseling, yaitu wawancara

konseling antara konselor profesional dengan beberapa orang sekaligus yang digabungkan dalam suatu kelompok kecil, pada umumnya besarnya kelompok antara 5-7 orang.

Nurihsan (2009: 24) konseling kelompok merupakan bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa kegiatan konseling kelompok dilakukan oleh konselor kepada anggota dalam sebuah kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan.

Konseling kelompok merupakan proses komunikasi antar pribadi yang berlangsung melalui saluran komunikasi verbal dan non- verbal yang mampu menyusun rencana, membuat keputusan yang tepat, serta untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan dalam membentuk perilaku yang lebih baik.

2. Tujuan Konseling Kelompok

Pelaksanaan layanan konseling kelompok dilakukan berdasarkan tujuan yang membedakan dengan konseling individu untuk membantu siswa memecahkan permasalahan-permasalahan yang dialami siswa.

a. Tujuan konseling kelompok menurut Corey (2007: 592)

- 1). Masing-masing konseli memahami dirinya dengan lebih baik dan lebih terbuka terhadap aspek-aspek positif dalam kepribadiannya.

- 2). Para konseli mengembangkan kemampuan berkomunikasi satu sama lain, sehingga mereka dapat saling memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan yang khas untuk fase perkembangan mereka.
 - 3). Para konseli memperoleh kemampuan mengatur dirinya sendiri dan mengarahkan hidupnya sendiri mula-mula dalam kontak antar pribadi didalam kelompok dan kemudian juga dalam kehidupannya sehari-hari di luar lingkungan kelompoknya.
 - 4). Para konseli menjadi lebih peka terhadap kebutuhan orang lain dan lebih mampu mengkhayati perasaan orang lain.
 - 5). Masing-masing konseli menetapkan suatu sasaran yang ingin mereka capai yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku yang lebih konstruktif.
- b. Prayitno dan Amti (2004: 311) tujuan konseling kelompok adalah terpecahnya masalah-masalah yang dialami oleh para anggota kelompok, anggota kelompok dapat mengembangkan suasana interaksi yang akrab, hangat, permisif, terbuka, dengan berbahasa sopan serta saling anggota dapat memahami dan menerima apa adanya pendapat orang lain, mengendalikan diri dan bertenggang rasa.

Tujuan secara khususnya adalah fokus konseling kelompok pada masalah pribadi individu peserta layanan, maka layanan konseling kelompok yang intensif dalam upaya pemecahan masalah tersebut. Para

anggota mendapat berkembangnya perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap terarah kepada tingkahlaku dan bersosialisasi serta terpecahnya masalah individu yang bersangkutan dan diperolehnya imbalan pemecahan masalah tersebut bagi individu lain dalam anggota.

Tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan konseling kelompok adalah memberikan bantuan kepada individu agar berani berbicara dengan banyak orang, menjadi lebih peka terhadap kebutuhan orang lain, lebih memahami dirinya sendiri, mengembangkan bakat, minat dan mengentaskan permasalahan yang dihadapinya sehingga ia mampu mencegah timbulnya kembali permasalahan tersebut.

3. Manfaat Konseling Kelompok.

Konseling kelompok bermanfaat untuk membuat siswa lebih terbuka dalam menceritakan permasalahan yang dihadapi, sehingga suasana kelompok lebih efektif dalam mencari keputusan yang tepat. berikut adalah pendapat mengenai manfaat konseling kelompok.

Winkel dan Hastuti (2006: 593) menjelaskan ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pelaksanaan konseling kelompok. Adapun manfaat konseling kelompok adalah mereka dapat memahami beberapa kebutuhan psikologis, seperti kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan teman sebaya dan diterima oleh mereka, kebutuhan untuk bertukar pendapat, kebutuhan menemukan nilai kehidupan sebagai pegangan dan kebutuhan untuk menjadi lebih mandiri. Dalam suasana kelompok mereka lebih mudah membicarakan persoalan mendesak yang mereka hadapi dan

merasa lebih bergembira dalam hidup karena mengkhayati suasana kebersamaan dan persatuan yang lebih memuaskan bagi mereka dari pada berkomunikasi dengan anggota keluarganya sendiri.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat konseling kelompok antara lain :

- a. Siswa dapat memenuhi kebutuhan psikologis.
- b. Dapat berinteraksi baik dengan orang lain.
- c. Siswa dapat menyelesaikan masalahnya sehingga hidupnya menjadi gembira.

4. Tahap-tahap Konseling Kelompok

Merupakan rangkaian proses dalam layanan konseling kelompok. Seluruh rangkaian atau tahapan ini harus dilalui agar proses konseling bisa berjalan dengan baik. Berikut tahap-tahap konseling kelompok.

Latipun (2001: 158) bahwa ada enam tahapan dalam konseling kelompok yaitu :

- a. Prakonseling (Pembentukan kelompok)

Tahap pembentukan merupakan tahap persiapan pelaksanaan konseling. Pada tahap pembentukan kelompok yang dilakukan dengan seleksi anggota, dan menawarkan program kepada calon anggota kelompok.

- b. Tahap I (orientasi dan eksplorasi)

Pada tahap ini mulai menentukan struktur kelompok, mengeksplorasi harapan anggota, anggota mulai belajar fungsi

kelompok, sekaligus mulai menegaskan tujuan kelompok. Setiap anggota kelompok mulai memperkenalkan dirinya dan menjelaskan tujuan kelompok serta membangun norma dan aturan kelompok.

c. Tahap II (transisi)

Pada tahap ini diharapkan masalah yang dihadapi oleh masing-masing anggota kelompok dirumuskan dan diketahui apa sebab-sebabnya. Anggota kelompok harus mulai terbuka dalam menyampaikan pendapatnya.

d. Tahap III (tahap kerja, kohesi dan produktivitas)

Jika masalah yang dihadapi oleh masing-masing anggota kelompok sudah diketahui, langkah berikutnya adalah menyusun rencana-rencana tindakan, proses pelaksanaan konseling kelompok.

e. Tahap IV (tahap akhir)

Anggota kelompok mulai mencoba melakukan perubahan-perubahan tingkah laku dalam kelompok. Terjadi transfer pengalaman dalam kehidupan yang luas. Jika masih ada anggota yang masalahnya belum terselesaikan maka harus diselesaikan pada tahap ini, tetapi jika sudah selesai permasalahannya, maka konseling kelompok harus segera diakhiri.

f. Tahap V (tindak lanjut dan evaluasi)

Konseling kelompok perlu dievaluasi, tindak lanjut dilakukan jika ternyata ada kendala-kendala dalam pelaksanaan di lapangan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa tahap-tahap konseling kelompok adalah prakonseling, tahap I (orientasi dan eksplorasi), tahap II (transisi), tahap III (tahap kerja, kohesi dan reproduksi), tahap IV (tahap akhir), tahap V (tindak lanjut dan evaluasi).

5. Asas-asas layanan Konseling Kelompok

Kegiatan konseling kelompok terdapat sejumlah aturan atau pun asas-asas yang harus diperhatikan oleh para anggota, yaitu :

a. Asas kerahasiaan

Segala sesuatu yang dibicarakan dalam konseling kelompok tidak boleh disampaikan kepada orang lain di luar anggota kelompok. Asas ini akan mendasari kepercayaan antara anggota dalam layanan konseling.

b. Asas kesukarelaan

Anggota konseling kelompok diharapkan suka dan rela tanpa ragu-ragu ataupun terpaksa menyampaikan masalah yang dihadapi serta mengungkapkan segenap fakta, data dan seluk beluk berkenaan dengan masalah kepada pemimpin konseling kelompok dan anggota lain serta suka rela mengikuti kegiatan konseling kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

c. Asas keterbukaan

Antara pemimpin kelompok dan anggota kelompok harus saling terbuka sehingga tidak menimbulkan kecurigaan yang terakhir

hanya akan mengganggu jalannya kegiatan konseling kelompok. Keterbukaan dari anggota kelompok sangat diperlukan sekali.

d. Asas kekinian

Masalah yang dialami oleh anggota konseling kelompok adalah masalah yang dialami sekarang ini, sedangkan masalah yang sudah lampau hanya merupakan latar belakang dari masalah tersebut.

e. Asas kemandirian

Merupakan asas dimana tujuan dari layanan konseling kelompok adalah agar anggota konseling kelompok dapat mandiri dalam memecahkan masalahnya. Adanya perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik, perubahan ini tidaklah sekedar mengulang perilaku yang lama tetapi adanya peningkatan kearah pembaharuan yang positif.

f. Asas kegiatan

Asas ini menunjukkan pada konseling yang tidak hanya mengarahkan transaksi verbal antara konseli (anggota kelompok) dengan pemimpin kelompok. Asas kegiatan masih dilaksanakan walaupun digunakan dalam konseling yang berdimensi verbal, yaitu aktif menjalani proses konseling dan aktif pula menjalankan atau melaksanakan (menerapkan) hasil-hasil konseling.

g. Asas keharmonisan

Kegiatan layanan konseling kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma yang berlaku baik ditinjau dari norma agama, norma hukum, ilmu maupun kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa asas-asas konseling kelompok adalah asas kerahasiaan, asas kesukarelaan, asas keterbukaan, asas kekinian, asas kemandirian, asas kegiatan, asas keharmonisan.

6. Teknik-teknik dalam layanan Konseling Kelompok

Secara keseluruhan teknik dalam konseling kelompok itu sama dengan teknik dalam bimbingan kelompok.

Tohirin (2007: 182) beberapa teknik yang dapat digunakan dalam layanan konseling kelompok adalah :

a. Teknik umum (pengembangan dinamika kelompok)

Secara umum teknik-teknik yang digunakan dalam penyelenggaraan konseling kelompok kepada berkembangnya dinamika kelompok yang diikuti oleh seluruh anggota kelompok untuk mencapai tujuan layanan, adapun teknik tersebut adalah :

- 1) Komunikasi multi arah secara efektif dinamis dan terbuka
- 2) Pemberian rangsangan untuk menimbulkan inisiatif dalam pembahasan, diskusi, analisa dan pengembangan argumentasi.
- 3) Dorongan minimal untuk memantapkan respon anggota kelompok.

b. Teknik permainan kelompok

Pelaksanaan layanan konseling kelompok dapat diterapkan menggunakan teknik permainan sebagai selingan yang memuat materi pembinaan tertentu. Permainan kelompok yang efektif harus mempengaruhi ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Sederhana
- 2) Menggembirakan
- 3) Menimbulkan suasana rileks dan tidak melelahkan
- 4) Meningkatkan kreatifitas
- 5) Diikuti oleh semua anggota kelompok

Teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik diskusi kelompok. Tohirin (2007: 291) diskusi kelompok merupakan suatu cara dimana siswa memperoleh kesempatan untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Diskusi tersebut merupakan bentuk konseling dimana konselor melaksanakan konseling dengan cara diskusi kelompok. Teknik ini biasa digunakan dalam satu atau dua sesi konseling kelompok untuk menanyakan informasi yang penting. Penekanannya bukan pada diskusi, tetapi pada penjelasan hal-hal yang belum dipahami.

7. Komponen yang ada dalam Konseling Kelompok

Komponen yang harus ada dalam kegiatan layanan konseling kelompok adalah (Prayitno 2004: 34)

a. Pemimpin kelompok

Keberadaan pemimpin kelompok dalam kegiatan layanan konseling kelompok sangatlah penting dan berpengaruh terhadap proses, kegiatan, suasana, dan keberhasilan kelompok itu, secara singkat pemimpin kelompok adalah orang yang mampu menciptakan suasana sehingga para anggota kelompok dapat belajar bagaimana mengatasi masalah mereka sendiri. Orang yang menjadi pemimpin kelompok adalah orang yang menghargai orang lain, dipercaya oleh anggota kelompok, mampu menimbulkan suasana percaya pada diri sendiri dan saling percaya-mempercayai diantara anggota kelompok, dan mampu mengembangkan tipe kepemimpinan yang tut wuri handayani, ing madya mangun karsa, ing ngarsa sung tulada.

b. Anggota kelompok

Kegiatan ataupun kehidupan kelompok sebagian besar didasarkan atas peranan para anggotanya. Peranan kelompok tidak akan terwujud tanpa keikutsertaan secara aktif para anggota kelompok dan menentukan tujuan dari kelompok tersebut. Kurang lebih anggota kelompok dalam pelaksanaan layanan konseling kelompok terdiri dari 8-10 anggota.

c. Dinamika kelompok

Dinamika kelompok merupakan pengerahan secara serentak semua faktor yang dapat digerakkan dalam kelompok itu. Dengan demikian, dinamika kelompok merupakan jiwa yang menghidupkan

dan menghidupi suatu kelompok. Melalui dinamika kelompok setiap anggota diharapkan dapat memecahkan masalah pribadinya dan para anggotanya dapat menyumbang alternative pemecahan masalah kepada orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa komponen yang harus ada dalam konseling kelompok adalah pemimpin kelompok, anggota kelompok dan dinamika kelompok.

8. Kelebihan konseling kelompok

Shertzer dan Stone (dalam Adhiputro, 2015:25) menyatakan bahwa suatu sistem pemberian bantuan, konseling kelompok memiliki kelebihan diantaranya yaitu :

- a. Efisien, dibandingkan dengan strategi bantuan yang bersifat individual, konseling kelompok lebih efisien karena dalam waktu yang singkat konselor dapat memberikan layanan bantuan kepada sejumlah individu.
- b. Keragaman sumber dan sudut pandang, dalam suasana kelompok, sumber bantuan tidak hanya dari konselor dengan sudut pandang tersendiri, tetapi juga dari sejumlah individu sebagai anggota kelompok dengan sudut pandang yang lebih kaya.
- c. Pengalaman kebersamaan, individu tidak akan merasa bahwa hanya dirinya yang mengalami permasalahan tertentu dalam kehidupannya, dia akan menjadi sadar bahwa ternyata orang lain pun mengalami permasalahan walupun sedikit berbeda.

- d. Rasa saling memiliki, dalam suasana kelompok yang kohensif, kebutuhan untuk dicintai dan mencintai, menerima dan diterima, menghargai dan dihargai akan tumbuh dan dirasakan langsung oleh masing-masing anggota kelompok.
- e. Balikan, melakukan aktivitas yang diterima serta meninggalkan sikap dan perbuatan yang ditolak oleh orang lain.
- f. Praktek ketrampilan, individu mendapat tempat untuk mempraktekkan tingkah laku baru
- g. Balajar menemukan makna, dalam suasana kelompok, individu tidak hanya memperhatikan dirinya sendiri, dia juga mendengar, melihat, merasakan bagaimana perasaan orang lain dalam menghadapi permasalahan hidup.
- h. Kenyataan hidup, dalam hal-hal tertentu, suasana kelompok bukan hanya mencerminkan suasana kehidupan masyarakat, melainkan kehidupan kenyataan sosial yang sebenarnya.
- i. Komitmen terhadap norma, kelompok dapat menekan bahkan memaksa anggotanya untuk menghormati aturan-aturan yang berlaku pada kelompoknya.

Pendapat mengenai keuntungan konseling kelompok di atas, dapat dipahami bahwa dengan mengikuti konseling dalam bentuk kelompok dapat memberikan beberapa keuntungan untuk setiap anggota yang mengikutinya. Keuntungan tersebut dapat dilihat dari segi keefektifannya, kebersamaan anggota, umpan balik dalam proses

pelaksanaannya, keakrabannya, kepeduliannya, serta manfaat dari mengikuti konseling kelompok tersebut.

C. Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Reduksi Perilaku Kecanduan *Game Online*

Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* dapat membuat seseorang ingin terus memainkannya. *Game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya, ini dikarenakan dari segi permainan, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar, animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar ingin bermain terus.

Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Perilaku kecanduan ini tentu akan menimbulkan dampak negatif tidak hanya bagi individu yang bersangkutan tetapi juga bagi banyak orang.

Pengaruh konseling kelompok merupakan salah satu cara atau alternatif yang digunakan untuk meminimalis perilaku kecanduan *Game Online* yang sering siswa melakukan di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Mengurangi perilaku kecanduan *Game Online* melalui konseling kelompok dapat memberikan pembelajaran dan pemahaman akan dampak

negatif dari bermain *Game Online* karena di dalam proses konseling siswa diajak berfikir yang nyata/realita bahwa dampak negatif tersebut dapat menghambat cita-cita mereka.

Corey & Corey (2006) menjelaskan bahwa seorang ahli dalam konseling kelompok mencoba membantu peserta untuk menyelesaikan kembali permasalahan hidup yang umum dan sulit seperti: permasalahan pribadi, sosial, belajar/akademik, dan karir.

Konseling kelompok merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa memperoleh kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan permasalahan yang dialami melalui dinamika kelompok.

Konseling kelompok dalam kegiatan siswa secara bersama-sama dengan guru pembimbing membahas topik atau masalah yang sudah ditentukan yaitu mengenai perilaku kecanduan *Game Online*, dalam tahap kegiatan konseling kelompok ini terdapat teknik diskusi kelompok untuk membahas tentang perilaku kecanduan *Game Online* yang berdampak negatif.

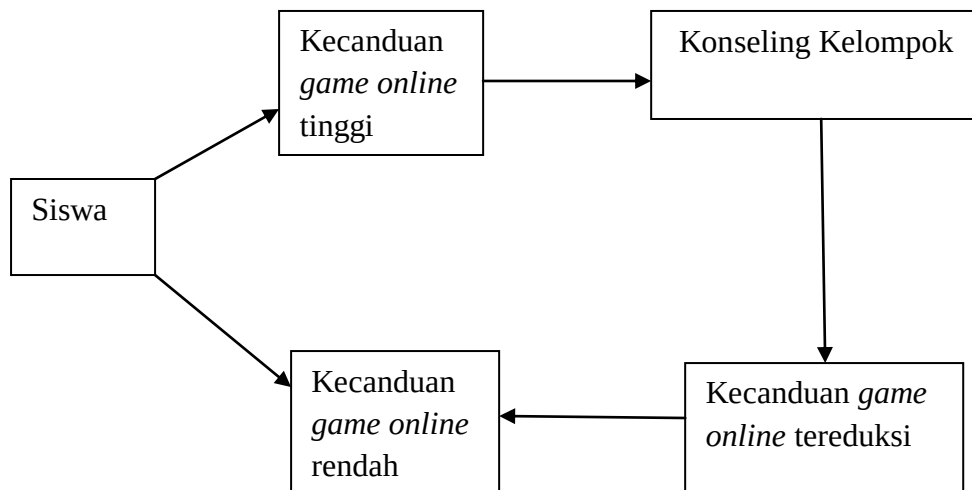
Pengaruh konseling kelompok dirasa efektif untuk mengurangi perilaku kecanduan *Game Online*. Dengan demikian konseling kelompok diharapkan dapat mengurangi kebiasaan perilaku kecanduan *Game Online* yang ditimbulkan oleh para siswa menjadi jarang atau dihilangkan, sehingga siswa berkurang dalam bermain *game online*.

D. Kerangka berfikir

Proses belajar di sekolah setiap siswa memiliki keinginan untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar. Adanya perbedaan antara siswa yang satu dengan lainnya disebabkan berbagai masalah salah satu penyebabnya yaitu siswa yang kecanduan *game online*.

Untuk mengatasi masalah yang dialami oleh siswa maka akan diberikan bantuan berupa salah satu dari layanan bimbingan dan konseling yaitu layanan konseling kelompok untuk mengurangi perilaku siswa kecanduan *game online* sehingga siswa mampu bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik, seperti gambar di bawah ini:

Gambar 1
Kerangka Berfikir



E. Hipotesis

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Arikunto, 2006 : 71) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah layanan konseling kelompok berpengaruh terhadap reduksi perilaku kecanduan *game online*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *pre- eksperimental design* yang merupakan jenis penelitian eksperimen yang masih terdapat variabel luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Peneliti menggunakan jenis penelitian *one group pre test- post test design*.

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2:
Desain Penelitian *one group pre test- post test*

Grup	<i>Pretest</i>	Variabel Terikat	<i>Post test</i>
Eksperimen	Y 1	X	Y 2

Keterangan :

Y1 : *Pre test*, untuk mengukur tingkat perilaku kecanduan *game online* sebelum diberikan layanan konseling kelompok.

X : *Treatment*, pelaksanaan layanan konseling kelompok

Y2 : *Post test*, untuk mengukur tingkat perilaku kecanduan *game online* setelah diberi layanan konseling kelompok.

B. Identifikasi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen) yaitu sebagai berikut :

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini

yang merupakan variabel bebas adalah konseling kelompok yang dilambangkan dengan simbol (X).

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah perilaku kecanduan *Game Online* yang dilambangkan dengan simbol (Y).

Penelitian ini dalam pemberian layanan konseling kelompok sebagai variabel bebas diberikan dengan tujuan siswa dapat mereduksi perilaku kecanduan *Game Online*. Dengan demikian layanan konseling kelompok mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat yaitu berpengaruh terhadap pengurangan perilaku kecanduan *Game Online*.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Perilaku kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* dalam penelitian ini adalah suatu aktivitas atau substansi terhadap suatu jenis permainan komputer berupa *game online* yang dilakukan berulang – ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Khusus anak yang masih dibangku sekolah, perlu menjadi bahan perhatian akibat kecanduan *game online*. Sesuatu yang dilakukan secara berlebihan tidak akan pernah berujung dengan baik. Indikator perilaku kecanduan *game online* yaitu pikiran-pikiran yang berlebihan terhadap internet, kebutuhan dasar yang terabaikan, waktu bersama orang terdekat berkurang, mengabaikan tugas-tugas sekolah, semangat belajar menurun,

sarana untuk melarikan diri dari masalah, bermain *game online* menjadi aktivitas yang utama, tidak dapat mengontrol diri, penggunaan waktu yang tidak terkontrol, kurang memperhatikan kehidupan sosial.

2. Konseling Kelompok

Konseling kelompok dalam penelitian ini adalah layanan konseling perorangan yang dilakukan di dalam suasana kelompok. Di dalam kelompok ini ada konselor (yang jumlahnya di dalamnya mungkin lebih dari seorang konselor dan ada konseli, yaitu para anggota kelompok yang jumlahnya paling kurang dua orang). Di sini terjadi hubungan konseling dalam suasana yang diusahakan sama seperti dalam konseling perorangan, yaitu hangat, terbuka, permisif, dan penuh keakraban.

D. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah individu yang menjadi sasaran penelitian.

Subyek penelitian ini meliputi :

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Muhammadiyah Payaman kabupaten Magelang sejumlah 30 siswa.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah 10 siswa kelas IX SMP Muhammadiyah Payaman kabupaten Magelang yang dijadikan sasaran sebagai kelompok eksperimen.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* (sampel bertujuan) yaitu mengambil sampel yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data adalah suatu langkah yang standar dan simetris untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dalam suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data angket dan wawancara. Penjelasan dari masing-masing teknik adalah sebagai berikut :

1. Angket

Penelitian ini menggunakan instrument angket tentang perilaku kecanduan *game online* pada siswa untuk mendapat perlakuan konseling kelompok.

Angket ini menggunakan model skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS) dengan penelitian sebagai berikut :

Tabel: 1
Penilaian skor Angket Kecanduan Game Online

Jawaban	Item Positif	Item Negatif
SS	4	1
S	3	2
KS	2	3
TS	1	4

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkap pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada kepala sekolah, guru pembimbing dan guru mata pelajaran yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang perilaku kecanduan *game online* yang dimiliki oleh siswa sebagai subyek penelitian dan penyebab dari tingginya perilaku kecanduan *game online* pada siswa. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur.

F. Prosedur Penelitian

1. Pengajuan judul dan Rancangan Penelitian

Peneliti mengajukan judul penelitian yang diajukan kepada dosen pembimbing pada bulan september 2016.

2. Pengajuan surat izin

Peneliti mengajukan surat izin penelitian di SMP Muhammadiyah Payaman pada bulan oktober 2016.

3. Penyusunan Instrument Penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan angket perilaku kecanduan *game online*. Angket dikembangkan dalam kisi-kisi yang memuat tentang bentuk perilaku kecanduan *game online*, aspek, instrument serta jumlah

masing-masing item positif dan negatif. Kisi-kisi angket variabel kecanduan *game online* sebelum *try out* terlampir dalam tabel 2.

4. *Try Out Instrumen*

Try out instrument angket kecanduan game online dilaksanakan pada tanggal 3 Oktober 2016. Siswa yang ikut serta dalam *try out* berjumlah 30 siswa yang terdiri dari siswa kelas IX. *Try out* angket digunakan untuk mencari validitas dan reliabilitas instrumen sekaligus untuk *pretest* dan *post test* kelompok eksperimen.

5. *Uji Validitas Instrumen*

Analisis butir menggunakan bantuan program *SPSS for Windows Versions 16*. Jumlah item pada kuesioner adalah 90 item pernyataan dengan N sejumlah 30 siswa (jumlah sampel *tryout*). Kriteria yang dinyatakan valid adalah 62 item dengan nilai r yang diperoleh (rhitung) lebih dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, dari 30 subjek uji coba diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361 dan tingkat signifikansi 5% diperoleh 62 item yang valid. Hasil item angket terlampir dalam lampiran Tabel 3.

Berdasarkan kisi-kisi yang berjumlah 90 item pada angket kecanduan *game online*, dilakukan *try out* menggunakan *SPSS16* dihasilkan 62 item yang valid. Sehingga dari hasil *uji validitas* tersebut dilakukan *pre-tes* dan *postes* pada kelompok eksperimen.

6. Uji reliabilitas instrumen

Reliabilitas artinya dapat dipercaya sehingga dapat diandalkan. Instrumen dikatakan reliabel bila berdasarkan hasil analisis memperoleh nilai alpha lebih besar dari 0,05 atau 5% dalam perhitungan menggunakan cronbach alpha. Hasil uji reliabilitas instrumen kecanduan game online dengan nilai rtabel sebesar 0,944 dan N sejumlah 30 siswa pada taraf signifikansi 5% dengan menggunakan program SPSS for Windows Version 16.00 diperoleh nilai alpha sebesar 0,944 artinya alpha lebih besar dari rtabel ($0,944 > 0,361$) sehingga item dalam kuesioner tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan. Berikut adalah tabel uji reliabilitas dengan bantuan program SPSS For Windoows 16.0

Tabel 4
Uji ReliabilitasInstrumen
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
944	90

Hasil dari item-item angket baik yang valid maupun item yang gugur akan disajikan dalam bentuk tabel terlampir dalam Tabel 5.

7. Pelaksanaan *Pre Test*

- a. Penulis menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan pre test.

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes awal (pre test) untuk mengukur kondisi awal subyek peneliti sebelum diberikan perlakuan.

- b. Penulis membagi angket pre-test kepada sampel penelitian, yang dilakukan pada 10 siswa kelas IX.
- c. Penulis mengoreksi hasil pengisian angket pre-test
- d. Penulis menganalisis hasil pre-test untuk menentukan tindak lanjut
- e. Setelah itu melaksanakan konseling kelompok, sebelum melakukan konseling kelompok, penulis menyusun rencana pelaksanaan layanan konseling kelompok.

8. Perlakuan/*Treatment*

Tujuan perlakuan/*treatment* dalam penelitian ini adalah untuk mengurangi perilaku kecanduan game online siswa. Pemberian *treatment* menggunakan layanan konseling kelompok.

Perlakuan/*treatment* menggunakan layanan konseling kelompok akan dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dan masing-masing perlakuan waktunya kurang lebih 60 menit. Tahapan dalam pemberian perlakuan atau *treatment*, antara lain:

a. Persiapan

- 1) Menentukan kelompok eksperimen
- 2) Menentukan jumlah kelompok eksperimen

b. Pelaksanaan

- 1) Siswa memulai melakukan konseling kelompok
- 2) Siswa melakukan diskusi kelompok
- 3) Mengakhiri konseling kelompok dengan diskusi serta pemecahan masalah dalam konseling tersebut

c. Evaluasi/tindak lanjut

Siswa diberi tugas untuk menyampaikan hasil konseling kelompok dan membandingkan dengan kondisi nyata siswa di sekolah, sehingga siswa mampu mengurangi perilaku kecanduan *game online*.

9. Pelaksanaan *Post Test*

- a. Penulis menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan post-test
- b. Penulis membagikan angket post-test kepada 10 siswa yang menjadi sampel penelitian.
- c. Penulis mengoreksi hasil pengisian angket post-test.
- d. Penulis menganalisis hasil post-test dan memberikan hasil interpretasi pada analisis tersebut dalam rangka penentuan perubahan kecanduan *Game Online* sebelum dan sesudah diberikan konseling kelompok. Untuk mengetahui keberhasilan dalam pelaksanaan perlakuan dan untuk mengetahui reduksi perilaku kecanduan *game online* setelah diberikan perlakuan.

10. Penyusunan hasil penelitian

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan teknik analisis non parametrik dengan uji *Wilcoxon*. Analisis non parametrik *wilcoxon signed rank test*, untuk mengetahui perbedaan signifikan pre test dan post test dengan jumlah sampel kurang dari 25, dengan uji hipotesis menggunakan bantuan komputer program *SPSS Window Virson 16* dengan teknik *GLM (General Linier Model)*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah perilaku kecanduan *game online* dapat berkurang dengan diberikan layanan konseling kelompok. Berkurangnya tersebut diketahui melalui perbedaan hasil analisis skor angket perilaku kecanduan *game online pre test- post test* kelompok eksperimen yang diberi perlakuan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Penelitian

a. Pelaksanaan *Pretest*

Pretest dilaksanakan pada tanggal 20 oktober 2016 kepada responden yang berjumlah 30 siswa Kelas IX. Hasil dari *pretest* kemudian dianalisis dan diperoleh 10 siswa yang memiliki perilaku kecanduan *game online* dalam klasifikasi tinggi. Seperti pada tabel berikut ini :

Tabel: 6
Hasil *pre test*

Kelompok Eksperimen		
No	Nama Responden	Skor <i>Pretest</i>
1	HS	219
2	SR	201
3	AD	221
4	RQ	217
5	VT	233
6	GL	220
7	DN	209
8	SF	214
9	LT	245
10	FD	244

* Responden diinisialkan untuk menjaga kerahasiaan responden.

b. Perlakuan Konseling Kelompok.

Konseling kelompok diberikan kepada kelompok eksperimen, jadwal kegiatan konseling kelompok didiskusikan dengan semua anggota

kelompok. Kegiatan dilaksanakan selama 4 hari. Jadwal dan hasil pelaksanaan Konseling Kelompok terdapat dalam lampiran.

c. Pelaksanaan *Posttest*

Penelitian diakhiri dengan pengukuran (*post test*). *Post test* dilaksanakan pada tanggal 8 november 2016 kepada kelompok eksperimen. *Post test* kelompok eksperimen dilakukan setelah diberikan konseling kelompok. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data terhadap hasil *post test* termasuk didalamnya uji hipotesis penelitian dan menyusun hasil penelitian kedalam bentuk sistematis.

Tabel: 7
Daftar Sampel Penelitian *Post Test*

Kelompok Eksperimen		
No	Nama Responden	Skor <i>Posttest</i>
1	HS	211
2	SR	166
3	AD	184
* 4	RQ	213
5	VT	226
* 6	GL	194
7	DN	194
8	SF	166
B 9	LT	211
10	FD	206

* Nama responden diinisialkan untuk menjaga kerahasiaan responden.

Pengelolaan data hasil tabulasi jawaban responden diolah dengan bantuan program *SPSS16.0for windows*. Pengolahan tersebut menghasilkan *statistic descriptive variable* penelitian sebagai berikut :

Tabel: 8
Deskriptif statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest_kelompok_eksperimen	10	201	245	222.30	14.322
posttest_kelompok_eksperimen	10	166	226	197.10	20.218
Valid N (listwise)	10				

Bedasarkan tabel di atas diketahui bahwa sampel penelitian berjumlah 10 siswa. Dijadikan sebagai kelompok eksperimen. Nilai minimum kelompok eksperimen *pre test* sebesar 201 , nilai maksimumnya sebesar 245 dengan rata-rata 222,30 dan standar deviasi sebesar 14,322. Nilai minimum kelompok eksperimen *post test* sebesar 166, nilai maksimumnya sebesar 226 dengan rata-rata 197,10 dan standar deviasi sebesar 20,218. Artinya, setelah diberi perlakuan berupa konseling kelompok skor angket perilaku kecanduan *game online* siswa kelompok eksperimen mengalami pengurangan.

2. Hasil Pengujian Prasayarat Analisis

Sebelum melakukan analisa lebih lanjut, terlebih dahulu diadakan uji prasyarat yaitu uji normalisasi. Uji normalisasi dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat normal atau tidak. Uji normalisasi data dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for windows*. Penentuan normal tidaknya skor yaitu dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Asumsi yang digunakan adalah apabila nilai *asympt.>Alpha* 5% maka data berdistribusi normal, sebaliknya apabila

asympt. sig $\alpha < 5\%$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas menggunakan tes *Kolmogorov Smirnov* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel: 9
Uji Normalitas

One Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pretest_Kelompok_Eksperimen	Posttest_Kelompok_Eksperimen
N		10	10
Normal Parameters	Mean	222,30	197,10
	Std Deviation	14,322	20,218
Most Extreme Differences	Absolute	236	170
	Positive	236	138
	Negative	-135	-170
Kolmogorov-Smirnov Z		747	538
Asymp.Sig.(2-tailed)		0,633	0,934
Test distribution is Normal			

Berdasarkan hasil uji normalisasi data pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai *asympt sig pre test* dan *post test* kelompok eksperimen lebih dari 0,05. Dengan demikian data penelitian ini memiliki sebaran data normal karena memiliki tingkat probabilitas (*p value*) lebih besar dari 0,05 sehingga data dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

3. Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh konseling kelompok untuk mengurangi perilaku kecanduan *game online* siswa kelas IX SMP Muhammadiyah Payaman tahun ajaran

2016/2017. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model *statistic non parametric* dengan jumlah subyek 10 siswa, sehingga asumsi yang mendasari penggunaan *statistic parametric* diduga tidak terpenuhi. Data hasil penelitian yang terdiri dari data pretest dan posttest dianalisis dengan model statistik non parametrik dengan bantuan SPSS 16.0 *for windows*. Hasil analisis data kelompok dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel: 10
Deskriptif Data Subyek Penelitian

Sumber		N	Mean	SD	Minimum	Maksimum
<i>Pre Test</i>	Kelompok Eksperimen	10	222,30	14,322	201	245
<i>Post Test</i>	Kelompok Eksperimen	10	197,10	20,218	166	226

Keterangan:

N : Jumlah subyek

SD : Standar Deviasi

Untuk mengetahui tingkat signifikansi skor antara skor *pre test* dan *post test* pada masing-masing kelompok, selanjutnya data dianalisis menggunakan model *statistic non parametric* dengan teknik *two related sample* untuk melihat perbedaan skor *pre test dan post test* dalam kelompok eksperimen.

a. Uji Beda Kelompok Eksperimen

Data berikut adalah rangkuman hasil uji beda kelompok eksperimen:

Tabel: 11
Uji beda mean kelompok eksperimen

Keterangan	Mean Kelompok	Perbedaan Mean	Z	Sig
Post test- Pre Test	197.10-222,30	-25,2	-2.803	0.005

Ketererangan:

Z : Z Hitung

Sig : Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen nilai *mean post test* lebih rendah dibandingkan dengan nilai *mean pre test* dan nilai signifikansi < 0.005 . Artinya ada perbedaan mean sebesar -25,2 antara *pre test* dan *post test* yang signifikan. Hasil uji beda skor *pre test* kelompok eksperimen diperoleh nilai Z sebesar -2.803 dengan nilai signifikansi < 0.005 . Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemberian perlakuan berupa konseling kelompok memiliki pengaruh terhadap reduksi kecanduan *game online* pada kelompok eksperimen. Hasil tersebut membuktikan bahwa konseling kelompok memiliki pengaruh terhadap reduksi kecanduan *game online* siswa terbukti kebenarannya yaitu dengan bukti bahwa pada kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa konseling kelompok menunjukkan reduksi kecanduan game online siswa yang ditandai dengan pengurangan

skor *post test*. Adapun pengurangan skor tersebut ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel: 12
Peningkatan Skor Pre Test- Post Test Kelompok Eksperimen

No	Kelompok Eksperimen			
	Pre test	Post Test	Pengurangan	
			Nilai	%
1	219	211	8	3%
2	201	166	35	17%
3	221	184	37	16%
4	217	213	4	2 %
5	233	226	7	3%
6	220	194	26	12%
7	209	194	15	7%
8	214	166	48	22%
9	245	211	34	14%
10	244	206	38	15%
Rata-rata	222,3	197,1	25,2	11%
Minimum	201	166	4	2%
Maksimum	245	226	48	22%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa reduksi skor perilaku kecanduan *game online* siswa kelompok eksperimen tertinggi adalah 48 atau 22 % dan terendah adalah 4 atau 2 %. Rata-rata reduksi skor angket perilaku kecanduan *game online* siswa kelompok eksperimen sebesar 25.2 atau 11%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata perilaku kecanduan *game online* siswa kelompok eksperimen mengalami pengurangan.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *ststistik non parametrik*. Konseling Kelompok terbukti dapat menurunkan perilaku kecanduan *Game Online* pada siswa SMP Muhammadiyah Payaman. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan penurunan skor *post test* yang signifikan dari kelompok eksperimen.

Bukti bahwa Konseling Kelompok dapat menurunkan perilaku kecanduan *Game Online* dengan adanya perbedaan skor posttest yang mengalami perubahan. Selain itu nilai mean posttest berbeda dengan nilai mean pretest dilakukan dengan uji *wilcoxon* (*Wilcoxon Signed Rank test*). Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa ada pengaruh Konseling Kelompok untuk mengurangi perilaku kecanduan *Game Online*. Perbedaan rata-rata skor antara pretest dan posttest sebanyak 11% .

Konseling kelompok dapat digunakan dalam upaya penurunan perilaku kecanduan *Game Online* pada siswa. Pernyataan tersebut didukung hasil penelitian yang dilakukan oleh *Hardi Prasetiawan*, berjudul “*Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok*“, dimana hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Konseling Kelompok terbukti dapat mereduksi perilaku kecanduan *Game Online*. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh *Radhisti vitnalia* yang berjudul “*penerapan konseling kelompok realita untuk menangani kecanduan*

Game Online”, juga membuktikan bahwa konseling kelompok berpengaruh untuk mereduksi perilaku kecanduan *game online*.

Perubahan perilaku kecanduan *game online* ditandai dengan SH yang sebelum diberi layanan konseling kelompok sering bermain *game online* dengan hpnya maupun diwarnet, setelah diberi layanan konseling kelompok sudah mulai berkurang dengan bermain *game online*. LT yang sebelum diberi layanan konseling kelompok malas belajar karena sudah kecanduan *game online*, setelah diberi layanan konseling kelompok dapat mengurangi bermain *game onlinenya* kemudian menghilangkan rasa malas untuk rajin belajar. SF yang sebelum diberi layanan konseling kelompok enggan untuk berkumpul bersama keluarga, setelah diberi layanan konseling kelompok sudah mulai senang berkumpul bersama keluarga dan menomerduakan permainan *game onlinenya*. GL yang sebelum diberi layanan konseling kelompok sulit untuk membagi waktu antara belajar, bersosialisasi dengan teman, dan bermain *game online*, setelah diberi layanan konseling kelompok sudah dapat membagi waktu dengan baik antara bermain dengan teman dan belajar.

Konseling kelompok bertujuan untuk membantu para anggotanya dalam memecahkan masalah-masalah yang dialami oleh para anggota kelompok, dan diselesaikan secara intensif setiap permasalahan anggota kelompok yang berkaitan dengan perilaku kecanduan *game online*. Melalui dinamika kelompok yang intensif pembahasan masalah setiap anggota kelompok itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Layanan

yang diberikan dalam suasana kelompok dapat dijadikan media pengungkapan masalah sekaligus dapat membantu siswa menyusun rencana dalam membuat keputusan yang mempengaruhi perilaku yang tepat. Dengan begitu diharapkan perilaku siswa yang kecanduan *game online* dapat tereduksi dengan baik.

Tohirin (2007: 179) mengemukakan bahwa layanan konseling kelompok merupakan kegiatan kelompok yang mengikuti sejumlah peserta dalam bentuk kelompok dengan konselor sebagai pemimpin kegiatan kelompok.

Winkel dan Hastuti (2006: 589) mengemukakan bahwa konseling kelompok sebagai bentuk khusus dari layanan konseling, yaitu wawancara konseling antara konselor profesional dengan beberapa orang sekaligus yang digabungkan dalam suatu kelompok kecil.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok berpengaruh terhadap reduksi perilaku kecanduan *game online* pada siswa kelas IX di SMP Muhammadiyah Payaman tahun pelajaran 2016/2017.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

Perilaku kecanduan *Game Online* merupakan suatu permainan yang dilakukan oleh seorang individu secara berulang-ulang dengan memanfaatkan jaringan internet yang menimbulkan dampak negatif pada kehidupan sehari-hari dengan tujuan melupakan masalah yang sedang dihadapi dan mengabaikan hal-hal yang ada disekelilingnya.

Konseling kelompok adalah suatu upaya bantuan dari konselor kepada sejumlah konseli dalam suasana kelompok yang bersifat penyembuhan, pencegahan, pengembangan, dan diarahkan pada pemberian kemudahan dalam mencapai perkembangan yang optimal. Layanan ini diberikan agar ada perubahan perilaku dari siswa yang memiliki perilaku Kecanduan *Game Online* tinggi menjadi berkurang.

Layanan konseling kelompok dapat berpengaruh terhadap penurunan perilaku kecanduan *Game Online*.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan keseluruhan yang telah dipaparkan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa konseling kelompok berpengaruh terhadap penurunan perilaku kecanduan *Game Online* pada siswa yang tadinya tinggi menjadi rendah. Dengan menggunakan uji *Wilcoxon*, maka

dapat dibuktikan dengan perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* dengan presentase sebesar 11%.

Ini artinya hipotesis yang menyatakan bahwa konseling kelompok berpengaruh positif terhadap penurunan perilaku kecanduan *Game Online* pada siswa dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru pembimbing ketika menemukan beberapa siswa yang memiliki perilaku kecanduan *Gmae Online* yang tinggi maka guru pembimbing dapat menerapkan Konseling Kelompok sebagai upaya untuk menurunkan perilaku kecanduan *Gmae Online*.
2. Bagi peneliti selanjutnya untuk mereduksi perilaku kecanduan *game online* dapat menggunakan variabel atau layanan konseling yang lain agar lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiputro, A.A.Ngurah. 2015. *Konseling Kelompok Perspektif Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Alwisol, 2008. *Psikologi Kepribadian*. Malang : UPT UM Malang
- Adam E. & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of game design*. Barkeley CA :New Riders
- Azwar, Syaifudin. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Corey, M.S. & Corey, G. (2006). *Groups: Process and Practice*. Belmont, CA.: Thomson Brooks/Cole.
- Corey, Gerald 2007. *Teori Dan Praktek Konseling Dan Psikoterapi*. Bandung: Rineka Cipta
- Fitriana, 2013. "Hubungan Antara Kecanduan Video Game dengan Stres Pada Mahasiswa Universitas Surabaya." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. 2 (1). Hlm 5 (10 februari 2016)
- Hardi.2016."Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok." *Jurnal Fokus Konseling Lampung*. 2 (2). Hlm 6 (20 Desember 2016)
- Ketut Sukardi, Dewa. 2002. *Bimbingan dan Konseling di sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Latipun, 2001. *Psikologi Konseling*. Malang : UMM Press
- Martanto, 2005. "Perilaku Kecanduan Game Online ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya." *Jurnal Penelitian* bab 2. Hlm. 5 (29 januari 2016)
- Nazir, Moh. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Neumann, Jonh Van and Morgenstern. 2011. "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Perilaku Keberagaman Siwa." Sekripsi (tidak diterbitkan). UM Magelang
- Nursalim, Mochmad dan Tri H. Retno. 2007. *Konseling Kelompok*. Surabaya : Unesa University Press

- Nurihsan, Achmad Juntika. 2009. *Bimbingan dan Konseling dalam berbagai latar kehidupan*. Bandung : Refika Aditama
- Prayitno dan Amti Erman. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan & Konseling Kelompok (Dasar & Profesi)*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Rachmat, Adam.2012. *Ciri-ciri Anak Kecanduan Game Online*. [online]. Tersedia di :<http://adamonline.web.id/internet-dan-jaringan/ciri-anak-kecanduan-games-online>. (21 januari 2016)
- Radhesti.2013.”Penerapan Konseling Kelompok Realita Untuk Menangani Kecanduan Game Online.” *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*. 1 (1).(20 Desember 2016)
- Saverin, Werner, J & Tankrad, James W. 2005. *Teori Komunikasi Sejarah Metode dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sukardi. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Supangat, Andi. 2007. *Statistika Dalam Kajian Deskriptif, Inverensi, dan Nonparametrik*. Jakarta: Kencana.
- Tohirin, 2007. *Bimbingan dan Konseling di sekolah madrasah*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Trihendradi, Cornelius. 2004. *Memecahkan Kasus Statistik Deskriptif, Parametrik dan Non Parametrik dengan SPSS 12*. Yogyakarta: Andi.
- Winkel, W.S dan Hastuti, Sri. 2006. *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta : Media Abadi

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SURAT IZIN PENELITIAN DAN SURAT KETERANGAN PENELITIAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
 (Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 403/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2014)
 Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 32555

Nomor : 440/FKIP/II.3.AU/F/2016
 Lampiran : 1 bendel
 Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
 Yth. Kepala SMP Muhammadiyah Payaman Secang Magelang
 Di

Kab. Magelang

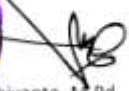
Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Lisa Rosiana Julias Tantri
 N P M : 12.0301.0014
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Judul Skripsi : Pengaruh Konseling Kelompok terhadap Reduksi Perilaku Kecanduan Game Online
 Lokasi / Obyek : SMP Muhammadiyah Payaman Secang Magelang
 Waktu Pelaksanaan : 1 Oktober 2016 – 30 Desember 2016

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 24 September 2016

 FKA Drs. Subiyanto, M.Pd.
 NIP. 19570807 198303 1 002



**MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH SECANG
SMP MUHAMMADIYAH PAYAMAN-SECANG**

Terakreditasi B

Jl. H. Ali Utomo Payaman Secang Kab. Magelang ☎ (0293) 3215616 📠 56195

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Nomor : E-1/SMPM/023/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ISTARIYAH, S.Sos

Nip : -

Jabatan : Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah Payaman

Menerangkan bahwa :

Nama : Lisa Rosiana Julias Tantri

NPM : 12.0301.0014

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

Telah nyata melaksanakan penelitian di SMP Muhammadiyah Payaman dari tanggal 1 Oktober sampai dengan 30 Desember 2016 untuk sekripsi dengan judul:

"Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Reduksi Perilaku Kecanduan *Game Online*"

Demikian surat keterangan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Payaman, 7 Desember 2016



Kepala Sekolah

ISTARIYAH, S.Sos

LAMPIRAN 2
PEDOMAN WAWANCARA DAN HASIL WAWANCARA

PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Responden :

Nama Konseli :

Tempat wawancara :

Tanggal dilaksanakan :

Jenis Permasalahan : Kecanduan *Game online*

Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Adakah siswa yang memiliki perilaku kecanduan <i>Game Online</i> ?	
2	Kapan saja siswa melakukan kegiatan bermain <i>game online</i> ?	
3	Faktor Apa yang menyebabkan siswa berkecanduan <i>game online</i> ?	
4	Biasanya dimana siswa bermain <i>game online</i>	
5	Usaha apa yang telah dilakukan untuk mengurangi perilaku kecanduan <i>game online</i> ?	
6	Apakah ada pengurangan perilaku kecanduan <i>game online</i> pada siswa dari usaha yang telah dilakukan ?	

Magelang, Agustus 2016
Pewawancaraca

Lisa Rosiana Julias Tantri
NPM : 12.0301.0014

PEDOMAN WAWANCARA GURU PEMBIMBING

Responden :

Nama Konseli :

Tempat wawancara :

Tanggal dilaksanakan :

Jenis Permasalahan : Kecanduan *Game online*

Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Adakah siswa yang memiliki perilaku kecanduan <i>Game Online</i> ?	
2	Kapan saja siswa melakukan kegiatan bermain <i>game online</i> ?	
3	Faktor Apa yang menyebabkan siswa berkecanduan <i>game online</i> ?	
4	Biasanya dimana siswa bermain <i>game online</i> ?	
5	Usaha apa yang telah dilakukan bapak guru pembimbing untuk mengurangi perilaku kecanduan <i>game online</i> ?	
6	Apakah ada pengurangan perilaku kecanduan <i>game online</i> pada siswa dari usaha yang telah dilakukan itu?	
7	Disaat pelajaran apakah biasanya siswa bermain <i>game online</i> ?	

Magelang, Agustus 2016
Pewawancara

Lisa Rosiana Julias Tantri
NPM : 12.0301.0014

PEDOMAN WAWANCARA WALI KELAS

Responden :

Nama Konseli :

Tempat wawancara :

Tanggal dilaksanakan :

Jenis Permasalahan : Kecanduan *Game online*

Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Adakah siswa yang memiliki perilaku kecanduan <i>Game Online</i> ?	
2	Kapan saja siswa melakukan kegiatan bermain <i>game online</i> ?	
3	Faktor Apa yang menyebabkan siswa berkecanduan <i>game online</i> ?	
4	Biasanya dimana siswa bermain <i>game online</i> ?	
5	Siapa saja siswa kelas IX SMP Muhammadiyah Payaman yang sering bermain <i>game online</i> ?	
6	Usaha apa yang telah ibu lakukan untuk mengurangi perilaku kecanduan <i>game online</i> ?	
7	Apakah ada pengurangan perilaku kecanduan <i>game online</i> pada siswa dari usaha yang telah dilakukan ?	

Magelang, Agustus 2016
Pewawancara

Lisa Rosiana Julias Tantri
NPM : 12.0301.0014

HASIL WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Responden :Kepala Sekolah

Nama Konseli : Ibu N

Tempat wawancara : Ruang Kepala Sekolah

Tanggal dilaksanakan : 9 Agustus 2016

Jenis Permasalahan Kecanduan *Game online*

Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Adakah siswa yang memiliki perilaku kecanduan <i>Game Online</i> ?	Ada, yaitu kurang lebih ada 10-15 siswa menyukai bermain <i>game Online</i>
2	Kapan saja siswa melakukan kegiatan bermain <i>game online</i> ?	Pada saat istirahat, pulang sekolah dan jam kosong
3	Faktor Apa yang menyebabkan siswa berkecanduan <i>game online</i> ?	Siswa sering bermain <i>game online</i>
4	Biasanya dimana siswa bermain <i>game online</i>	Bersembunyi didalam kelas, dilorong sekolah
5	Usaha apa yang telah dilakukan untuk mengurangi perilaku kecanduan <i>game online</i> ?	Melarang siswa membawa HP di sekolah
6	Apakah ada pengurangan perilaku kecanduan <i>game online</i> pada siswa dari usaha yang telah dilakukan ?	Namanya juga siswa ada yang dapat mematuhi peraturan ada juga yang sering melanggar, nekad untuk membawa HP

Magelang, 9 Agustus 2016

Mengetahui
Kepala Sekolah

Pewawancara

Istariyah, S. Sos

Lisa rosiana Julias Tantri
NPM : 12.0301.0014

HASIL WAWANCARA GURU PEMBIMBING

Responden : Guru Pembimbing
 Nama Konseli : Bpk N
 Tempat wawancara : Ruang Perpustakaan
 Tanggal dilaksanakan : 11 Agustus 2016
 Jenis Permasalahan : Kecanduan *Game online*

Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Adakah siswa yang memiliki perilaku kecanduan <i>Game Online</i> ?	Iya ada, lumayan banyak di sini. Mereka tidak bisa lepas dari HP karena suka bermain game dengan HP
2	Kapan saja siswa melakukan kegiatan bermain <i>game online</i> ?	Ada salah satu murid itu setiap hari bermain dan ketika setelah sholat zduhur dia membolos kemudian kewarnet bermain <i>game online</i>
3	Faktor Apa yang menyebabkan siswa berkecanduan <i>game online</i> ?	Imajinasi siswa yang terlalu tinggi dan menariknya setiap jenis permainan serta tantangan di dalamnya membuat para siswa menggemarnya
4	Biasanya dimana siswa bermain <i>game online</i> ?	Terkadang di sekolah pada saat pelajaran, waktu istirahat dan ada yang membolos di warnet
5	Usaha apa yang telah dilakukan bapak guru pembimbing untuk mengurangi perilaku kecanduan <i>game online</i> ?	Melarang membawa HP di sekolah, menyita HP bila ketahuan di bawa di sekolah, memberikan kegiatan ekstrakurikuler
6	Apakah ada pengurangan perilaku kecanduan <i>game online</i> pada siswa dari usaha yang telah dilakukan itu?	Sudah berkurang meskipun masih ada siswa yang bandel tetap melanggar peraturan sekolah dan sulit diajak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler

No	Pertanyaan	Jawaban
7	Disaat pelajaran apakah biasanya siswa bermain <i>game online</i> ?	Pelajaran PKN, IPS kebanyakan siswa merasa malas dengan maple tersebut disebabkan karena gurunya dalam mengajar kurang menarik

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Abdun Navic

Magelang, 11 Agustus 2016

Pewawancara

Lisa Rosiana Julias Tantri
NPM : 12.0301.0014

HASIL WAWANCARA WALI KELAS

Responden : Wali Kelas
 Nama Konseli : Bu R
 Tempat wawancara : Ruang Perpustakaan
 Tanggal dilaksanakan : 11 Agustus 2016
 Jenis Permasalahan : Kecanduan *Game online*

Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Adakah siswa yang memiliki perilaku kecanduan <i>Game Online</i> ?	Ada,yaitu kurang lebih 20 siswa yangs erring membolos untuk bermain <i>game online</i>
2	Kapan saja siswa melakukan kegiatan bermain <i>game online</i> ?	Tidak tentu, terkadang mereka bermain saat pelajaran, jam kosong, istirahat
3	Faktor Apa yang menyebabkan siswa berkecanduan <i>game online</i> ?	Karena <i>game</i> itu menarik, memfokuskan seseorang untuk tertantang dalam memainkannya
4	Biasanya dimana siswa bermain <i>game online</i> ?	Kalau di sekolah sesuka mereka tidak tentu, kalau di luar sekolah mereka di warnet
5	Siapa saja siswa kelas IX SMP Muhammadiyah Payaman yang sering bermain <i>game online</i> ?	Ada beberapa misalnya GL, DN, RQ, FD, LT, AN, SF. Diantara mereka ada yang memang sudah menyandu tetapi ada yang hanya sekedar mengikuti tren
6	Usaha apa yang telah ibu lakukan untuk mengurangi perilaku kecanduan <i>game online</i> ?	Melarang membawa HP di seholah, meyita HP jika di bawa ke sekolah
7	Apakah ada pengurangan perilaku kecanduan <i>game online</i> pada siswa dari usaha yang telah dilakukan ?	Sudah berkurang meskipun masih ada yang sembunyi-sembunyi ketika bermain di sekolah

Magelang, 11 Agustus 2016

Mengetahui,
 Wali Kelas IX

Pewawancara

Rahayu Purwanti S.Pd

Lisa Rosiana Julias Tantri
 NPM : 12.0301.0014

LAMPIRAN 3
KISI-KISI ANGKET SESUDAH TRY OUT

Tabel: 2
Kisi-kisi Angket
Variabel Kecanduan *Game Online* sebelum *try out*

Variabel	Aspek	Indikator	No Item		Total
			+	-	
Kecanduan <i>game online</i>	1. Ciri khas	a. Pikiran-pikiran yang berlebihan terhadap internet	3,7,10,13,17,28	1,26,21	9
	2. Penggunaan yang berlebihan	a. Kebutuhan dasar yang terabaikan	6,31,33 14,22,60	2,4,11,18 5,8,16,19	7 7
		b. Waktu kebersamaan dengan orang terdekat berkurang			
	3. Pengabaian pekerjaan	a. Mengvabaikan tugas-tugas sekolah	20,36,39 25,42,45	9,12,23,27,29 15,30,32,35,40,49	8 9
		b. Semangat belajar menurun			
	4. Antisipasi	a. Sarana untuk melarikan diri dari masalah	48	24,34,37,43	5
		b. Bermain <i>game online</i> menjadi aktivitas yang utama	56,59,76	38,41,44,46,64	8
	5. Ketidakmampuan mengontrol diri	a. Tidak dapat mengontrol diri dalam bermain <i>game online</i> .	51,57,66,69	47,50,54,62,75,80,84,90	12
		. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol	53,71,74,82,85	52,55,63,68,78	10
	6. Mengabaikan akan kehidupan social	a. Kurang memperhatikan kehidupan social	77,79,83,87,88,89	58,61,65,67,70,72,73,81,86	15
			37	53	90

INSTRUMEN KECANDUAN GAME ONLINE

Identitas siswa

Nama :

Jenis kelamin :

Kelas :

Tanggal pengisian :

Petunjuk pengisian

1. Baca dan pahami setiap pernyataan dengan teliti.
2. Bandingkan kesesuaian isi pertanyaan dengan kondisi Anda sendiri.
3. Pilihlah jawaban dari pernyataan yang dianggap paling sesuai dengan kondisi Anda.
4. Jawaban Tersebut tidak berpengaruh terhadap nilai sekolah.
5. Jawaban Anda dijamin kerahasiannya.
6. Berilah tanda (V) pada pilihan jawaban dari pernyataan yang Anda pilih dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Sangat Setuju (SS)
 - b. Setuju (S)
 - c. Kurang Setuju (KS)
 - d. Tidak Setuju (TS)
7. Percaya diri sendiri dalam menjawab pertanyaan.
8. Selamat mengerjakan.

Magelang, 15 agustus 2016
Penulis

Lisa Rosiana Julias Tantri

No	ITEM	SS	S	KS	TS
1	Saya lupa makan ketika sudah asyik bermain <i>game online</i>				
2	Saya tidur larut malam karena asyik bermain <i>game online</i>				
3	Saya merasa lebih nyaman bermain <i>game online</i> dari pada berkumpul dengan keluarga				
4	Saya tidak mengerjakan tugas sekolah				
5	Tugas-tugas saya terhambat karena lama bermain <i>game online</i>				
6	Saya lebih suka bersama keluarga dari pada bermain <i>game online</i>				
7	Tetap bermain <i>game online</i> meskipun sedang bersama teman-teman				
8	Saya bermain <i>game</i> pada saat pelajaran di sekolah				
9	Saya lebih asyik bermain <i>game</i> pada saat berkumpul dengan keluarga				
10	Saya suka menyelesaikan tugas terlebih dahulu kemudian bermain <i>game</i>				
11	Internet mempermudah saya dalam bermain <i>game online</i>				
12	Saya lebih suka bermain <i>game</i> dari pada membantu keluarga				
13	<i>Game online</i> membuat saya lupa dengan masalah yang sedang saya hadapi				
14	Saya mengabaikan tugas yang diberikan oleh bapak/ibu guru				
15	Bermain <i>game online</i> menjadikan saya lupa dengan kewajiban saya sebagai pelajar				
16	Saya tidak pernah belajar di rumah				
17	Saya merasa minat belajar saya berkurang setelah bermain <i>game online</i>				

No	ITEM	SS	S	KS	TS
18	Bermain <i>game online</i> sangat mengasyikkan dan menggembirakan				
19	Saya sulit dalam mengikuti pelajaran di kelas				
20	Saya menyelesaikan tugas-tugas pelajaran dengan baik				
21	Saya berfikir <i>game online</i> dapat menghibur hati saya jika sedang menghadapi masalah				
22	Saya sangat suka bermain <i>game online</i>				
23	Saya lebih asyik bermain <i>game online</i> dari pada belajar				
24	Bermain <i>game online</i> merupakan aktivitas yang harus dilakukan setiap hari				
25	Saya suka belajar sesuai dengan ketentuan waktu				
26	Jika masalah datang saya memilih untuk bermain <i>game online</i>				
27	Suka bermain <i>game</i> dimanapun saja				
28	Saya merasa minat bermain <i>game online</i> bertambah				
29	Saya tidak bisa mengontrol keinginan dalam bermain <i>game online</i>				
30	Saya sering lupa mengerjakan PR karena bermain <i>game online</i>				
31	Saya ingin menjadi juara kelas				
32	Menghabiskan waktu berjam-jam dalam bermain <i>game online</i>				
33	Saya memanfaatkan waktu senggang dengan bermain <i>game online</i>				
34	Keinginan saya lebih besar dalam bermain <i>game online</i> dari pada belajar				
35	Bermain <i>Game Online</i> dalam kesempatan apapun				
36	Tidak suka bermain <i>game</i> di sekolah				

No	ITEM	SS	S	KS	TS
37	Saya lebih suka mengikuti acara keluarga dari pada bermain <i>game online</i>				
38	Saya tidak suka mengikuti kegiatan organisasi lebih suka bermain <i>game online</i>				
39	Saya tidak pernah lepas dari HP				
40	Saya suka mencuri-curi waktu luang agar dapat bermain <i>game online</i>				
41	Bermain <i>game online</i> aktivitas yang penting bagi saya				
42	Saya memiliki banyak teman di dunia maya				
43	Saya dapat lepas dari HP				
44	Saya lebih suka tinggal dirumah bermain <i>game online</i> dari pada bermain diluar				
45	Saya berharap dapat segera bermain <i>game online</i> ketika istirahat				
46	Saya mengacuhkan hal-hal yang ada dilingkungan sekitar kita				
47	Saya keluar rumah jika ada hal yang mendesak				
48	Saya merasa tenang jika sudah bermain <i>game online</i>				
49	<i>Game online</i> bukan hal yang penting dan utama bagi saya				
50	Saya suka menolong teman yang sedang kesusahan				
51	Sulit membagi waktu antara bermain dan belajar				
52	Saya suka berkumpul berkumpul dengan teman-teman				
53	Saya merasa ketagihan dalam bermain <i>game online</i>				
54	Saya membatasi waktu dalam bermain <i>game online</i>				
55	Saya simpati dan peduli kepada teman, tetangga, keluarga				
56	Saya mersa tertantang dengan <i>game</i> yang baru				

No	ITEM	SS	S	KS	TS
57	Saya lebih memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat				
58	Saya jarang menyapa di tempat tunggu karena sudah asyik dengan <i>game onlinenya</i>				
59	Saya memiliki banyak teman di sekolah dan di rumah				
60	Saya lebih suka bermain dengan teman dari pada bermain <i>game online</i>				
61	Saya suka berkumpul mengikuti kegiatan organisasi				
62	Saya merasa tertantang bermain <i>game online</i> ketika kalah dalam permainan				

LAMPIRAN 4
JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Hari/Tanggal	Waktu	Materi	Keterangan
1.	Senin, 3 Oktober 2016	08.00-09.00	<i>Try out</i> instrumen angket kecanduan <i>Game Online</i>	Siswa kelas IX
2.	Kamis, 20 Oktober 2016	10.30-11.30	<i>Pre test</i> kelompok eksperimen	Kelompok eksperimen
3.	Selasa, 25 Oktober 2016	09.00-10.00	Konseling kelompok I	Kelompok eksperimen
5.	Kamis, 27 Oktober 2016	10.30-11.30	Konseling kelompok II	Kelompok eksperimen
6.	Selasa, 1 november 2016	09.00-10.00	Konseling kelompok III	Kelompok eksperimen
7.	Kamis, 3 november 2016	10.30-11.30	Konseling kelompok IV	Kelompok eksperimen
8.	Selasa, 8 november 2016	09.00-10.00	<i>Posttest</i>	Kelompok eksperimen

LAMPIRAN 5**DAFTAR HADIR TRY OUT DAN HASIL SKOR ANGKET TRY OUT**

DAFTAR HADIR KEGIATAN TRY OUT ANGKET

No	Nama	Hari tanggal	Tanda tangan
1	Hosif Khoirudin Pusthani	Senin, 3-10-2016	
2	FEBBY Ardianto	Senin, 3-10-2016	
3	Andi Hilmawan Saputra	Senin, 3-10-2016	
4	Rifai Tahli Zi M	Senin, 3-10-2016	
5	Vikho Alif Prayogo	Senin, 3-10-2016	
6	Gilang kurniawan	Senin, 3-10-2016	
7	Dony widyatmiko	Senin, 3-10-2016	
8	Sofi Husein Hanif	Senin, 3-10-2016	
9	LUFFIANA AYU SARITRI	Senin, 3-10-2016	
10	FADILAH DESI FITRIANA	Senin, 3-10-2016	
11	Lufi Farid A.M.	Senin, 3-10-2016	
12	MUHAMMAD SYAHIRUL ROSID	Senin, 3-10-2016	
13	yoga Rizka kurniawan	Senin, 3-10-2016	
14	Aapli Rajsarppn	Senin, 3-10-2016	
15	ICIBAL Tawakul	Senin, 3-10-2016	
16	Navisatul Wachidah	Senin, 3-10-2016	
17	Mohendra Putra W	Senin, 3-10-2016	
18	Anni Dita Rosmayca	Senin, 3-10-2016	
19	Amara Fatika Kesuma	Senin, 3-10-2016	
20	Nana	Senin, 3-10-2016	

DAFTAR HADIR KEGIATAN TRY OUT ANGKET

No	Nama	Hari tanggal	Tanda tangan
21	Muhammad Hafid	Senin, 3-10-2016	
22	Angel Nurgamariah	Senin, 3-10-2016	
23	Rizky Kurnianti	Senin, 3-10-2016	
24	Rohmi AZIZAH	Senin, 3-10-2016	
25	Yuni Farisya	Senin, 3-10-2016	
26	Lina . S	Senin, 3-10-2016	
27	retno . T	Senin, 3-10-2016	
28	Walyono	Senin, 3-10-2016	
29	Anis	Senin, 3-10-2016	
30	Ridwan	Senin, 3-10-2016	

		AM GAME ONLINE																																															
No	Nama	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	Jumlah	%	KATEGORI
1	SC	2	2	1	2	3	3	1	2	2	3	4	1	4	4	1	4	4	3	2	2	4	2	3	1	4	4	2	1	4	1	3	4	3	2	2	4	1	2	4	2	2	3	2	2	1	235	65%	sedang
2	SY	4	4	4	4	1	4	4	2	2	4	4	3	4	3	1	3	1	3	2	4	1	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	3	4	304	84%	tingg	
3	YD	2	2	4	2	1	2	3	1	2	2	2	2	3	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	2	4	3	4	1	3	3	4	3	2	4	215	57%	sedang
4	HF	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	1	1	1	3	4	1	3	2	3	3	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	217	60%	sedang
5	PT	4	3	4	2	2	4	3	2	3	4	4	3	4	2	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	265	74%	tingg
6	AN	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	303	84%	tingg	
7	DT	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	300	83%	tingg	
8	RF	3	4	2	3	2	3	3	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	1	4	3	1	4	4	4	268	80%	tingg
9	DT	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	1	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	304	84%	tingg
10	DW	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	284	79%	tingg
11	HS	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	289	80%	tingg
12	RQ	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	3	2	1	4	3	2	3	3	2	4	4	3	1	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	306	85%	tingg
13	DN	4	4	4																																													

TABULASI ANGKET KECANDU																																															
ITEM																																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
No	Nama	Eksperimen																																													
1	SC	2	1	4	1	2	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	2	3	3	2	1	4	3	2	2	4	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	1	1	2	3	3	2	1	2	3	
2	SY	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4	2	3	4	4	1	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	2	4	2	1	4	3	4	2	3
3	YD	4	2	4	2	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	1	1	4	2	3	3	1	4	4	1	3	2	3	4	2	3	4	2	1	1	3	2	1	1	4	1	3	3	1	1	3	
4	HF	4	1	2	1	1	4	3	4	3	4	3	2	4	2	4	2	2	4	3	2	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	
5	PT	2	2	4	1	4	4	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	4	4	3	2	3	2	1	3	3	3	4	2	4	3	2	4	2	2	3	2	2	2	4	4	4	2	3	2	
6	AN	2	3	3	4	4	4	1	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	2	3	3	2	4	4	3	3	2	
7	DT	2	3	2	4	4	4	3	4	3	1	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	2	4	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	1			
8	RF	1	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	3	2	4	4	3	1	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	1	2	2	4	4	2	2	3	3	
9	DT	3	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2		
10	DW	3	4	2	3	4	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	1	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	2		
11	DN	2	4	3	4	3	3	4	1	1	2	2	2	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	1	3	4	3	2	3	3	2	3	3	4	3	1	2	2	4	3	3	3	2	
12	AN	1	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	2
13	RH	2	3	2	4	4	3	3	4	4	2	4	3	2	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	3	4	3	4	1	4	4	4	4	1		
14	AY	4	2	4	3	4	4	4	3	4	2	1	1	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	2	3	3	2	4	2	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	3
15	AG	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	4	2	2	2	2	4	4	2	3	2	4	4	4	4	4	4	2		
16	RR	2	3	2	4	4	3	3	4	4	2	4	3	2	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	3	4	3	4	1	4	4	4	4	1		
17	YN	4	4	2	4	4	3	2	4	4	2	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2		
18	RT	4	2	4	3	4	4	4	3	4	2	1	1	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	2	3	3	2	4	2	4	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	
19	LS	4	4	1	4	4	3	4	3	4	1	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	2	
20	WN	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	2	4	3	4	2	2	4	2	2	2	4	4	2	3	2	4	4	4	4	4	2	

INDUAN GAME ONLINE																																																		
M																																																		
		45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	Jumlah	%	KATEGORI
No	Nama	3	2	2	1	2	3	3	1	2	2	3	4	1	4	4	1	4	4	3	2	2	4	2	3	1	4	4	2	1	4	1	3	4	3	2	2	4	1	2	4	2	2	3	2	2	1	235	65%	Sedang
1	SC	3	4	4	4	4	1	4	4	2	2	4	4	3	4	3	3	1	3	2	4	1	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	304	84%	Tinggi
2	SV	3	2	2	4	2	1	2	3	1	2	2	2	2	3	4	3	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	2	1	2	3	2	2	2	4	3	4	1	3	3	4	4	3	2	4	219	61%	Sedang
3	YD	2	2	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	3	1	1	3	4	1	3	2	3	3	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	217	60%	Sedang	
4	HF	2	2	3	4	3	2	3	2	3	3	4	4	3	4	2	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	266	74%	Tinggi
5	PT	2	2	4	3	4	2	2	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	265	74%	Tinggi
6	AN	2	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	303	84%	Tinggi	
7	DT	1	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	300	83%	Tinggi	
8	RF	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	1	4	4	4	4	3	288	80%	Tinggi
9	DT	2	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	304	84%	Tinggi
10	DW	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	284	79%	Tinggi
11	DN	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	1	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3							

LAMPIRAN 6
HASIL UJI VALIDITAS DAN REABILITAS

TABEL ANKET KECANDUAN																																															
		ITEM																																													
	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
No		Eksperimen																																													
1	SC	2	1	4	1	2	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	2	3	3	2	1	4	3	2	2	4	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	1	1	2	3	2	1	2	3	2	3
2	SY	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	2	4	2	1	4	3	4	2	3
3	YD	4	2	4	2	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	1	1	4	2	3	3	1	4	4	1	3	2	2	3	4	2	3	4	2	1	1	3	2	1	1	4	2	3	3	1	1	3
4	HF	4	1	2	1	1	4	3	4	3	4	3	2	4	2	4	2	2	4	3	2	1	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	
5	PT	2	2	4	1	4	4	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	4	4	3	2	2	3	2	1	3	3	3	4	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	4	4	2	3	2	2	
6	AN	2	3	3	4	4	4	1	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	2	2	
7	DT	2	3	2	4	4	4	3	4	3	1	4	4	2	4	4	3	2	3	4	4	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	1	4	3	
8	RF	1	3	2	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	2	4	4	3	1	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	1	2	2	4	4	2	2	3	3	
9	DT	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	
10	DW	3	4	2	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	2	2		
11	HS	1	3	2	4	4	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	2	2	4	4	4	3	4	4	2	3	2	4	4	1	3	4	1	4	2	1	3	2	3	2	4	4	4	3	3	2	
12	RQ	1	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2		
13	DN	2	4	3	4	3	3	4	1	1	2	2	2	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	2	1	3	4	3	2	3	3	2	3	3	4	3	1	2	2	4	3	3	3				

[illegible]

Scale: ALL VARIABLES**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.944	.952	90

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	291.60000	869.076	.215	.94	.944
VAR00002	291.50000	844.810	.696	.93	.942
VAR00003	291.63333	892.378	-.136	.94	.945
VAR00004	291.20000	842.234	.744	.92	.941
VAR00005	290.96667	855.689	.696	.93	.942
VAR00006	291.16667	886.351	-.045	.94	.944
VAR00007	291.43333	890.323	-.113	.93	.945
VAR00008	291.06667	878.892	.144	.93	.944
VAR00009	291.06667	866.271	.428	.94	.943
VAR00010	292.30000	919.459	-.719	.93	.947
VAR00011	291.56667	897.289	-.193	.93	.946
VAR00012	291.36667	852.309	.579	.94	.942
VAR00013	291.56667	893.220	-.195	.93	.945
VAR00014	291.03333	860.102	.621	.93	.942
VAR00015	291.10000	870.300	.332	.94	.943
VAR00016	291.60000	856.731	.507	.93	.942
VAR00017	291.80000	874.855	.206	.93	.944
VAR00018	290.76667	870.047	.582	.94	.943
VAR00019	290.93333	870.340	.530	.93	.943
VAR00020	291.43333	865.495	.537	.94	.943
VAR00021	291.93333	849.513	.716	.94	.942
VAR00022	291.16667	876.833	.180	.93	.944
VAR00023	290.93333	872.340	.396	.93	.943
VAR00024	292.03333	854.999	.699	.92	.942
VAR00025	291.90000	879.403	.097	.93	.944

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00026	291.43333	868.599	.335	.94	.943
VAR00027	290.90000	868.990	.601	.93	.943
VAR00028	291.23333	895.978	-.302	.94	.945
VAR00029	291.56667	859.426	.431	.93	.943
VAR00030	291.10000	861.886	.530	.93	.943
VAR00031	291.13333	874.464	.253	.94	.943
VAR00032	291.90000	850.300	.518	.93	.942
VAR00033	291.53333	872.947	.170	.93	.944
VAR00034	291.66667	862.023	.448	.94	.943
VAR00035	291.33333	861.954	.435	.93	.943
VAR00036	291.10000	860.024	.670	.93	.942
VAR00037	292.03333	851.757	.553	.94	.942
VAR00038	291.50000	839.155	.799	.93	.941
VAR00039	292.06667	871.995	.245	.93	.944
VAR00040	290.93333	857.306	.554	.94	.942
VAR00041	290.83333	868.351	.693	.93	.943
VAR00042	291.26667	866.754	.456	.93	.943
VAR00043	291.30000	854.217	.583	.94	.942
VAR00044	291.30000	849.390	.751	.93	.942
VAR00045	292.40000	885.007	-.007	.93	.944
VAR00046	291.00000	861.241	.652	.94	.942
VAR00047	291.03333	865.551	.525	.93	.943
VAR00048	291.43333	868.944	.281	.94	.943
VAR00049	291.06667	851.857	.771	.94	.942
VAR00050	291.76667	878.875	.084	.93	.944
VAR00051	290.80000	864.993	.735	.94	.942
VAR00052	290.90000	854.852	.737	.93	.942
VAR00053	291.43333	860.116	.516	.93	.943
VAR00054	291.00000	858.897	.658	.94	.942
VAR00055	290.96667	862.930	.613	.93	.942
VAR00056	291.26667	864.823	.373	.93	.943
VAR00057	292.43333	884.323	-.002	.94	.945
VAR00058	291.00000	874.414	.317	.93	.943
VAR00059	292.33333	910.851	-.481	.93	.947
VAR00060	291.06667	855.444	.685	.94	.942
VAR00061	291.06667	867.857	.345	.93	.943
VAR00062	291.46667	856.671	.569	.93	.942
VAR00063	291.40000	858.179	.497	.94	.943
VAR00064	290.96667	853.551	.748	.93	.942
VAR00065	291.70000	861.459	.473	.94	.943
VAR00066	291.53333	851.085	.500	.93	.943
VAR00067	291.43333	858.047	.561	.93	.942
VAR00068	291.10000	869.679	.373	.94	.943
VAR00069	291.93333	882.271	.013	.94	.946
VAR00070	291.03333	876.447	.251	.93	.943

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00071	291.06667	875.099	.289	.943	.943
VAR00072	291.16667	865.937	.561	.943	.943
VAR00073	291.80000	863.752	.352	.943	.943
VAR00074	291.93333	884.823	-.010	.945	.945
VAR00075	291.26667	836.685	.821	.941	.941
VAR00076	291.06667	855.995	.566	.942	.942
VAR00077	290.86667	871.913	.513	.943	.943
VAR00078	291.53333	868.189	.345	.943	.943
VAR00079	291.13333	852.878	.698	.942	.942
VAR00080	291.20000	849.407	.779	.942	.942
VAR00081	290.93333	876.547	.233	.943	.943
VAR00082	291.86667	858.602	.418	.943	.943
VAR00083	291.20000	863.890	.484	.943	.943
VAR00084	291.26667	857.306	.608	.942	.942
VAR00085	291.23333	858.461	.494	.943	.943
VAR00086	291.20000	853.407	.734	.942	.942
VAR00087	291.03333	871.344	.405	.943	.943
VAR00088	291.13333	854.947	.694	.942	.942
VAR00089	291.23333	851.633	.732	.942	.942
VAR00090	291.50000	857.293	.411	.943	.943

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
2.9463E2	885.137	29.751248	90

Tabel: 3
Hasil Uji Validitas Item Angket Kecanduan *Game Online*

Hasil uji validitas item angket kecanduan <i>game online</i>							
Item	Rtabel	Rhitung	Hasil	Item	Rtabel	Rhitung	Hasil
1	0,361	0,252	Tidak Valid	46	0,361	0,663	Valid
2	0,361	0,713	Valid	47	0,361	0,540	Valid
3	0,361	-0,103	Tidak Valid	48	0,361	0,310	Tidak valid
4	0,361	0,759	Valid	49	0,361	0,781	Valid
5	0,361	0,708	Valid	50	0,361	0,119	tidak valid
6	0,361	-0,026	tidak valid	51	0,361	0,742	Valid
7	0,361	-0,083	tidak valid	52	0,361	0,748	Valid
8	0,361	0,166	Tidak valid	53	0,361	0,536	Valid
9	0,361	0,488	Valid	54	0,361	0,671	Valid
10	0,361	-0,705	Tidak Valid	55	0,361	0,626	Valid
11	0,361	-0,154	Tidak Valid	56	0,361	0,399	Valid
12	0,361	0,600	Valid	57	0,361	0,030	Tidak valid
13	0,361	-0,171	Tidak valid	58	0,361	0,333	Tidak valid
14	0,361	0,635	Valid	59	0,361	-0,457	Tidak valid
15	0,361	0,354	Tidak valid	60	0,361	0,698	Valid
16	0,361	0,530	Valid	61	0,361	0,369	Valid
17	0,361	0,232	Tidak valid	62	0,361	0,588	Valid
18	0,361	0,591	Valid	63	0,361	0,520	Valid
19	0,361	0,541	Valid	64	0,361	0,758	Valid
20	0,361	0,551	Valid	65	0,361	0,459	Valid
21	0,361	0,730	Valid	66	0,361	0,528	Valid
22	0,361	0,203	Tidak valid	67	0,361	0,579	Valid
23	0,361	0,411	Valid	68	0,361	0,393	Valid
24	0,361	0,712	Valid	69	0,361	0,058	Tidak valid
25	0,361	0,126	Tidak valid	70	0,361	0,269	Tidak valid
26	0,361	0,359	Tidak valid	71	0,361	0,306	Tidak valid
27	0,361	0,611	Valid	72	0,361	0,574	Valid
28	0,361	-0,283	Tidak valid	73	0,361	0,381	Valid
29	0,361	0,457	Valid	74	0,361	0,022	Tidak valid
30	0,361	0,547	Valid	75	0,361	0,832	Valid
31	0,361	0,274	Tidak valid	76	0,361	0,585	Valid
32	0,361	0,545	Valid	77	0,361	0,524	Valid
33	0,361	0,206	Tidak valid	78	0,361	0,368	Valid
34	0,361	0,471	Valid	79	0,361	0,711	Valid

Item	Rtabel	Rhitung	Hasil	Item	Rtabel	Rhitung	Hasil
35	0,361	0,459	Valid	80	0,361	0,789	Valid
36	0,361	0,682	Valid	81	0,361	0,252	Tidak valid
37	0,361	0,576	Valid	82	0,361	0,446	Valid
38	0,361	0,810	Valid	83	0,361	0,503	Valid
39	0,361	0,272	Tidak valid	84	0,361	0,624	Valid
40	0,361	0,573	Valid	85	0,361	0,516	Valid
41	0,361	0,700	Valid	86	0,361	0,745	Valid
42	0,361	0,473	Valid	87	0,361	0,421	Valid
43	0,361	0,603	Valid	88	0,361	0,706	Valid
44	0,361	0,762	Valid	89	0,361	0,744	Valid
45	0,361	0,014	Tidak valid	90	0,361	0,442	Valid

Tabel 5
Jumlah Item Angket Yang Valid Dan Yang Gugur

Variabel	Aspek	Indikator	No Item	
			Valid	Gugur
Kecanduan <i>game online</i>	1. Ciri khas	a. Pikiran-pikiran yang berlebihan terhadap internet	21	1,3,7,10,13,17,26,28
	2. Penggunaan yang berlebihan	a. Kebutuhan dasar yang terabaikan b. Waktu kebersamaan dengan orang terdekat berkurang	2,4,18 5,16,19,14,60	6,11,31,33 8,22
	3. Pengabaian pekerjaan	a. Mengabaikan tugas-tugas sekolah b. Semangat belajar menurun	9,12,20,23,27,29,36 30,32,35,40,42,49	39 15,25,45
	4. Antisipasi	a. Sarana untuk melarikan diri dari masalah b. Bermain <i>game online</i> menjadi aktivitas yang utama	24,34,37,43 38,41,44,46,56,59,64	48 59
	5. Ketidakmampuan mengontrol diri	a. Tidak dapat mengontrol diri dalam bermain <i>game online</i> . b. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol	47,51,54,62,66,75,80,84,90 52,53,56,63,68,78,82,85	50,57,69 71,74
	6. Mengabaikan akan kehidupan social	a. Kurang memperhatikan kehidupan social	61,65,67,72,73,77,79,83,86,87,88,89	58,70,81
			62	28

LAMPIRAN 7
DAFTAR HADIR PRE-TEST DAN HASIL SKOR PRE-TEST
KELOMPOK EKSPERIMEN

DAFTAR HADIR PRE TEST KELOMPOK EKSPERIMEN

No	Nama	Hari tanggal	Tanda tangan
1	Hasif Khoirudin B	Kamis 20-10-2016	
2	Febby Ardiyanto	Kamis 20-10-2016	
3	Andi Hilmawan Saputra	Kamis 20-10-2016	
4	Rifqi Tahrizi M	Kamis 20-10-2016	
5	Vitho Alif P	Kamis 20-10-2016	
6	Gilang Kurniawan	Kamis 20-10-2016	
7	Doni Widyatmoko	Kamis 20-10-2016	
8	Sofi Human Hasif	Kamis 20-10-2016	
9	Lutfiana Ayu Fitriana	Kamis 20-10-2016	
10	Fadillah Desi Fitriana	Kamis 20-10-2016	

POST-TEST

TABULASI ANGKET KEKNADUAN GAME ONLINE																																																																
ITEM																																																																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	Jumlah
No	Nama	Eksperimen																																																														
1	HS	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	1	2	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	211	
2	SR	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	1	4	1	3	3	4	2	1	4	4	1	1	3	3	4	1	2	3	3	2	4	2	1	3	2	2	4	3	3	2	3	1	3	2	3	4	1	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	2	166	
3	AD	4	2	4	4	4	3	2	3	3	4	2	3	1	3	4	3	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	1	4	3	3	4	4	3	3	2	2	2	3	4	3	2	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	184			
4	RQ	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	2	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	213				
5	VT	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	226				
6	GL	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	2	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	4	2	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	194			
7	DN	3	3	3	4	2	2	2	4	3	3	1	3	2	4	3	4	3	2	4	3	2	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	194				
8	SF	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	1	4	1	3	3	4	2	1	4	4	1	1	3	3	4	1	2	3	3	2	4	2	1	3	2	2	4	3	3	2	3	1	3	2	3	4	4	1	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	1	3	2	166	
9	LT	4	4	3	3	1	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	3	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	211		
10	FD	2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	1	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	2	4	3	206		

LAMPIRAN 8
DAFTAR HADIR KEGIATAN KONSELING KELOMPOK

DAFTAR HADIR KEGIATAN KONSELING KELOMPOK

No	Nama Siswa	Tanggal			
		25/10 2016	27/10 2016	1/11 2016	3/11 2016
1	Gilang Kurniawan				
2	Hasif Khoirudin B				
3	Rifqi				
4	Andi Hilmawan Saputra				
5	Sofi				
6	Doni Widyatmoo				
7	Muh Syahrul Rosyid				
8	Vito Feby Andiyanto				
9	Fadillh Desi Fitriana				
10	Lutfiana Ayu Fitriana				

LAMPIRAN 9

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK
DAN LAPORAN KONSELING KELOMPOK**

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK I

- | | |
|---------------------------------|--|
| A. Topik Permasalahan / Bahasan | : Kecanduan <i>Game Online</i> |
| B. Bidang Bimbingan | : Pribadi dan sosial. |
| C. Jenis Layanan | : Konseling Kelompok. |
| D. Fungsi Layanan | : Pengentasan permasalahan siswa. |
| E. Tujuan Layanan | : Siswa mampu memecahkan Permasalahan yang dialami oleh anggota kelompok |
| F. Tempat penyelenggaraan | : Ruang Perpustakaan. |
| G. Tanggal Penyelenggaraan | : 25 Oktober 2016. |
| H. Waktu | : 2 x 30 menit. |
| I. Penyelenggara Layanan | : Lisa Rosiana Julias Tantri |
- J. Uraian Kegiatan
- 1) Tahap 1 (Pembentukan)
 - a. Mengucapkan salam dan terima kasih atas kesediaannya dalam mengikuti kegiatan konseling kelompok
 - b. Berdoa bersama menurut keyakinan masing-masing
 - c. Mengulas sekilas mengenai pengertian, tujuan dan asas-asas konseling kelompok
 - d. Menjelaskan tata cara dalam mengikuti kegiatan konseling kelompok
 - 2) Tahap II (Peralihan)
 - a. Menjelaskan tahapan selanjutnya dalam kegiatan
 - b. Menanyakan kesiapan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan
 - c. Mengamati dan membahas suasana yang sedang terjadi
 - d. Memberikan motivasi agar anggota kelompok aktif dalam mengikuti kegiatan
 - e. Menanyakan kesiapan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan
 - f. Mendengarkan dan mengamati jalannya kegiatan konseling kelompok
 - 3) Tahap III (Kegiatan)
 - a. Setiap anggota kelompok membahas tema masalah yang ingin dibahas

b. Seluruh anggota kelompok membahas masalah hingga tuntas

4) Tahap IV (Pengakhiran)

- a. Mengingat terbatasnya waktu bahwa ketua kelompok mengakhiri kegiatan konseling kelompok
- b. Ketua kelompok mengemukakan hasil dari kegiatan konseling kelompok
- c. Ketua kelompok memberikan kesimpulan jalannya konseling kelompok
- d. Ketua kelompok menanyakan kepada seluruh anggota kelompok mengenai pesan dan kesan tentang kegiatan konseling kelompok
- e. mengucapkan terima kasih dan salam

K. Metode : Diskusi dan Tanya jawab

L. Alat dan perlengkapan yang digunakan: Buku dan alat tulis

M. Rencana Penilaian dan Tindak lanjut :

a. Penilaian Proses

Mengamati keaktifan dan semangat siswa selama mengikuti kegiatan konseling kelompok

b. Penilaian Hasil

Siswa menjadi lebih akrab dengan temannya dan memiliki wawasan untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang dialami oleh anggota kelompok

c. Tindak Lanjut

Pratikan memberikan konseling individu apabila masih ada anggota kelompok yang belum bisa memecahkan permasalahannya.

N. Catatan Khusus :

.....

Magelang, 25 Oktober 2016

Mengetahui
 Guru BK

Praktikan

Abdun Navik

Lisa Rosiana Julias Tantri
 NPM. 12.0301.0014

LAPORAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK I

SMP MUHAMMADIYAH PAYAMAN

- A. Jenis Layanan : Konseling Kelompok
- B. Hari / Tanggal : Selasa, 25 Oktober 2016
- C. Waktu : Jam 09.00-10.00
- D. Tempat penyelenggaraan : SMP Muhammadiyah Payaman
- E. Anggota Kelompok
- | | |
|-------|--------|
| 1. HS | 6. GL |
| 2. FB | 7. DN |
| 3. AN | 8. SF |
| 4. RQ | 9. LT |
| 5. VT | 10. FD |
- F. Topik : Tugas
- G. Tahap Kegiatan
1. Pembentukan
 - a. Ucapan salam, selamat datang dan terimakasih.
 - b. Do'a bersama
 - c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan dari kegiatan konseling kelompok
 - d. Menjelaskan cara-cara pelaksanaan konseling kelompok.
 - e. Menjelaskan asas-asas yang perlu dilaksanakan dalam konseling kelompok, diantaranya :
 - 1) Asas kerahasiaan
Yaitu semua anggota harus merahasiakan data atau informasi yang mereka peroleh dalam kegiatan. Anggota berjanji tidak akan membicarakan hal-hal yang bersifat rahasia di luar kelompok.
 - 2) Asas keterbukaan
Semua anggota bebas dan terbuka mengeluarkan pendapat, ide, saran dan apa saja yang dirasakan dan dipikirkannya.

3) Asas kesukarelaan

Anggota hendaknya mengeluarkan idea atau mengungkapkan permasalahan dengan inisiatifnya sendiri tanpa ahrus disuruh/dipaksa.

- f. Perkenalan dilanjutkan dengan rangkaian nama dan menyebutkan hobi/kesukaannya.

2. Tahap peralihan.

- a. Peneliti menjelaskan tahapan yang akan ditempuh selanjutnya.
- b. Menawarkan dan mengamati apakah anggota telah siap menjalankan konseling kelompok.
- c. Memotivasi semua anggota kelompok agar berperan serta aktif dalam konseling kelompok.

3. Tahap kegiatan

- a. Masalah yang dibahas : pengertian dan bentuk perilaku kecanduan *Game Online*
- b. Semua anggota kelompok membahas masalah sampai tuntas.
- c. Lingkup pembahasan : Siswa mengartikan kecanduan *Game Online*
 - 1) HS : sering bermain *game online*
 - 2) DN : suka sekali dengan permainan *game online*
 - 3) RQ : sehari lebih dari 5 kali dalam bermain *game*
 - 4) LT : apabila sudah bermain *game* susah berhentinya
 - 5) GL : menganggap *game online* sangat penting
 - 6) SF : selalu bermain *game* dimanapun berada
 - 7) FD : tidak mau kalah ketika bermain
 - 8) VT : kebiasaan yang menimbulkan dampak negatif
 - 9) AN : setiap hari tidak bisa lepas dari bermain *game*
 - 10) FB : bermain *game* yang terus-menerus

Kesimpulan dari pengertian kecanduan *game online* yaitu sebuah aktifitas dalam bermain *game online* setiap hari melakukannya bahkan dalam sehari dapat dilakukan lebih dari 5 kali dalam bermain, susah dalam menghentikan rasa ingin bermain *game online*.

Siswa mengemukakan alasan mengapa kecanduan bermain *game online* ?

- 1) HS : ingin mendapatkan kesenangan.
- 2) DN : biar mendapatkan teman banyak melalui *game*.
- 3) RQ : bermain *game* lebih mengasyikkan.
- 4) LT : menghibur dan menyenangkan hati

- 5) GL : tidak mendapatkan perhatian orangtua
- 6) SF : mencari teman banyak yang asyik
- 7) FD : penuh tantangan didalam *game online*
- 8) VT : pelarian masalah
- 9) AN : *game* dapat menghibur diri yang sedang galau
- 10) FB : ikut-ikutan teman

Kesimpulan dari alasan kecanduan *game online* yang telah dibahas bersama yaitu, terdapat berbagai alasan yang dilakukan siswa yang kecanduan bermain *game online* seperti dijadikan pelarian masalah, mencari ketenangan dan kesenangan hati, pengaruh teman dalam pergaulan serta pengaruh dari kemudahan dalam mengakses internet.

Siswa mendiskusikan bersama, bagaimana supaya tidak kecanduan bermain *game online*.

- 1) HS : mengurangi bermain *game online*
- 2) DN : menghilangkan rasa ingin bermain *game online*
- 3) RQ : tidak bermain *game* terus-terusan
- 4) LT : mengontrol waktu dalam bermain
- 5) GL : tidak pergi ke warnet
- 6) SF : percaya kalau dirinya bisa mengontrol diri
- 7) FD : mengurangi waktu bermain di warnet
- 8) VT : tidak bermain *game online*
- 9) AN : mengurangi dalam penggunaan HP
- 10) FB : menggunakan HP sesuai fungsinya

Kesimpulan dari pembahasan di atas mengenai bagaimana supaya siswa tidak kecanduan bermain *game online* yaitu, mengurangi dalam bermain *game online*, dapat mengontrol diri dan waktu agar tidak sering bermain *game online*.

4. Tahap pengakhiran

- a. Pemimpin kelompok mengungkapkan bahwa kegiatan konseling kelompok akan diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota kelompok mengungkapkan pesan dan kesan hasil kegiatan konseling kelompok.
 - 1) Berbagi pikiran
 - 2) Dapat alternative baru
 - 3) Tukar pikiran

- 4) Menambah keakraban
- 5) Senang dapat mengungkapkan masalah
- c. Membahas kegiatan lanjutan, tidak ada kegiatan lanjutan karena semua anggota kelompok sudah merasa nyaman, mandiri dan apabila masih perlu dilanjutkan oleh guru BK.
- d. Praktikum member kesimpulan jalannya konseling kelompok.
 Dari proses konseling yang telah dilaksanakan dapat peneliti simpulkan bahwa siswa memahami tentang perilaku kecanduan *game online*. Siswa yang mengikuti proses konseling kelompok berusaha untuk mengurangi perilaku kecanduan *game online*.
- e. Berdo'a
- f. Ucapan terimakasih

H. Suasana kegiatan : hangat dan menyenangkan

I. Catatan khusus : anggota yang masih merasa membutuhkan layanan lanjutan dapat ditawarkan konseling individu.

Magelang, 25 Oktober 2016

Mengetahui

Guru BK

Praktikan

Abdun Navik

Lisa Rosiana Julias Tantri
 NPM. 12.0301.0014

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK II

- | | | | |
|----|------------------------------|---|--|
| A. | Topik Permasalahan / Bahasan | : | Kecanduan <i>Game Online</i> |
| B. | Bidang Bimbingan | : | Pribadi dan sosial. |
| C. | Jenis Layanan | : | Konseling Kelompok. |
| D. | Fungsi Layanan | : | Pengentasan permasalahan siswa. |
| E. | Tujuan Layanan | : | Siswa mampu memecahkan Permasalahan yang dialami oleh anggota kelompok |
| F. | Tempat penyelenggaraan | : | Ruang Perpustakaan. |
| G. | Tanggal Penyelenggaraan | : | 27 Oktober 2016. |
| H. | Waktu | : | 2 x 30 menit. |
| I. | Penyelenggara Layanan | : | Lisa Rosiana Julias Tantri |
| J. | Uraian Kegiatan | | |
- 1) Tahap 1 (Pembentukan)
 - a. Mengucapkan salam dan terima kasih atas kesediaannya dalam mengikuti kegiatan konseling kelompok
 - b. Berdoa bersama menurut keyakinan masing-masing
 - c. Mengulas sekilas mengenai pengertian, tujuan dan asas-asas konseling kelompok
 - d. Menjelaskan tata cara dalam mengikuti kegiatan konseling kelompok
 - 2) Tahap II (Peralihan)
 - a. Menjelaskan tahapan selanjutnya dalam kegiatan
 - b. Menanyakan kesiapan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan
 - c. Mengamati dan membahas suasana yang sedang terjadi
 - d. Memberikan motivasi agar anggota kelompok aktif dalam mengikuti kegiatan
 - e. Menanyakan kesiapan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan
 - f. Mendengarkan dan mengamati jalannya kegiatan konseling kelompok
 - 3) Tahap III (Kegiatan)
 - a. Setiap anggota kelompok membahas tema masalah yang ingin dibahas

- b. Seluruh anggota kelompok membahas masalah hingga tuntas

4) Tahap IV (Pengakhiran)

- a. Mengingat terbatasnya waktu bahwa ketua kelompok mengakhiri kegiatan konseling kelompok
- b. Ketua kelompok mengemukakan hasil dari kegiatan konseling kelompok
- c. Ketua kelompok memberikan kesimpulan jalannya konseling kelompok
- d. Ketua kelompok menanyakan kepada seluruh anggota kelompok mengenai pesan dan kesan tentang kegiatan konseling kelompok
- e. Mengucapkan terima kasih dan salam

K. Metode : Diskusi dan Tanya jawab

L. Alat dan perlengkapan yang digunakan : Buku, bola, dan alat tulis

M. Rencana Penilaian dan Tindak lanjut :

a. Penilaian Proses

Mengamati keaktifan dan semangat siswa selama mengikuti kegiatan konseling kelompok

b. Penilaian Hasil

Siswa menjadi lebih akrab dengan temannya dan memiliki wawasan untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang dialami oleh anggota kelompok

c. Tindak Lanjut

Pratikan memberikan konseling individu apabila masih ada anggota kelompok yang belum bisa memecahkan permasalahannya.

N. Catatan Khusus :

.....

Magelang, 27 Oktober 2016

Mengetahui

Guru BK

Praktikan

Abdun Navik

Lisa Rosiana Julias Tantri
 NPM. 12.0301.0014

LAPORAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK II
SMP MUHAMMADIYAH PAYAMAN

- A. Jenis Layanan : Konseling Kelompok
- B. Hari / Tanggal : Kamis, 27 Oktober 2016
- C. Waktu : Jam 09.00-10.00
- D. Tempat penyelenggaraan : SMP Muhammadiyah Payaman
- E. Anggota Kelompok
- | | |
|-------|--------|
| 1. HS | 6. GL |
| 2. FB | 7. DN |
| 3. AN | 8. SF |
| 4. RQ | 9. LT |
| 5. VT | 10. FD |
- F. Topik : Tugas
- G. Tahap Kegiatan
1. Pembentukan
 - a. Ucapan salam, selamat datang dan terimakasih.
 - b. Do'a bersama
 - c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan dari kegiatan konseling kelompok
 - d. Menjelaskan cara-cara pelaksanaan konseling kelompok.
 - e. Menjelaskan asas-asas yang perlu dilaksanakan dalam konseling kelompok, diantaranya :
 2. Asas kerahasiaan

Yaitu semua anggota harus merahasiakan data atau informasi yang mereka peroleh dalam kegiatan. Anggota berjanji tidak akan membicarakan hal-hal yang bersifat rahasia di luar kelompok.
 3. Asas keterbukaan

Semua anggota bebas dan terbuka mengeluarkan pendapat, ide, saran dan apa saja yang dirasakan dan dipikirkannya.
 4. Asas kesukarelaan

Anggota hendaknya mengeluarkan idea atau mengungkapkan permasalahan dengan inisiatifnya sendiri tanpa ahrus disuruh/dipaksa.

- a. Perkenalan dilanjutkan dengan permainan “Berfikir Cepat”
- 5. Tahap peralihan.
 - a. Peneliti menjelaskan tahapan yang akan ditempuh selanjutnya.
 - b. Menawarkan dan mengamati apakah anggota telah siap menjalankan konseling kelompok.
 - c. Memotivasi semua anggota kelompok agar berperan serta aktif dalam konseling kelompok.
- 6. Tahap kegiatan
 - d. Masalah yang dibahas : akibat bermain *game online*
 - e. Semua anggota kelompok membahas masalah sampai tuntas.
 - f. Lingkup pembahasan :

Siswa mengemukakan akibat dari bermain *game online*.

- 1) HS : kurangnya konsentrasi belajar
- 2) DN : mudah mengantuk karna bermain terlalu malam
- 3) RQ : lupa hal-hal yang ada di sekitarnya
- 4) LT : asyik dengan aktivitasnya
- 5) GL : kurang peka dengan hal-hal yang penting
- 6) SF : malas belajar
- 7) FD : jarang tidur tepat waktu
- 8) VT : makan jadi tidak teratur
- 9) AN : ga suka bermain dengan teman sebaya
- 10) FB : asyik dengan dunianya sendiri

Kesimpulan dari akibat bermain *game online* malas dalam belajar, mengabaikan hal yang penting di sekitarnya dan tidak peduli dengan hal-hal lain.

Siswa mengemukakan dampak bermain *game online* ?

- 1) HS : jadi malas belajar
- 2) DN : susah bersosialisasi di tempat baru
- 3) RQ : ketergantungan dengan game
- 4) LT : merugikan diri sendiri
- 5) GL : menghalalkan segala cara agar dapat bermain
- 6) SF : nilai sekolah jelek
- 7) FD : nilai mata pelajaran menurun
- 8) VT : malas membantu orang tua
- 9) AN : bisa dihukum jika ketahuan membawa HP

- 10) FB : susah berkonsentrasi

Kesimpulan dari pembahasan di atas bahwa kecanduan bermain *game online* mempunyai dampak yang buruk bagi pemainnya, merugikan diri sendiri serta mengakibatkan siswa sering malas untuk belajar semua mata pelajaran.

Siswa mendiskusikan bersama, bagaimana supaya tidak terjadi dampak dari kecanduan *game online* ?

- 1) HS : mengurangi bermain *game online*
- 2) DN : menghilangkan rasa ingin bermain *game online*
- 3) RQ : tidak bermain *game* terus-terusan
- 4) LT : mengontrol waktu dalam bermain
- 5) GL : belajar rajin agar nilai tetap bagus
- 6) SF : percaya kalau dirinya bisa mengontrol diri
- 7) FD : mengurangi waktu bermain di warnet
- 8) VT : tidak bermain *game online*
- 9) AN : mengurangi dalam penggunaan HP
- 10) FB : tidak membawa HP di sekolah

Kesimpulan dari pembahasan di atas supaya siswa tidak kecanduan bermain *game online* yaitu, mengurangi dalam bermain *game online*, dapat mengontrol diri dan waktu agar tidak sering bermain *game online*.

7. Tahap pengakhiran

- a. Pemimpin kelompok mengungkapkan bahwa kegiatan konseling kelompok akan diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota kelompok mengungkapkan pesan dan kesan hasil kegiatan konseling kelompok.
 - 6) Berbagi pikiran
 - 7) Dapat alternative baru
 - 8) Belajar keberanian bicara di dalam forum
 - 9) Senang bisa mengungkapkan permasalahan setiap individu
 - 10) Menambah keakraban
- c. Membahas kegiatan lanjutan, tidak ada kegiatan lanjutan karena semua anggota kelompok sudah merasa nyaman, mandiri dan apabila masih perlu dilanjutkan oleh guru BK.
- d. Praktikum memberi kesimpulan jalannya konseling kelompok.

Dari proses konseling yang telah dilaksanakan dapat peneliti simpulkan bahwa siswa menyadari dampak kecanduan *game online*. Siswa yang mengikuti proses konseling kelompok berusaha untuk mengurangi perilaku kecanduan *game online*.

e. Berdo'a

f. Ucapan terimakasih

- H. Suasana kegiatan : hangat dan menyenangkan
 I. Catatan khusus : anggota yang masih merasa membutuhkan layanan lanjutan dapat ditawarkan konseling individu.

Magelang, 27 Oktober 2016

Mengetahui

Guru BK

Praktikan

Abdun Navik

Lisa Rosiana Julias Tantri
 NPM. 12.0301.0014

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK III

- A. Topik Permasalahan / Bahasan : Kecanduan *Game Online*
- B. Bidang Bimbingan : Pribadi dan sosial.
- C. Jenis Layanan : Konseling Kelompok.
- D. Fungsi Layanan : Pengentasan permasalahan siswa.
- E. Tujuan Layanan : Siswa mampu memecahkan Permasalahan yang dialami oleh anggota kelompok
- F. Tempat penyelenggaraan : Ruang Perpustakaan.
- G. Tanggal Penyelenggaraan : 1 November 2016.
- H. Waktu : 2 x 30 menit.
- I. Penyelenggara Layanan : Lisa Rosiana Julias Tantri
- J. Uraian Kegiatan
 - 1) Tahap 1 (Pembentukan)
 - a. Mengucapkan salam dan terima kasih atas kesediaannya dalam mengikuti kegiatan konseling kelompok
 - b. Berdoa bersama menurut keyakinan masing-masing
 - c. Mengulas sekilas mengenai pengertian, tujuan dan asas-asas konseling kelompok
 - d. Menjelaskan tata cara dalam mengikuti kegiatan konseling kelompok
 - 2) Tahap II (Peralihan)
 - a. Menjelaskan tahapan selanjutnya dalam kegiatan
 - b. Menanyakan kesiapan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan
 - c. Mengamati dan membahas suasana yang sedang terjadi
 - d. Memberikan motivasi agar anggota kelompok aktif dalam mengikuti kegiatan
 - e. Menanyakan kesiapan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan
 - f. Mendengarkan dan mengamati jalannya kegiatan konseling kelompok
 - 3) Tahap III (Kegiatan)
 - a. Setiap anggota kelompok membahas tema masalah yang ingin dibahas
 - b. Seluruh anggota kelompok membahas masalah hingga tuntas

4) Tahap IV (Pengakhiran)

- a. Mengingat terbatasnya waktu bahwa ketua kelompok mengakhiri kegiatan konseling kelompok
- b. Ketua kelompok mengemukakan hasil dari kegiatan konseling kelompok
- c. Ketua kelompok memberikan kesimpulan jalannya konseling kelompok
- d. Ketua kelompok menanyakan kepada seluruh anggota kelompok mengenai pesan dan kesan tentang kegiatan konseling kelompok
- d. Mengucapkan terima kasih dan salam

K. Metode : Diskusi dan Tanya jawab

L. Alat dan perlengkapan yang digunakan : Buku dan alat tulis

M. Rencana Penilaian dan Tindak lanjut :

a. Penilaian Proses

Mengamati keaktifan dan semangat siswa selama mengikuti kegiatan konseling kelompok

b. Penilaian Hasil

Siswa menjadi lebih akrab dengan temannya dan memiliki wawasan untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang dialami oleh anggota kelompok

c. Tindak Lanjut

Pratikan memberikan konseling individu apabila masih ada anggota kelompok yang belum bisa memecahkan permasalahannya.

N. Catatan Khusus :

.....

Magelang, 1 November 2016

Mengetahui

Guru BK

Praktikan

Abdun Navik

Lisa Rosiana Julias Tantri
 NPM. 12.0301.0014

LAPORAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK III
SMP MUHAMMADIYAH PAYAMAN

- A. Jenis Layanan : Konseling Kelompok
- B. Hari / Tanggal : Selasa, 1 November 2016
- C. Waktu : Jam 09.00-10.00
- D. Tempat penyelenggaraan : SMP Muhammadiyah Payaman
- E. Anggota Kelompok
- | | |
|-------|--------|
| 1. HS | 6. GL |
| 2. FB | 7. DN |
| 3. AN | 8. SF |
| 4. RQ | 9. LT |
| 5. VT | 10. FD |
- F. Topik : Tugas
- G. Tahap Kegiatan
1. Pembentukan
 - a. Ucapan salam, selamat datang dan terimakasih.
 - b. Do'a bersama
 - c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan dari kegiatan konseling kelompok
 - d. Menjelaskan cara-cara pelaksanaan konseling kelompok.
 - e. Menjelaskan asas-asas yang perlu dilaksanakan dalam konseling kelompok, diantaranya :
 - 1) Asas kerahasiaan
Yaitu semua anggota harus merahasiakan data atau informasi yang mereka peroleh dalam kegiatan. Anggota berjanji tidak akan membicarakan hal-hal yang bersifat rahasia di luar kelompok.
 - 2) Asas keterbukaan
Semua anggota bebas dan terbuka mengeluarkan pendapat, ide, saran dan apa saja yang dirasakan dan dipikirkannya.
 - 3) Asas kesukarelaan
Anggota hendaknya mengeluarkan idea atau mengungkapkan permasalahan dengan inisiatifnya sendiri tanpa ahrus disuruh/dipaksa.
 - f. Perkenalan dilanjutkan dengan permainan “cerita berantai”

2. Tahap peralihan.

- a. Peneliti menjelaskan tahapan yang akan ditempuh selanjutnya.
- b. Menawarkan dan mengamati apakah anggota telah siap menjalankan konseling kelompok.
- c. Memotivasi semua anggota kelompok agar berperan serta aktif dalam konseling kelompok.

3. Tahap kegiatan

- a. Masalah yang dibahas : Menumbuhkan Semangat dan Motivasi Siswa
- b. Semua anggota kelompok membahas masalah sampai tuntas.
- c. Lingkup pembahasan :

Siswa mengemukakan tentang bagaimana cara menumbuhkan semangat dan motivasi untuk mengurangi bermain *game online*.

- 1) HS : Melakukan aktivitas yang menyenangkan
- 2) DN : Lebih rajin belajar
- 3) RQ : Menghibur diri dengan cara yang positif
- 4) LT : Apabila memiliki masalah diselesaikan dengan konselor atau orang yang dipercaya
- 5) GL : Mengurangi bermain HP yang terhubung dengan internet
- 6) SF : Sering bermain dengan teman dilingkungan
- 7) FD : Bermain bersama sahabat yang setia
- 8) VT : Ikut bersosialisasi terhadap lingkungan sekitar
- 9) AN : Sering berkomunikasi dengan keluarga diluar jam sekolah
- 10) FB : Semangat belajar untuk meraih cita-cita

Kesimpulan pembahsan di atas adalah sering bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, komunikasi dengan keluarga, semangat dalam belajar untuk meraih cita-cita, mengurangi menggunakan HP yng terhubung dengan internet dan melakukan kegiatan yang menyenangkan bersama teman.

Siswa mendiskusikan bersama, bagaimana supaya siswa dapat mengontrol waktu antara bermain game online dan belajar ?

- 1) HS : bermain *game online* tidak setiap hari
- 2) RQ : bermain *game online* diluar jam sekolah
- 3) LT : malam hari untuk belajar

- 4) GL : tidak membawa HP di sekolah
- 5) SF : hanya waktu sabtu minggu bermain di warnet
- 6) FD : bermain *game online* ketika hari libur
- 7) VT : membuat jadwal kegiatan
- 8) AN : mengatur jadwal belajar

Kesimpulan dari pembahasan di atas mengenai dalam mengontrol waktu antara bermain game online dan belajar yaitu dengan membuat jadwal kegiatan dengan tepat, bermain game online ketika hari libur, tidak setiap hari, dalam bermain, malam hari untuk belajar dengan rajin agar kelak dapat meraih cita-cita.

4. Tahap pengakhiran

- a. Pemimpin kelompok mengungkapkan bahwa kegiatan konseling kelompok akan diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota kelompok mengungkapkan pesan dan kesan hasil kegiatan konseling kelompok.
 - 1) Berbagi pikiran
 - 2) Dapat shering dengan nyaman
 - 3) Dapat alternatif baru
 - 4) Belajar keberanian bicara di dalam forum
 - 5) Senang bisa mengungkapkan permasalahan setiap individu
 - 6) Menambah keakraban
- c. Membahas kegiatan lanjutan, tidak ada kegiatan lanjutan karena semua anggota kelompok sudah merasa nyaman, mandiri dan apabila masih perlu dilanjutkan oleh guru BK.
- d. Praktikum memberi kesimpulan jalannya konseling kelompok.
 Dari proses konseling yang telah dilaksanakan dapat peneliti simpulkan bahwa siswa dapat menumbuhkan semangat dalam mengurangi bermain game online. Siswa yang mengikuti proses konseling kelompok berusaha untuk mengurangi perilaku kecanduan game online.
- e. Berdo'a
- f. Ucapan terimakasih

H. Suasana kegiatan : hangat dan menyenangkan

I. Catatan khusus : anggota yang masih merasa membutuhkan layanan lanjutan dapat ditawarkan konseling individu.

Magelang, 1 November 2016

Mengetahui

Guru BK

Praktikan

Abdun Navik

Lisa Rosiana Julias Tantri
NPM. 12.0301.0014

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK IV

- | | |
|---------------------------------|--|
| A. Topik Permasalahan / Bahasan | : Kecanduan <i>Game Online</i> |
| B. Bidang Bimbingan | : Pribadi dan sosial. |
| C. Jenis Layanan | : Konseling Kelompok. |
| D. Fungsi Layanan | : Pengentasan permasalahan siswa. |
| E. Tujuan Layanan | : Siswa mampu memecahkan Permasalahan yang dialami oleh kelompok |
| F. Tempat penyelenggaraan | : Ruang Perpustakaan. |
| G. Tanggal Penyelenggaraan | : 3 November 2016. |
| H. Waktu | : 2 x 30 menit. |
| I. Penyelenggara Layanan | : Lisa Rosiana Julias Tantri |
| J. Uraian Kegiatan | |
1. Tahap 1 (Pembentukan)
 - a. Mengucapkan salam dan terima kasih atas kesediaannya dalam mengikuti kegiatan konseling kelompok
 - b. Berdoa bersama menurut keyakinan masing-masing
 - c. Mengulas sekilas mengenai pengertian, tujuan dan asas-asas konseling kelompok
 - d. Menjelaskan tata cara dalam mengikuti kegiatan konseling kelompok
 2. Tahap II (Peralihan)
 - a. Menjelaskan tahapan selanjutnya dalam kegiatan
 - b. Menanyakan kesiapan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan
 - c. Mengamati dan membahas suasana yang sedang terjadi
 - d. Memberikan motivasi agar anggota kelompok aktif dalam mengikuti kegiatan
 - e. Menanyakan kesiapan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan
 - f. Mendengarkan dan mengamati jalannya kegiatan konseling kelompok
 3. Tahap III (Kegiatan)
 - a. Setiap anggota kelompok membahas tema masalah yang ingin dibahas
 - b. Seluruh anggota kelompok membahas masalah hingga tuntas
 4. Tahap IV (Pengakhiran)
 - a. Mengingat terbatasnya waktu bahwa ketua kelompok mengakhiri kegiatan konseling kelompok

- b. Ketua kelompok mengemukakan hasil dari kegiatan konseling kelompok
- c. Ketua kelompok memberikan kesimpulan jalannya konseling kelompok
- d. Ketua kelompok menanyakan kepada seluruh anggota kelompok mengenai pesan dan kesan tentang kegiatan konseling kelompok
- e. Mengucapkan terima kasih dan salam

K. Metode : Diskusi dan Tanya jawab

L. Alat dan perlengkapan yang digunakan : Buku dan alat tulis

M. Rencana Penilaian dan Tindak lanjut :

a. Penilaian Proses

Mengamati keaktifan dan semangat siswa selama mengikuti kegiatan konseling kelompok

b. Penilaian Hasil

Siswa menjadi lebih akrab dengan temannya dan memiliki wawasan untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang dialami oleh anggota kelompok

c. Tindak Lanjut

Pratikan memberikan konseling individu apabila masih ada anggota kelompok yang belum bisa memecahkan permasalahannya.

N. Catatan Khusus :

.....

Magelang, 3 November 2016

Mengetahui

Guru BK

Praktikan

Abdun Navik

Lisa Rosiana Julias Tantri
 NPM. 12.0301.0014

LAPORAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK IV
SMP MUHAMMADIYAH PAYAMAN

- A. Jenis Layanan : Konseling Kelompok
- B. Hari / Tanggal : Kamis, 3 November 2016
- C. Waktu : Jam 09.00-10.00
- D. Tempat penyelenggaraan : SMP Muhammadiyah Payaman
- E. Anggota Kelompok
- | | |
|-------|--------|
| 1. HS | 6. GL |
| 2. FB | 7. DN |
| 3. AN | 8. SF |
| 4. RQ | 9. LT |
| 5. VT | 10. FD |
- F. Topik : Tugas
- G. Tahap Kegiatan
1. Pembentukan
 - a. Ucapan salam, selamat datang dan terimakasih.
 - b. Do'a bersama
 - c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan dari kegiatan konseling kelompok
 - d. Menjelaskan cara-cara pelaksanaan konseling kelompok.
 - e. Menjelaskan asas-asas yang perlu dilaksanakan dalam konseling kelompok, diantaranya :
 - 1) Asas kerahasiaan
Yaitu semua anggota harus merahasiakan data atau informasi yang mereka peroleh dalam kegiatan. Anggota berjanji tidak akan membicarakan hal-hal yang bersifat rahasia di luar kelompok.
 - 2) Asas keterbukaan
Semua anggota bebas dan terbuka mengeluarkan pendapat, ide, saran dan apa saja yang dirasakan dan dipikirkannya.

- 3) Asas kesukarelaan
Anggota hendaknya mengeluarkan idea atau mengungkapkan permasalahan dengan inisiatifnya sendiri tanpa ahrus disuruh/dipaksa.
- f. Perkenalan dilanjutkan dengan rangkaian nama dan menyebutkan tokoh yang menjadi inspirasinya.
2. Tahap peralihan.
 - a. Peneliti menjelaskan tahapan yang akan ditempuh selanjutnya.
 - b. Menawarkan dan mengamati apakah anggota telah siap menjalankan konseling kelompok.
 - c. Memotivasi semua anggota kelompok agar berperan serta aktif dalam konseling kelompok.
3. Tahap kegiatan
 - a. Masalah yang dibahas : Dampak kecanduan *Game Online*
 - b. Semua anggota kelompok membahas masalah sampai tuntas.
 - c. Lingkup pembahasan : Siswa menyebutkan tokoh yang menjadi inspirasi beserta alasannya.
 - 1) HS : ibu saya, sosok orang yang paling say banggakan karna kerja kerasnya dan kasih saynagnya yang luar biasa.
 - 2) DN : ayah saya, karena beliau sangat tegas dalam mendidik anak-anaknya dan tidak mengenak lelah bekerja
 - 3) RQ : bapak dan ibu guru yang telah berjasa untuk mendidik dan mentransfer ilmunya demi muridnya.
 - 4) LT : ibu saya, karena saya sangat sayang ibu bahkan ibu saya bekerja menjadi wanita karir.
 - 5) GL : nenek dan kakung saya yang sudah merawat saya sejak kecil
 - 6) SF : Ir Soekarno sebagai pemimpin yang bijaksana
 - 7) FD : ibu kita kartini sebagai pelopor wanita
 - 8) VT : Gayatri dia pandai berbicara dengan berbagai macam bahasa asing dan menguasainya dengan baik dalam berkomunikasi.
 - 9) AN : orangtua saya

- 10) FB : ibu karena kerjakerasnya dalam memberikan kehidupan yang layak bagi anak-anaknya.

Mendiskusikan bersama tokoh inspirasi yang telah dipaparkan yaitu Gayatri.

Apa pelajaran yang dapat diambil dari sosok Gayatri ?

- 1) HS : orang yang cerdas
- 2) DN : mandiri
- 3) RQ : orang yang rajin
- 4) LT : tekun dalam memahami setiap bahasa
- 5) GL : pekerja keras
- 6) SF : tidak mudah putus asa dalam meraih impiannya
- 7) FD : orang yang pandai dan cerdas
- 8) VT : orang yang sabar

Berdasarkan paparan tokoh yang telah disampaikan dapat diambil kesimpulan bahwa setiap orang hidup pasti membutuhkan perjuangan, kerjakeras, ketekunan dalam meraih semua impian dan cita-citanya, serta didukung dengan kecerdasan yang telah dimiliki Gayatri, sehingga pada akhirnya dia menjadi orang yang sukses dengan mengandalkan keahliannya dalam bernbahasa.

4. Tahap pengakhiran

- a. Pemimpin kelompok mengungkapkan bahwa kegiatan konseling kelompok akan diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota kelompok mengungkapkan pesan dan kesan hasil kegiatan konseling kelompok.
 - 1) Berbagi fikiran
 - 2) Dapat alternatif baru
 - 3) Belajar keberanian bicara di dalam forum
 - 4) Senang bisa mengungkapkan permasalahan setiap individu
 - 5) Menambah keakraban
 - 6) Saling shering
- c. Membahas kegiatan lanjutan, tidak ada kegiatan lanjutan karena semua anggota kelompok sudah merasa nyaman, mandiri dan apabila masih perlu dilanjutkan oleh guru BK.
- d. Praktikum member kesimpulan jalannya konseling kelompok.

Dari proses konseling yang telah dilaksanakan dapat peneliti simpulkan bahwa siswa menyadari dampak kecanduan *game online*. Siswa yang mengikuti proses konseling kelompok berusaha untuk mengurangi perilaku kecanduan game online.

e. Berdo'a

f. Ucapan terimakasih

- | | |
|---------------------|---|
| H. Suasana kegiatan | : hangat dan menyenangkan |
| I. Catatan khusus | : anggota yang masih merasa membutuhkan layanan lanjutan dapat ditawarkan konseling individu. |

Magelang, 3 November 2016

Mengetahui

Guru BK

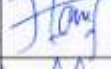
Praktikan

Abdun Navik

Lisa Rosiana Julias Tantri
NPM. 12.0301.0014

LAMPIRAN 10**DAFTAR HADIR POST-TEST DAN HASIL SKOR POST-TEST
KELOMPOK EKSPERIMEN**

DAFTAR HADIR POST TEST KELOMPOK EKSPERIMEN

No	Nama	Hari tanggal	Tanda tangan
1	Hasif Khoirudin B	Selasa 8 - 11 - 2016	
2	Febby Ardiyanto	Selasa 8 - 11 - 2016	
3	Andi Hilmawan Saputra	Selasa 8 - 11 - 2016	
4	Rifqi Tahrizi M	Selasa 8 - 11 - 2016	
5	Vitho Alif P	Selasa 8 - 11 - 2016	
6	Gilang Kurniawan	Selasa 8 - 11 - 2016	
7	Doni Widyatmoko	Selasa 8 - 11 - 2016	
8	Sofi Human Hasif	Selasa 8 - 11 - 2016	
9	Lutfiana Ayu Fitriana	Selasa 8 - 11 - 2016	
10	Fadillah Desi Fitriana	Selasa 8 - 11 - 2016	

LAMPIRAN 11
HASIL PENINGKATAN PRE-TEST – POST-TEST

Peningkatan skor *pre test* dan *pos test* kelompok eksperimen

No	Nama siswa	Skor pre test	Skor post test	Nilai
1	Hasif Khoirudin B	219	211	8
2	Febby Ardiyanto	201	166	35
3	Andi Hilmawan Saputra	221	184	37
4	Rifqi Tahrizi M	217	213	4
5	Vitho Alif P	233	226	7
6	Gilang Kurniawan	220	194	26
7	Doni Widyatmoko	209	194	15
8	Sofi Human Hasif	214	166	48
9	Lutfiana Ayu Fitriana	245	211	34
10	Fadillah Desi Fitriana	244	206	38

LAMPIRAN 12
UJI NORMALITAS

Uji normalitas

No	Nama siswa	Skor pre test	Skor post test	Diff
1	Hasif Khoirudin B	219	211	-8
2	Febby Ardiyanto	201	166	-35
3	Andi Hilmawan Saputra	221	184	-37
4	Rifqi Tahrizi M	217	213	-4
5	Vitho Alif P	233	226	-7
6	Gilang Kurniawan	220	194	-26
7	Doni Widyatmoko	209	194	-15
8	Sofi Human Hasif	214	166	-48
9	Lutfiana Ayu Fitriana	245	211	-34
10	Fadillah Desi Fitriana	244	206	-38

Peningkatan Skor *Pre Test* Dan *Pos Test* Kelompok Eksperimen

No	Nama siswa	Skor pre test	Skor post test	Nilai
1	Hasif Khoirudin B	219	211	8
2	Febby Ardiyanto	201	166	35
3	Andi Hilmawan Saputra	221	184	37
4	Rifqi Tahrizi M	217	213	4
5	Vitho Alif P	233	226	7
6	Gilang Kurniawan	220	194	26
7	Doni Widyatmoko	209	194	15
8	Sofi Human Hasif	214	166	48
9	Lutfiana Ayu Fitriana	245	211	34
10	Fadillah Desi Fitriana	244	206	38

LAMPIRAN 13
HASIL UJI WILCOXON

```

NPAR TEST
  /WILCOXON=sebelum WITH sesudah (PAIRED)
  /MISSING ANALYSIS.

```

NPar Tests

[DataSet0]

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
sesudah - sebelum	Negative Ranks	10 ^a	5.50	55.00
	Positive Ranks	0 ^b	.00	.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

a. sesudah < sebelum

b. sesudah > sebelum

c. sesudah = sebelum

Test Statistics^b

	sesudah - sebelum
Z	-2.803 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Based on positive ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

LAMPIRAN 14
HASIL UJI KOLMOGOROV

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
sebelum	10	222.30	14.322	201	245

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		sebelum
N		10
Normal Parameters ^a	Mean	222.30
	Std. Deviation	14.322
Most Extreme Differences	Absolute	.236
	Positive	.236
	Negative	-.135
Kolmogorov-Smirnov Z		.747
Asymp. Sig. (2-tailed)		.633

a. Test distribution is Normal.

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
sesudah	10	197.10	20.218	166	226

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		sesudah
N		10
Normal Parameters ^a	Mean	197.10
	Std. Deviation	20.218
Most Extreme Differences	Absolute	.170
	Positive	.138
	Negative	-.170
Kolmogorov-Smirnov Z		.538
Asymp. Sig. (2-tailed)		.934

a. Test distribution is Normal.

LAMPIRAN 15
DOKUMENTASI

DOKUMENTASI

Pre-test



Post-tets



Pelaksanaan Konseling Kelompok

