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	Sugiyadi, M. Pd. Kons
NIP. 19560412 198503 1 002	NIK. 047506010

ii

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. Indiati, M.Pd. : Anggota (.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP

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

HALAMAN PERNYATAAN

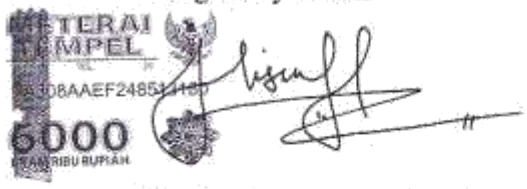
Yang bertandatangan di bawah ini,

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 sekripsi 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

iv

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

Alhamdulilah 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 ijin 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 sekolahnnya.
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
Abtraksi 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 *Game Online* 5
B. Konseling Kelompok 14
C. Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Reduksi Perilaku Kecanduan *Game Online* 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 *Game Online* 84
3. Uji Reabilitas Instrumen 37
4. Kisi-Kisi Angket Variabel Kecanduan *Game Online* Setelah *Try Out* 67
5. Daftar Sampel Penelitian *Pretest* 41
6. Daftar Sampel Penelitian *Posttest* 42
7. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian 43
8. Uji Normalitas 44
9. *Deskriptif* Data Subyek Penelitian 45
10. Uji Beda Kelompok Eksperimen 46
11. Peningkatan *Pre test- Post test* 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 Ketererangan 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 mengganggap *game online* itu sebagai aktivitas untuk refresing 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-temnannya.

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 angota 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 permainannya. 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 intenet 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* permainannya :

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 tokok-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 *game*nya 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 intenet, 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 dikehidupan 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*, penggunan 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 professional 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 terkembangnya 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 psersatuan 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-perbahan 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 menggungkapkan 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 penyelenggarakan 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) Menimbulakn 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 kemimpinan 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 permainannya, *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.

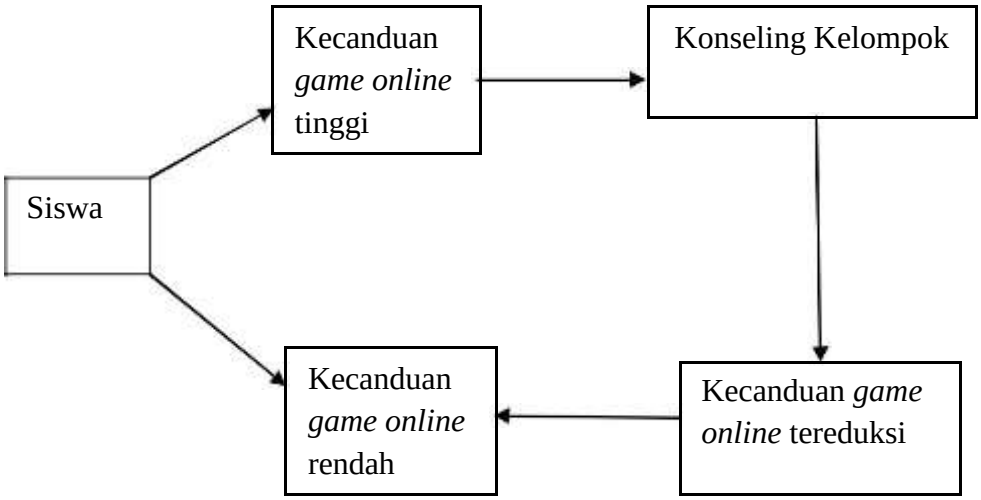
Pengaruh konseling kelompok dirasa efektif untuk menguranggi perilaku kecanduan *Game Online*. Dengan demikian konseling kelompok diharapkan dapat menguranggi kebiasaan perilaku kecanduan *Game Online* yang ditimbulkan oleh para siswa menjadi jarang atau dihilangkan, sehingga siswa berkurang dalam bermain *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	*Pretest*	Variabel Terikat	*Post test*
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 Onine* 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 peneltian 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 terstuktur.

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 sempel penelitian.
    c. Penulis mengoreksi hasil pengisisan 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 parametik *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 Windown 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 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*. Barkeleys 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