

**EKTIFITAS LAYANAN KLASIKAL TEKNIK *EXPERIENTAL*
LEARNING UNTUK MENGURANGI KECANDUAN *GAME*
ONLINE SISWA SDN SUGIHWARAS**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Bimbingan Konseling

Oleh

Eni Nurul Khotimah

3320190182

UNUGIRI

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas plagiat, dan apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Bojonegoro, 10 Agustus 2023



Eni Nurul Khotimah

NIM. 3320190182

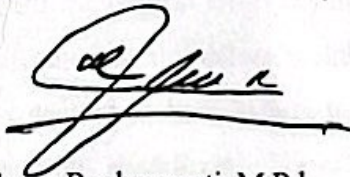
LEMBAR PERSETUJUAN

Usulan Penelitian Oleh : Eni Nurul Khotimah
NIM : 3320190182
Judul : Efektifitas Layanan Klasikal dengan *Experiental Learning* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Siswa SD Negeri Sugihwaras

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian sidang skripsi

Bojonegoro, 26 Agustus 2023

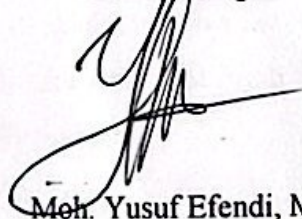
Pembimbing I



Ulvina Rachmawati, M.Pd

NIDN: 0705069006

Pembimbing II



Moh. Yusuf Efendi, MA

NIDN: 0706018902

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Eni Nurul Khotimah

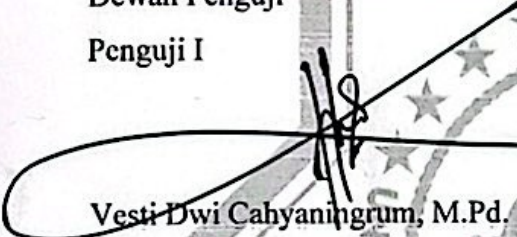
NIM : 3320190182

Judul : Efektifitas Layanan Klasikal Teknik *Experiental Learning* Untuk
Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa SDN Sugihwaras


Telah dipertahankan dihadapan penguji pada tanggal 05 September 2023.

Dewan Penguji

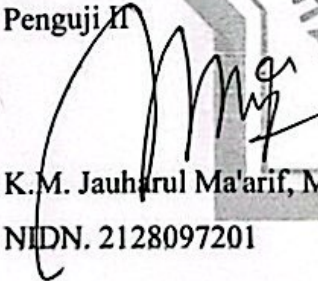
Penguji I


Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd.
NIDN. 0715049401

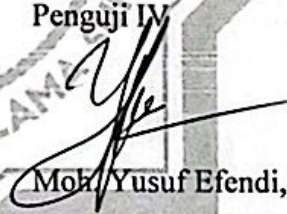
Penguji III


Ukina Rachmawati, M. Pd
NIDN. 0705069006

Penguji II


K.M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I
NIDN. 2128097201

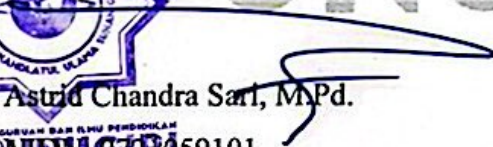
Penguji IV


Moh. Yusuf Efendi, S.Pd.I., MA.
NIDN. 0706018902

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan





Astrid Chandra Sari, M.Pd.

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNUGIRI
FKIP UNUGIRI 059101

Mengetahui,

Ketua Program Studi




Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd
NIDN. 0715049401

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Cintailah proses dari pada hasil, jika dari proses kita senang maka insyaallah hasilnya tidak akan mengecewakan kita, selagi kita mau berbenah dan berusaha untuk menjadi yang lebih baik”

Persembahan

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya tiada hingga karya kecil ini kepada Ibu, Ayah, Suami dan Anaku yang telah memberikan kasih sayang, serta dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada tara yang tiada mungkin dapat kubalaskan hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu, Ayah, Suami serta anaku Bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa membuat Ibu, Ayah, Suami serta Anaku bangga. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu memuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendo'akanku, selalu menasehatiku serta selalu meridhoiku dalam melakukan hal-hal yang lebih baik, dan juga mengorbankan semuanya baik materi maupun non materi untuk anaknya tercinta tanpa mengeluh sedikitpun, Terima kasih Terima kasih Ayah.....

Temen-temen

Buat temen-temen yang selalu memberikan motivasi, nasihat, dukungan moral serta material yang selalu membuatku semangat untuk menyelesaikan skripsi ini, temen-temenku satu Angkatan prodi Bimbingan dan Konseling yang telah mendengarkan keluh kesah saya.

Dosen Pembimbing

Ulvena Rachmawati, M.Pd. Selaku dosen pembimbing, terima kasih juga kepada Moh. Yusuf Efendi, MA. yang selama ini menasehati, sudah diajari, dan mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai tepat waktu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Layanan Klasikal dengan *Experiential Learning* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Siswa SDN Sugihwaras”.

Proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melakukan penelitian dan menyusun skripsi pada program sarjana (S1) di program Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada :

1. K. M. Jauharul Ma'arif, M.Pd. I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
2. Astrid Chandra Sari, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
3. Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
4. Ulvina Rachmawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I atas, bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Moh. Yusuf Efendi, MA., selaku Dosen Pembimbing II atas, bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

7. Seluruh Staff Tata Usaha Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri yang telah membantu saya dari awal perkuliahan hingga seminar proposal.
8. Kedua Orangtua penulis Alm Slamet dan ibu Maryam, yang selalu memberikan kasih sayang, do'a, nasehat, serta kesabarannya yang luar biasa, sehingga penulis berharap bisa menjadi seseorang yang dapat dibanggakan.
9. Kakak penulis, Edy Purnomo dan Marhamak Manik terimakasih atas doa dan segala dukungan.
10. Kepada Suami Obrian Richard Saerang serta anaku Gerald One Putra Saerang tercinta terimakasih atas suport dukungan, do'a serta kasih sayang selalu tercurah selama ini.
11. Teman-teman seperjuangan BK 2019 atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan, nasehat dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikannya penulis skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bojonegoro, 26 Agustus 2023

Eni Nurul Khotimah

UNUGIRI

ABSTRACT

Nurul Khotimah, Eni. 2023. The Effectiveness of Experiential Learning Techniques in Reducing Online Game Addiction in Sugihwaras Elementary School Students. Thesis, Guidance and Counseling Program, Faculty of Education, Nahdlatul Ulama Sunan Giri University. Supervisors (1) Ulvina Rachmawat, M.Pd., (2) Moh. Yusuf Efendi, S.Pd.I., MA.

Keywords: Experiential Learning, Online Game Addiction, Classical Counseling.

This research is based on a problem commonly experienced by students, which is online game addiction, one of them being the level of online game addiction among students at SDN Sugihwaras. The low level of online game addiction in students is indicated by their lack of focus in class during lesson hours and their unwillingness to do homework with reasons such as laziness. With this problem in the school, the researcher aims to reduce online game addiction among students by implementing the experiential technique. This research uses a quantitative method with a Pre-Experimental Design, specifically a One-Group Pretest-Posttest Design. The research sample consists of 10 students who received classical counseling and were given treatment for 7 sessions. Based on the pretest results, with a low categorization, the 10 students had an average score of 59%. In the posttest results, out of 10 students, 8 students were categorized as having a high level of online game addiction, while 2 students were categorized as having a moderate level, with a percentage of 76%. There was a significant improvement between the average pretest and posttest results, with a difference of 17%. Thus, it can be concluded that experiential learning techniques are effective in reducing online game addiction in students.

UNUGIRI

ABSTRAK

Nurul Khotimah, Eni. 2023. *Keefektifan Teknik Experiential Learning Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online SDN Sugihwaras*. Skripsi, Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. Pembimbing (1) Ulvina Rachmawati, M.Pd., (2) Moh. Yusuf Efendi, S.Pd.I., MA.

Kata Kunci : *Experiential Learning, Kecanduan Game Online, Layanan Klasikal.*

Penelitian ini didasari oleh sebuah permasalahan yang banyak dialami siswa yaitu *kecanduan game online*, salah satunya adalah tingkat *kecanduan game online* siswa SDN Sugihwaras. Rendahnya tingkat *kecanduan game online* siswa ditunjukkan dengan adanya ketidak fokusan siswa dikelas ketika jam pelajaran, tidak bersedia untuk mengerjakan pr dengan alasan malas mengerjakan. Dengan adanya permasalahan di Sekolah tersebut maka peneliti mempunyai tujuan untuk mengurangi *kecanduan game online* siswa dengan menerapkan *Teknik experiential*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Adapun sampel penelitian ini berjumlah 10 siswa dengan menggunakan *layanan klasikal* dan diberikan treatment selama 7 pertemuan. Berdasarkan hasil *pretest* dengan kategorisasi rendah dengan jumlah 10 siswa memiliki hasil rata-rata 59% dan hasil *posttest* diperoleh dari 10 siswa, tingkat *kecanduan game online* terdapat 8 siswa dengan kategori tinggi dan 2 siswa dengan kategori sedang dengan presentase 76%, terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan selisih 17%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik *experiential learning* efektif untuk mengurangi *kecanduan game online* pada siswa.

UNUGIRI

DAFTAR ISI

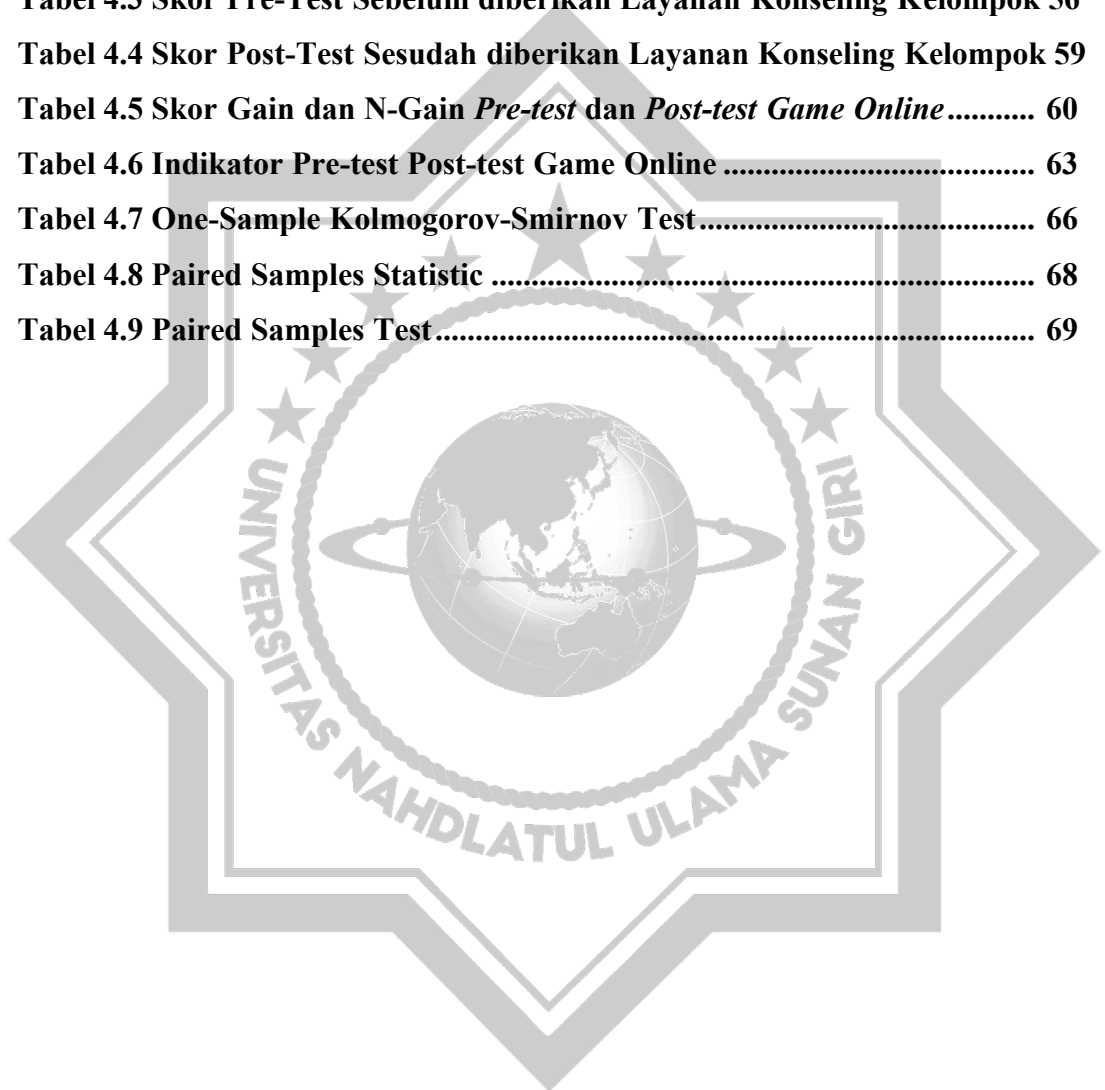
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABLE	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
a) Manfaat Teoritis.....	5
b) Manfaat Praktis	6
c) Batasan Masalah	6
d) Asumsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Teoritis.....	7
2.1.1 Kecanduan Game Online	7
2.1.2 Pengertian Kecanduan Game Online	7
2.1.3 Aspek-Aspek Kecanduan Game Online.....	8
2.1.4 <i>Faktor-Faktor penyebab Kecanduan Game Online</i>	11
2.1.5 Dampak Kecanduan Game Online.....	15
2.2 Layanan Klasikal	18
2.2.1 Pengertian Layanan Klasikal.....	18
2.2.2 <i>Tujuan Layanann Klasikal</i>	20
2.2.3 Tahapan-Tahapan Layanan Klasikal.....	22
2.3 Experiental Learning	23
2.3.1 Pengertian Experiental Learning.....	23
2.3.2 Karateristik Experiental Learning.....	24
2.3.3 Tahap-tahap teknik Experiental Learning.....	26
2.3.4 <i>Kelemahan dan Kelebihan Teknik Experiental Learning</i>	28
2.3.5 Layanan Klasikal Teknik <i>Experiental Learning</i> untuk Mengurangi Kecanduan <i>Game Online</i>	30
2.3.6 Hasil Penelitian yang Relevan	32
2.3.7 Kerangka berpikir	34
2.3.8 Hipotesis.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Jenis dan Rencana Penelitian.....	38
3.2 Lokasi penelitian	38
3.2 Populasi dan Sampel.....	39
A. Populasi	39
B. Sampel	39
3.3 Variabel dan Definisi Operasional	40
A. Variabel	40

B. Definisi Operasional.....	40
C. Instrumen Penelitian.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	44
E. Observasi	44
F. Wawancara.....	45
G. Skala Psikologi.....	46
H. Teknik Analisis Data.....	46
I. Uji Validitas.....	47
J. Uji Reliabilitas.....	48
K. Uji Efektifitas	49
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	51
4.1 Hasil Penelitian	51
4.1.1 Gambaran Penelitian.....	51
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian.....	51
4.1.3 Gambaran <i>Kecanduan Game Online</i> SDN SUGIWARAS.....	52
4.1.4 Layanan Konseling di SDN SUGIWARAS	55
4.1.5 Hasil Uji Ewektifitas SDN SUGIHWARAS	56
4.1 Pembahasan.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69

UNUGIRI

DAFTAR TABLE

Tabel 4.1 Kategori Kecanduan Game Online	54
Tabel 4.2 Presentase Game Online.....	55
Tabel 4.3 Skor Pre-Test Sebelum diberikan Layanan Konseling Kelompok	56
Tabel 4.4 Skor Post-Test Sesudah diberikan Layanan Konseling Kelompok	59
Tabel 4.5 Skor Gain dan N-Gain <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test Game Online</i>	60
Tabel 4.6 Indikator Pre-test Post-test Game Online	63
Tabel 4.7 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	66
Tabel 4.8 Paired Samples Statistic	68
Tabel 4.9 Paired Samples Test.....	69



UNUGIRI