

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas ix sekolah SMP Negeri 5 Bojonegoro" adalah hasil karya sendiri dan bebas plagiat.

Bojonegoro, 27 September 2022



Caesar Devara Mahardhika

NIM : 3320180086

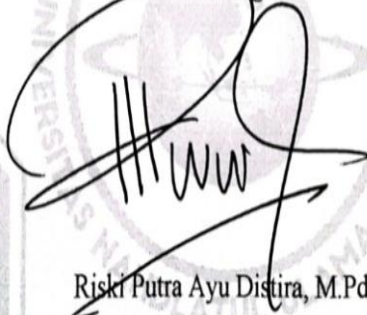
HALAMAN PERSETUJUAN

Usulan Peneliti oleh : Caesar Devara Mahardhika
NIM : 3320180086
Judul : Keefektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik
Diskusi Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Game*
Online Pada Siswa Kelas IX Sekolah SMP Negeri 5
Bojonegoro

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam Ujian skripsi.

Bojonegoro, 26 September 2022

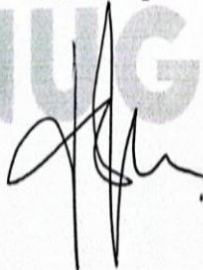
Pembimbing I



Riski Putra Ayu Distira, M.Pd

NIDN: 07202019301

Pembimbing II



Yanuari Srienturi, M.Pd

NIDN: 0717019401

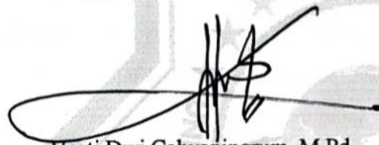
HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Caesar Devara Mahardhika
NIM : 3320180086
Judul : Keefektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi
Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada
Siswa Kelas IX Sekolah SMP Negeri 5 Bojonegoro.

Telah dipertahankan dihadapan penguji pada tanggal, 30 September 2022

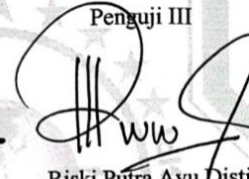
Dewan Penguji

Penguji I



Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd
NIDN:0715049401

Penguji III



Riski Putra Ayu Distira, M.Pd
NIDN: 07111118702

Penguji II



Dr. Ridlwan Hambali, Lc, M.A
NIDN:2117056803

Penguji IV




Yanuari Srienturi, M.Pd.
NIDN: 0717019401

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan



Astrid Chandra Sari, M.Pd.
NIDN: 0721059101
FKIPUNUGIRI

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Zeti Novitasari, M.Pd.
NIDN: 07111118702

MOTTO

Dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah SWT. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah SWT, melainkan kaum yang kafir.

(QS. Yunus: 87)

Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal

Kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman

(QS. Ali Imran: 139)

Hidup itu memang terkadang rumit, namun serumit apa pun kehidupan ini tetap

harus kita jalani, karena Tuhan punya rencana di balik semua ini

(Jefri Al Buchori)

Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.

(Abu Hamid Al Ghazali)

PERSEMBAHAN

Untuk Ayah, Ibu, Guru-guru, Kakak, dan Adik-adik

UNUGIRI

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpah rahmat, taufiq dan hidayah serta inayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “keefektifan bimbingan kelompok teknik diskusi kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa sekolah SMP Negeri 5 Bojonegoro” dan sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta para pengikutnya.

Penulis mengadakan penelitian skripsi ini memenuhi salah satu persyaratan setiap mahasiswa/I yang hendak menuntaskan pendidikannya serta memperoleh gelar sarjana strata satu (S-1) program studi Bimbingan dan konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri (UNUGIRI) Bojonegoro.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapatkan berbagai kesulitan dan juga hambatan itu dapat dilalui dengan keteguhan dan kekuatan hati, dorongan motivasi partisipasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan sepuh hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak M. Jauhari Ma'arif, M.Pd.I. Selaku Rektor UNU SUNAN GIRI Bojonegoro.
2. Ibu Astrid Chandra Sari, M.Pd. Selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nahdatul Ulama Sunan Giri (UNUGIRI) Bojonegoro.
3. Ibu Zeti Novitasari, M.Pd. Selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling.
4. Bapak Riski Putra Ayu Distira, M.Pd. Selaku dosen pembimbing I dan Ibu Yanuari Srianturi, M.Pd. Selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi, mengarahkan kepada penulis dengan penuh kesabaran serta ketulusan, sehingga proposal ini terselesaikan.

5. Ibu Zeti Novitasari, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) dan Seluruh dosen bimbingan dan konseling yang telah memberikan bimbingan dan bekal ilmu.
6. Bapak Zamroni, M.Pd. Selaku kepala sekolah SMPN 5 Bojonegoro yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian SMPN 5 Bojonegoro.
7. Bapak ibu tercinta serta seluruh keluarga yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan memberikan do'a serta dukungan baik moril maupun materiil.
8. Sahabat-sahabat yang telah memberikan do'a motivasi serta nasehat-nasehatnya dan teman-teman senasib seperjuangan di FKIP Program studi bimbingan konseling angkatan 2018 Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri (UNUGIRI) Bojonegoro.

Bojonegoro, 15 Sempتمبر 2022



Caesar Devara Mahardhika

ABSTRACT

Mahardhika, C. 2022. Group Guidance on Group Discussion Techniques to reduce online game addiction in class IX students of SMP Negeri 5 Bojonegoro. Thesis. Department of Education, Guidance and Counseling, Faculty of Teacher Training and Education, University of Nahdhatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Supervisor I Mr. Riski Putra Ayu Distira, M.Pd and Supervisor II Mrs. Yanuari Srianturi, M.Pd.

Keywords: *Group Guidance, Group Discussion, and Online Game Addiction*

The background of this research is that school-age children (students) are one of the groups easily affected by the impact of *online games*. Playing *online games* will make children feel happy and is considered as refreshing for students from their fatigue and boredom in studying and daily routines. The purpose of this study was to determine the group guidance of group discussion techniques to reduce *online game* in class IX students of SMP Negeri 5 Bojonegoro. The theory used in this study is the dependent variable and the independent variable. The method used in this study is the experimental method, namely the research method used to find the effect of certain treatments on others under controlled conditions. This type of research is quantitative research. The population in this study was class IX SMP Negeri 5 Bojonegoro, while the sample of this study was selected by random sampling, which was represented by 8 students who had the opportunity to become respondents. The data collection technique used a questionnaire/questionnaire, interviews and observations. The data analysis technique uses validity and reliability testing. Data analysis technique using normality tests and Wilcoxon tests. So from the results of the normality test that has been carried out, it can be concluded that the data is said to be normal if it is more than 0.05 and if it is less than 0.05 the data is not normal. Researchers conducted a normality test using SPSS version 26. Because the sample was less than 30, the Shapiro Wilk normality test was used. So it can be concluded that the data is not normally distributed because the significance value is 0.007. So from the results of the Wilcoxon test that has been carried out, it can be concluded that if the significance value is more than 0.05 then the hypothesis is rejected while on the contrary if the significance value is less than 0.05 then our hypothesis is accepted. If seen from the significance value is 0.018 then the hypothesis is accepted. *Online game* addiction in class IX students of SMP Negeri 5 Bojonegoro has decreased.

ABSTRAK

Mahardhika, C. 2022. *Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Kelompok untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas IX SMP Negeri 5 Bojonegoro*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdhatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Pembimbingan I Bapak Riski Putra Ayu Distira, M.Pd dan Pembimbing II Ibu Yanuari Srianhuri, M.Pd.

Kata kunci: *Bimbingan Kelompok, Diskusi Kelompok, dan Kecanduan Game Online*

Latar belakang penelitian ini adalah anak usia sekolah (siswa) menjadi salah satu kelompok mudah terpengaruh oleh dampak *game online*. Bermain *game online* akan membuat anak merasa senang dan dianggap sebagai *refreshing* bagi siswa dari kepenatan dan kejenuhan mereka dalam belajar maupun rutinitas sehari-hari. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Bimbingan kelompok Teknik Diskusi Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas IX Sekolah SMP Negeri 5 Bojonegoro. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah variabel terikat dan variabel bebas. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IX SMP Negeri 5 Bojonegoro. sedangkan sampel penelitian ini dipilih secara random sampling, yaitu diwakili oleh 8 siswa berkesempatan menjadi responden. Teknik pengambilan data menggunakan angket/kuesioner, wawancara dan observasi. Teknik analisis data menggunakan pengujian validitas dan reabilitas. Teknik analisis data menggunakan pengujian normalitas dan *wilcoxon*. Jadi dari hasil uji normalitas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa data dikatakan normal jika lebih dari 0,05 dan kalau kurang dari 0,05 data tidak normal. Peneliti melakukan uji normalitas menggunakan SPSS versi 26. Dikarenakan sampel kurang dari 30 maka menggunakan uji normalitas *shapiro wilk*. Jadi bisa disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi tidak normal karena nilai signifikansi 0,007. Jadi dari hasil uji *wilcoxon* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka hipotesis ditolak sedangkan sebaliknya jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka hipotesis kita diterima. Jika dilihat dari nilai signifikansi adalah 0,018 maka hipotesis diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada penurunan tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas IX sekolah SMP Negeri 5 Bojonegoro.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK INGGRIS	ix
ABSTRAK INDONESIA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Batasan Masalah.....	9
1.6 Asumsi	10
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	11
2.1 Kajian Teori	11
2.2 Hasil Penelitian Relevan.....	33
2.3 Kerangka Konseptual	34
2.4 Hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan teknik diskusi kelompok... 36	
2.5 Hipotesis	36
BAB III. METODE PENELITIAN	37
3.1 Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian	37
3.2 Lokasi Penelitian	38
3.3 Populasi dan Sampel.....	38

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	39
3.5 Instrument Penelitian.....	41
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.7 Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Pelaksanaan Penelitian.....	47
4.2 Hasil Penelitian.....	49
4.3 Hasil Uji Normalitas.....	52
4.5 Hasil Uji Wilcoxon.....	52
4.6 Pembahasan.....	54
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	60



UNUGIRI

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest Posttest Design	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Penggunaan <i>Game Online</i>	41
Tabel 3.3 Ringkasan Hasil Uji Validitas.....	44
Tabel 3.4 Hasil Uji Reabilitas	45
Tabel 4.1 Kriteria Kecanduan <i>Game Online</i>	48
Tabel 4.2 Hasil <i>Pre-test</i> Sebelum Diberikan <i>Treatment</i> Dengan Teknik Diskusi Kelompok.....	49
Tabel 4.3 Hasil <i>Post-test</i> Setelah Diberikan <i>Treatment</i> Dengan Teknik Diskusi Kelompok.....	50
Tabel 4.4 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Sebelum dan Sesudah Diberikan <i>Treatment</i> Diskusi Kelompok.....	51



UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Uji Reabilitas.....	45
Gambar 4.1 Uji Normalitas	52
Gambar 4.2 Uji Wilcoxon.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1.Surat Izin Penelitian.....	65
2.Surat Balasan Penelitian.....	66
3.Formulir Bukti Telah Melaksanakan Perbaikan Proposal Skripsi.....	67
4.Kisi-kisi dan Agket	68
5.Validasi Ahli.....	72
6.Uji Coba Instrument.....	90
7.Hasil Uji Validitas.....	93
8.Hasil Uji Reabilitas	94
9.Angket Valid.....	95
10.Hasil Pretest dan Posttest	98
11.Uji Normalitas	102
12.Uji Uji Wilcoxon.....	103
13.RPL dan Materi.....	104
14.Lembar Refleksi Siswa.....	115
15.Lembar Kesiediaan Siswa	116
16.Dokumentasi.....	117



UNUGIRI