

KEEFEKTIFAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ASERTIF UNTUK MENCEGAH KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA

Baiq Mahyatun¹, Dewi Yulianti², Eka Lili Almayanti³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi

Email: mayabaiq83@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to determine the effectiveness of group counseling services using assertive techniques to prevent addiction to playing online games. This research method is pre-experimental using a one-group pre-test and post-test research design. This research was conducted at One Roof Middle School 1 Sakra Timur. The instrument in this research is a questionnaire. 6 grade VIII students were sampled in this study because of reasons that indicated online game addiction. This data was obtained based on the results of interviews with the Guidance and Counseling teacher. The conclusion of this study is seen from the results of W count and W table $35 > 0$, it can be concluded that the provision of group guidance services using assertive techniques is effective in preventing addiction to playing online games in students

Keywords : Group guidance services, Assertive Techniques, addiction in playing online games

Abstract

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik asertif untuk mencegah kecanduan bermain game online. Metode penelitian ini adalah Pre-eksperimental dengan menggunakan desain penelitian one-group pre-test dan post-test. Penelitian ini dilakukan di SMPN Satu Atap 1 Sakra Timur. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket. 6 orang siswa kelas VIII dijadikan sampel dalam penelitian ini karna alasan terindikasi kecanduan game online data ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling. Kesimpulan penelitian ini dilihat dari hasil W hitung dan W tabel $35 > 0$, dapat di simpulkan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik asertif efektif mencegah kecanduan bermain game online pada siswa.

Kata Kunci : Layanan bimbingan kelompok, Teknik Asertif, kecanduan bermain game online

1. PENDAHULUAN

Perkembangan internet yang begitu pesat saat ini benar-benar telah mengubah kehidupan pribadi manusia, gaya hidup, perilaku, cara komunikasi, dan cara sosialisasi dengan lingkungannya, (Muliawan, 2009). Dalam kondisi seperti ini anak-anak yang

sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik, emosional maupun intelektual perlu mendapat pendampingan agar pengaruh pemanfaatan Gadget dan internet tidak berakibat negatif.

Menurut (Andriyani, 2018; Kustiawan et al., 2019; Wiguna et al., 2020; Young, 2009)

menyatakan bahwa kecanduan game online merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain game online dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya. Kecanduan game online merupakan perilaku seseorang yang ingin terus menerus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya

(Aqila, 2010; Prasetiawan, 2016; Rohman, 2018) berpendapat bahwa ciri-ciri seorang anak yang sudah kecanduan game online antara lain merasa terikat dengan game online (memikirkan mengenai aktivitas online pada saat sedang offline atau mengharapkan sesi online berikutnya, sehingga bolos sekolah, malasmengerjakan pekerjaan rumah (PR), prestasi akademik yang menurun karena waktunya lebih banyak digunakan untuk bermain game online

Berkaitan dengan hal diatas maka perlunya mencegah agar tidak kecanduan game online. Ketergantungan bermain game online itu dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk membeli kouta, berbicarakeras dan kotor ,bolos sekolah, perubahan pola makan dan istirahat, mengganggu kesehatan, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), prestasi akademik yang menurun karena waktunya lebih banyak digunakan untuk bermain game online, (Adiningtiyas, 2017; Ariantoro, 2016; Ismi & Akmal, 2020; Syahrani, 2015).

Salah satu bentuk layanan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling adalah layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan

memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan lain sebagainya. Apa yang dibicarakan itu semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri dan untuk semua peserta lainnya, (Erlangga, 2017; Prayitno et al., 2017; Zuhria & Mulyani, 2019).

Masalah tersebut penting diteliti karena jika dibiarkan akan berdampak negatif terhadap masa depan anak seperti prestasi buruk, tidak naik kelas, dan kesehatan mentalnya akan terganggu dan hal tersebut menarik untuk diteliti karna perlu diungkap lebih jauh tentang faktor penyebabnya dan mencariupaya yang dapat dilakukan untuk mengatasinya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mencegah kecanduan game online siswa melalui bimbingan kelompok dengan tehnik asertif. Selain itu dalam penelitian ini juga peneliti ingin mengetahui bagaimana penurunan kecanduan game online siswa sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan tehnik asertif serta mengetahui penurunan sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok

2. METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian, maka jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2019) metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat 3 kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk

menggambarkan data menguji data hipotesis yang telah ditentukan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang mana menurut (Sugiyono, 2019) penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalkan. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian Pre-eksperimental dengan One Group Pre-Test and Post-Test Design, yaitu dalam penelitian ini terdiri dari 1 kelompok yang diberikan perlakuan.

Gambar
One Group Pretes-Posttest Design



Sumber: (Sugiyono, 2019)

Keterangan :

01: Nilai sebelum diberi perlakuan (Pretest)

X : Pemberian *treatment*

02: Nilai sesudah diberi perlakuan (Posttest)

Tehnik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Wilcoxon signed-rank test*, merupakan pengganti uji T untuk menguji perbedaan dua rata-rata (paired T test) pada statistika parametrik. Adapun kegunaan dari *Wilcoxon signed-rank test* adalah 1) Untuk membandingkan perbedaan dua median; 2) Data dikumpulkan berdasarkan dua sampel yang tidak independent; dan 3) Tingkat pengukuran minimal ordinal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil bimbingan kelompok dengan tehnik asertif adalah setelah diberikan layanan

bimbingan kelompok dengan tehnik asertif dapat mencegah kecanduan game online pada siswa, ini dapat dilihat pada tabel kinerja non para matrik di bawah ini:

Tabel
Kinerja Non para matrik

Rsp n	X1	Y 1	D	AD	Ra nk	SR 1	D SIGN
WN	67	79	-12	12	12	-	144
A							
MA	66	78	-12	12	12	-	144
L							
ZA	53	75	-22	22	2	-	4
DZZ	46	70	-24	24	3	-	9
FH	43	81	-38	38	5	-	25
MK	38	73	-35	38	4	-	16
Jmlh	313/	456/			35	-	342
	mea	mean					
	n:52,	:76					
	1						

Sumber: hasil olah data

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil dari pretest dan posttest untuk nilai pretest diperoleh rata-rata kecanduan bermain game online siswa adalah 76,0000, sedangkan hasil dari posttest diperoleh rata-rata sebesar 52,1667 dari sampel sebanyak 6 siswa, untuk nilai standar, karena nilai mencegah bermain game online pada pretest $76,0000 > posttest$ 52,1667 maka itu artinya ada perbedaan rata-rata Kecanduan bermain game online siswa. Berdasarkan tabel W_{hitung} dan W_{tabel} di atas, diketahui nilai W_{hitung} , W_{tabel} adalah sebesar $35 > 0$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest yang artinya ada pengaruh layanan bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan bermain game online siswa.

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut : 1) pengenalan dengan siswa , 2) menjelaskan tujuan, dan tata cara pengisian angket yang akan dibagikan kepada siswa, 3) selanjutnya angket diisi oleh siswa, 4) setelah siswa mengisi angket, peneliti mengumpulkan kembali angket yang sudah diisi dan meminta

siswa untuk duduk melingkar karena selanjutnya akan diberikan layanan bimbingan kelompok. Pemimpin Kelompok menjelaskan tujuan bimbingan kelompok, pengertian bimbingan kelompok, asas- asas, tahap-tahap dalam bimbingan kelompok, perkenalan dengan peserta didik agar lebih dekat dan nyaman, melakukan ice breaking agar suasana menjadi lebih terbuka. Kemudian menanyakan kesiapan siswa untuk masuk ke tahap inti, setelah itu akan membahas topik tugas yaitu topik yang sudah di tentukan oleh Pemimpin Kelompok, yaitu materi pertemuan pertama membahas tentang pengertian game online, dan penyebab kecanduan game online. setelah berdiskusi tentang materi yang dibahas, kemudian akan masuk ke tahap penutup (menyimpulkan isi dari pertemuan pertama), dimana Pemimpin Kelompok mengucapkan terimakasih kepada peserta didik, membahas pertemuan selanjutnya, siswa mengungkapkan kesan setelah mengikuti bimbingan kelompok.

Pertemuan ke-2 pada tanggal 18 juli 2022 pada pertemuan ini peneliti masih melanjutkan sesi layanan bimbingan kelompok dengan teknik asertif serta membahas materi tentang ciri -ciri seorang kecanduan game online dan dampak- dampak dari kecanduan game online .setelah selesai melakukan bimbingan kelompok peneliti memberikan angket yang kedua kepada siswa.

Pertemuan ke-3 pada tanggal 25 juli 2020, pada pertemuan ini peneliti memberikan angket yang ketiga untuk di isi oleh peserta didik, dan setelah diisi di kumpulkan kembali ke pada peneliti. kemudian peneliti melanjutkan sesi bimbingan kelompok yang ke tiga dengan membahas topik tentang tips-tips menghindari kecanduan game online. Setelah membahas materi peneliti mengucapkan terimakasih, dan menutup pertemuan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penghitungan rata-rata skor sebelum mengikuti layanan (*pretest*) sebesar 76,0000 dan setelah mengikuti layanan mengalami penurunan menjadi 52,1667. Dari hasil W_{hitung} dan W_{tabel} $35 > 0$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* yang artinya ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik asertif untuk mencegah kecanduan bermain game online siswa.

5. REFERENSI

- Adiningtias, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Andriyani, Y. F. Y. P. T. (2018). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169–180.
- Aqila, S. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, Jogjakarta. A plus books.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Erlangga, E. (2017). Bimbingan kelompok meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa. *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149–156.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10.
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan*

- pencegahan*. CV. Ae Media Grafika.
- Muliawan, J. U. (2009). *Tips Jitu Memilih Permainan Positif Dan Kreatif Untuk Anak Anda*. Banguntapan Jogjakarta: Diva Press.
- Prasetiawan, H. (2016). Upaya mereduksi kecanduan game online melalui layanan konseling kelompok. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2).
- Prayitno, Afdal, Ifdil, & Ardi, Z. (2017). *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok yang Berhasil: Dasar dan Profil*.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155–172.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). Alfabeta, cv.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26.
- Young, K. S. (2009). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 1(3).
- Zuhria, N. L., & Mulyani, S. (2019). Implementasi Penanganan dan Penyikapan Bimbingan Konseling Terhadap Suatu Kasus di SMA Ma'arif Sukorejo. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(1), 67–79.