

Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game Online Siswa Di Lahan Rawa SMK Kelas X TITL A Banjarbaru

Rahmat Hidayatullah¹, Zainal Fauzi², Ainun Heiriyah³

3

¹Bimbingan Dan Konseling,86201, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam kalimantam (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjar, 18220022

²Bimbingan Dan Konseling,86201, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam kalimantam (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjar, 1121077802

³Bimbingan Dan Konseling,86201, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam kalimantam (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjar, 1103018501

E-mail: hdytrahmat31@gmail.com/

ABSTRAK

Kecanduan Bermain Game Online adalah gangguan yang ditimbulkan karena bermain game dengan waktu yang lama dengan merugikan diri sendiri namun juga merugikan orang lain yang ada di sekitarnya. Tujuan penelitian untuk menganalisis tingkat kecanduan bermain game online siswa sebelum dan sesudah dilakukan layanan dan untuk menganalisis tingkat efektivitas strategi layanan konseling kelompok dengan teknik Role Playing, peneliti menggunakan pre-eksperimental design yaitu one-group pretest dan posttest design. Prosedur penelitian pretest-treatment- posttest. pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dan menggunakan skala pengukuran melalui angket. Validitas angket menggunakan Pearson Correlation dan reabilitas menggunakan alpha cronbach. Teknik analisis data untuk menganalisis, hasil eksperimen pre test dan post test, peneliti menggunakan hitungan statistik deskriptif, hasil Tinggi tingkat kecanduan bermain game online siswa sebelum dan sesudah dilakukan layanan konseling kelompok dengan teknik Role Playing Rata rata sebelum treatment 254 atau 47%, Dan sesudah dilakukan treatment 224 atau 41%, dari hasil rata rata dapat tergolong rendah. perhitungan uji wilcoxon pada data keseluruhan siswa diperoleh bahwa nilai signifikansi (Sig). Sebesar 0,012 kurang dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan antara hasil pre test dan posttest.

Kata Kunci: Konseling kelompok, Role Playing, Kecanduan Bermain Game Online

ABSTRACT

Addiction to Playing Online Games is a disorder caused by playing games for a long time to the detriment of oneself but also to the detriment of other people around them. The aim of the study was to analyze the level of addiction to playing online games for students before and after the service was carried out and to analyze the level of effectiveness of the group counseling service strategy using the Role Playing technique, the researcher used a pre-experimental design, namely one-group pretest and posttest design. Pretest-treatment-posttest research procedures. sampling using purposive sampling and using a measurement scale through a questionnaire. The validity of the questionnaire uses Pearson Correlation and the reliability uses Cronbach's alpha. Data analysis techniques to analyze the results of the pre-test and post-test experiments, the researchers used descriptive statistical calculations. The results showed that the high level of addiction to playing online games for students before and after the group counseling services were carried out using the Role Playing technique. The average before treatment was 254 or 47%, and after treated 224 or 41%, the average results can be classified as low. Wilcoxon test calculations on the overall data of students obtained that the significance value (Sig). Amounting to 0.012 less than 0.05. This means that there is a difference between the results of the pre test and post test.

Keywords: Group counseling, Role Playing, Online Game Addictio

DAFTAR PUSTAKA

- Edrizal. (2018). *Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp 3 Teluk Kuantan. Pajar (Pendidikan dan Pengajaran) Vol. 2, No.6, November 2018, 2, 1001-1008.*
- fahmi, N., & Slamet. (2016). *Layanan Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Smk Negeri 1 Depok Sleman. Jurnal Hisbah, Vol. 13, No. 1 Desember 2016, 13, 69-84.*
- Giyono, G., Rahman, H., & Widiastuti, R. (2015). *Penggunaan Layanan Konseling Kelompok. Bimbingan Konseling Vol. 4, No. 2, 2015.*
- Herlina , U. (2015). *Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok. Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosil Vol. 2, No. 1, Juni 2015, 94-107.*
- Indriasari, E. (2016). *Meningkatkan Rasa Empati Siswa Melalui Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Pada Siswa Kelas Xi Ips3 Sma 2 Kudus Tahun Ajaran 2014/2015. Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 2 No. 2. Juli 2016, 190-195.*
- Mardhiyah, A., Rahayu Fitri, S., & Sanditaria, W. (2012). *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinagor Sumedang. Student e-Jurnal Vol. 1, No.1, 2012, 1, 32.*
- Suryono , R. (2016). *Perilaku Pemain Game Online Terhadap Pembelian Virtual Item. Fakultas Teknologi Informasi Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.*
- Trisnani, R., & Wardani, S. (2018). *Stop Kecanduan Game Online Dari Sekarang. Madiun: UNIPMA PRESS.*