

EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK PROBLEM SOLVING UNTUK MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISTIQAMAH BANJARMASIN KEEFEKTIFAN

Hosin ¹, Zainal Fauzi ², Ainun Heriyah ³

¹Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary Banjarmasin, NIM19220061

¹Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary Banjarmasin, NIDN061007403

¹Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary Banjarmasin, NIDN061007398

Email : hosinhosin2578@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of group counseling with problem solving techniques before and after counseling and to reduce online game addiction in sixth-grade students of Al-Istiqamah Islamic Elementary School Banjarmasin. This research used a quantitative approach with the research design of pretest-posttest control group design model. The subjects were the effectiveness of group counseling with problem solving techniques and the objects were sixth-grade students of Al-Istiqamah Islamic Elementary School Banjarmasin who were addicted to online games. Data were collected through questionnaires and documentation. Data analysis was performed using prerequisite analysis, validity test, reliability test, normality test, and then t-test and N-gain Score analysis. Based on the discussion and analysis results, there were 7 sixth-grade students who experienced online game addiction out of 50 students who played games and a total population of 88 fourth-grade students at Al-Istiqamah Islamic Elementary School Banjarmasin. From the pretest results, a score of 588 with an average score of 80 was obtained. After receiving treatment four times, the students were retested using an instrument in the form of a questionnaire, resulting in a decrease in scores to 343 with an average/mean score of 49. The results of the paired samples test above explained that the calculated t-value was -12.952 with degrees of freedom (df) $n-1=7-1=6$, resulting in a tabulated t-value of 1.943. There is a positive and significant influence between Group Counseling with Problem Solving Techniques to Reduce Online Game Addiction in Students of Al-Istiqamah Islamic Elementary School Banjarmasin with a t-value of -12.952 and a significance of 0.00 which means $0.00 < 0.05$, there is a difference before and after the group counseling service at Al-Istiqamah Islamic Elementary School Banjarmasin, with the effectiveness of Counseling N-Gain percentage of 157% using problem solving techniques, proven effective in reducing student addiction to playing online games.

Keywords: *Effectiveness, Problem Solving, Online Game*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas konseling kelompok dengan teknik *problem solving* sebelum dan sesudah konseling serta menurunkan kecanduan *game online* siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Al-Istiqamah Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian Model yang digunakan adalah model *pretest posttest control group design* dengan subjek efektivitas konseling kelompok dengan teknik *problem solving* dan objek siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Al-Istiqamah Banjarmasin yang kecanduan *game online*, Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji prasyarat analisis, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas kemudian dilakukan analisis uji t dan N-gain Score. Berdasarkan dari hasil pembahasan dan analisis, terdapat 7 siswa kelas VI yang mengalami kecanduan *game online* dari 50 siswa yang bermain *game* dan total populasi 88 siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Istiqamah Banjarmasin. Dari hasil pretest didapatkan hasil 588 dengan rata-rata skor 80. Setelah mendapatkan *treatment* sebanyak 4 kali peserta didik dites kembali menggunakan instrument berupa angket dengan adanya penurunan hasil sebesar 343 dengan rata-rata/*mean* skor 49. Hasil uji *paired samples test* di atas menjelaskan bahwa nilai thitung sebesar -12.952 dengan derajat kebebasan (df) $n-1=7-1=6$, maka diperoleh untuk nilai ttabel sebesar 1,943. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Koseling Kelompok dengan Teknik *Problem Solving* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Istiqamah Banjarmasin dengan nilai t sebesar -12.952 dengan signifikan 0,00 yang berarti $0,00 < 0,05$, terdapat perbedaan sebelum dan sesudah dari layanan konseling kelompok di Madrasah Ibtidaiyah Al-Istiqamah Banjarmasin, dengan keefektivitasan Konseling N-Gain persen sebesar 157% teknik *problem solving*, terbukti efektif dalam menurunkan kecanduan siswa dalam bermain *game online*.

Kata kunci: *Efektivitas, Problem Solving, Game Online*

REFERENSI

- Adhiputra, A.A.Ngurah. (2015). *Konseling Kelompok Perspektif Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Media Akademi
- Aminah, A. (2016). *Pengaruh bimbingan kelompok terhadap rasa percaya diri peserta didik kelas XI-AK SMK Swasta Yaspi Labuhan Deli Medan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara)*.
- Diniati, A., & Jarkawi, J. (2018). *Layanan Bimbingan Kelompok dalam mengurangi kecanduan anak yang menggunakan gadget di SMK Negeri 1 Paringin*. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 3(3), 1-4.
- Fatimah, D. (2015). *Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa*. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1).
- Fauziawati, Wieke. (2015). "Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok". *Jurnal penelitian*. Volume 4, No.2.
- Halik, Al; Rakasiwi, Nurwahyuni. *Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa*. *Consilium: Berkala Kajian Konseling dan Ilmu Keagamaan*, 2020, 7.1: 32-44.

- Harefa, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo Tahun Pembelajaran (Pada Materi Energi Dan Daya Listrik). *Jurnal Education And Development*, 8(1), 231-231.
- Hughes, D., & Hitchcock, G. (2008). Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006, Cet. 6. Unpublished Thesis.
- Imro'atun, S. (2017). Keefektifan layanan konseling kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(2), 50-57.
- Irfan, I., Jarkawi, J., & Handayani, E. S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(2), 79-87.
- Jarkawi, J. (2015). perencanaan program bimbingan dan konseling di SMP 25 Banjarmasin. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(1).
- Jarkawi, J. (2015). Profesi Guru Bimbingan Dan Konseling Di Era Globalisasi Berbasis Penelitian. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 1(2).
- Jinan, Miftahul. (2015). *Awas Anak Kecanduan Game Online*. Sidoarjo: Filla Press.
- Kunanto, Edi. (2014). *Konseling Kelompok*. Bandung : Alfabeta.
- L Pecandu Game Online Di SMP Negeri 10 Medan. Skripsi. Universitas Negeri Medan
- Mamlu'ah, A. (2019). Konsep percaya diri dalam al qur'an surat Ali Imran Ayat 139. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 1(1), 30-39.
- Mulyono. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: UIN-Maliki Press
- Nasehudin, T. S., & Gozali, N. (2012). *Metode penelitian kuantitatif*.
- Nasrina Nur Fahmi dan Slamer (2016), *layanan konseling kelompok dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa di SMK 1 Depok Sleman*, *jurnal Hisbah*, Vol. 13
- Novitasari, Z., Aliriad, H., & Khotimah, K. (2018). Keefektifan Teknik Behavior Contract untuk Mengurangi Perilaku Membolos Siswa SMK Pondok Pesantren Abu Dzarrin Bojonegoro. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 7(2), 31-34.
- Nugraha, A. B., & Ajie, G. R. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sociodrama Terhadap Kontrol Diri. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 408-414.
- Nurhidayati, Diana Dwi. 2016. Peningkatan Pemahaman Manajemen Waktu Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Problem Solving pada Siswa". *Jurnal penelitian*. Volume 5, No.1.

- Nurlaila, K. Pengaruh Teknik Sociodrama Dalam Kegiatan Bimbingan Kelompok Terhadap Rasa Percaya Diri Peserta Didik Kelas X SMA Negeri Kedri Tahun Pelajaran 2014/2015
- Persada, Gita Adi.,dkk. (2017). Program Konseling Restrukturisasikognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja.Jurnal Penelitian. Volume 1, No.1.
- Pratiwi, S. (2018). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Sociodrama Dalam Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 26 Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Prayitno, P., Afdal, A., Ifdil, I., & Ardi, Z. (2017). Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok yang Berhasil: Dasar dan Profil.
- Putri, Dian Aulia. (2016). Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VI
- Rini, Ayu. (2018). Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak. Jakarta: Pustaka Mina.
- Romlah, Tatiek. (2016). Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Universitas Negeri Malang
- Roshita, I. (2015). Upaya meningkatkan perilaku sopan santun melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik sociodrama. Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan & Konseling, 1(2).
- Sagita, A., Rahardjo, S., & Hidayati, R. (2019). Meningkatkan percaya diri siswa saat berbicara di depan kelas melalui bimbingan kelompok teknik sociodrama. Jurnal Prakarsa Paedagogia, 2(2).
- Santrock, John W. (2013). Adolescence Perkembangan Remaja. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Setiawan, M.Andi.“Model Konseling Kelompok Dengan Teknik Problrm Solving Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Akademik Siswa”. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Shoimin, Aris. (2014). Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sinambela, Lijan, Poltak. (2014). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu, Suharman. (2005). Psikologi Kognitif. Surabaya : Srikandi
- Suhardita, K. (2011). Efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa. Edisi khusus, 1, 127-138.
- Sukardi, Dewa Ketut. (2008). Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta
- Supriatna,Mamat. (2013). Bimbingan Dan Konseling Berbasis Kompetensi Orientasi Dasar Pengembangan Profesi Konselor. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

- Susanto, Budi. (2016). “Efektivitas Konseling Realitas dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Kecanduan Game Online”. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Susilowati, P. S., Rakhmawati, D., & Hartini, T. (2022). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tanjung. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 250-257.
- Syahran, Ridwan. (2015). “Ketergantungan Online Game Dan Penangannya”. *Jurnal penelitian*. Volume 1, No.5.
- Syalafiah, M., & Rima, I. (2020). Teknik Sosiodrama Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Komunikasi Interpersonal Siswa SMA. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 3(3), 80-88.
- Tohirin. (2017). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: PT Rajawali Pres.
- Tubagus, S., Jarkawi, J. & Farihal, F. (2020). Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Perilaku Maladaptif Dengan Layanan Konseling Kelompok. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(2), 88-96
- Umroh, F. F. (2010). Efektivitas penggunaan teknik sosiodarma untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP NEGERI 1 Krembung-Sidoarjo (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Wardani, Eka Apriliyani. (2016). “Pengaruh Metode Psikodrama Melalui Bimbingan Kelompok Terhadap Penurunan Bahaya Kecanduan Game Online”. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Wibowo, Mungin Edi. (2015). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UPT UNNES Press
- Wijayanti. (2013). “Penerapan Konseling Kelompok Dengan Strategi Self Management Untuk Mengurangi Kebiasaan Bermain Video Games”. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Yarah, Y., Jarkawi, J., & Farihal, F. (2018). Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Kecemasan Berkomunikasi Pada Siswa Kelas VIII MTs Nurul Falah Juai Kabupaten Balangan. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 4(1), 21-25.
- Zabila, M. A., & Prasetiawan, H. (2022) Keefektifan layanan bimbingan kelompok teknik sosiodrama untuk meningkatkan percaya diri siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan (Vol. 2)*.