

**EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK  
UNTUK MENGURANGI KECANDUAN *GAME ONLINE*  
PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 1 KELAPA**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)**

**Oleh:**

**ENNA**

**2015002**

**Fakultas : Tarbiyah**

**Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**

**Kepada:**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**

**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK**

**BANGKA BELITUNG**

**2024**



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM**  
Jalan Raya Petaling, Km. 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka Prov. Kep. Bangka Belitung  
E-mail: [humas@iainsasbabel.ac.id](mailto:humas@iainsasbabel.ac.id) Website: [www.iainsasbabel.ac.id](http://www.iainsasbabel.ac.id) Kode Pos: 33173

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI**  
**Nomor : B-03/BKPI/5.5/PP.00.9/06/2024**

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Enna  
NIM : 2015002  
Program : Strata 1  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Judul Skripsi : Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik di SMA N 1 Kelapa.

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25% pada skripsi yang disusunnya.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 12 Juni 2024  
Ka. Program Studi BKPI

Dr. Nikmarjal, M.Pd  
NIP. 198611282018011001

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Enna

NIM : 2015002

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik di SMA Negeri 1 Kelapa" ini adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan/kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, 04 Juni 2024

Yang menyatakan



Enna

NIM. 2015002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG  
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan. Raya Petaling Km. 13, Desa Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung, 33173  
E-mail: [hutama@iainsasabel.ac.id](mailto:hutama@iainsasabel.ac.id), Website: [iainsasabel.ac.id](http://iainsasabel.ac.id).

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal: Skripsi  
Enna  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung  
di-  
tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, mencermati, dan melakukan bimbingan serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, maka Kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Enna  
N I M : 2015002  
Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Judul : Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *game online* Peserta Didik di SMA Negeri 1 Kelapa

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Harapan kami, semoga dalam waktu dekat Skripsi ini dapat dimunaqasyahkan.

Demikian dan harap maklum. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I

Dr. Wahyudin Noor, M.S.I  
NIP. 197909292009121002

Bangka, 06 Juni 2024

Pembimbing II

Komariah, S.Psi., M.Pd.  
NIP. 199105212020122026



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG  
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan. Raya Petaling Km. 13. Desa Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung, 33173  
E-mail: [humas@iainsasabel.ac.id](mailto:humas@iainsasabel.ac.id), Website: [iainsasabel.ac.id](http://iainsasabel.ac.id)

**NOTA DINAS KONSULTAN**

Hal: Skripsi

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung  
di-  
tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Enna  
N I M : 2015002  
Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Judul Skripsi : Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik di SMA Negeri 1 Kelapa

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Penguji I

Dr. Nikmatul M. Pd  
NIP. 198611282018011001

Bangka, 02 Juli 2024

Penguji II

Saiful Anwar M. Pd. I  
NIDN. 2003128003



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung  
E-Mail: [humas@iainsasbabel.ac.id](mailto:humas@iainsasbabel.ac.id), Website: [www.iainsasbabel.ac.id](http://www.iainsasbabel.ac.id)  
BANGKA 33173

**PENGESAHAN**

Nomor: 139.B9/FT/PP.00.9/07/2024

Skripsi dengan judul: Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik di SMA Negeri 1 Kelapa

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Enna

NIM : 2015002

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)

telah dimunaqasyahkan pada hari: Jum'at, tanggal 21 Juni 2024 dengan nilai A (89.50), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.

**DEWAN SIDANG MUNAQASYAH**

Pembimbing I,

Dr. Wahyudin Noor, M.S.I  
NIP. 19790929 200912 1 002

Pembimbing II,

Komariah, S.Psi. M.Pd  
NIP. 19910521 202012 2 026

Penguji I,

Dr. Nikmarijal, M.Pd  
NIP. 19861128 201801 1 001

Penguji II,

Saiful Anwar, M.Pd.I  
NIPPPK. 19801203 202321 1 006

Ketua Panitia

Indrawati, M.Pd  
NIP. 19780223 200912 2 001

Bangka, 11 Juli 2024

Dekan Fakultas Tarbiyah,



Soleha, M.A

NIP. 19750527 200501 2 008

## **HALAMAN MOTTO**

“Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan, serta menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan.”

**(Enna)**

“Kunci keberhasilan yang sebenarnya adalah konsistensi.”

**(B.J. Habibie)**

“Tidak ada ujian yang tidak bisa diselesaikan. Tidak ada kesulitan yang melebihi batas kesanggupan. Karena Allah SWT. Tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya.”

**(QS. Al-Baqarah:286)**

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, puji Syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan Rahmat serta kemudahannya sehingga bisa menyelesaikan karya sederhana ini dengan rasa bangga dan bahagia saya persembahkan kepada:

Kepada almamaterku tercinta kampus perjuangan IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, yang telah menempuh dengan memotivasi untuk tidak pernah berhenti melangkah dan selalu berpikir positif dari tahun demi tahun yang telah saya lewati di tempat tercinta ini untuk berproses sampai mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd). kepada seluruh rekan seperjuangan selama berada di kampus dan dosen selama kuliah, terimakasih telah memberi banyak Pelajaran dan pengalaman yang berharga selama kita bersama.

Kepada orang tua saya tercinta, terima kasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang yang telah diberikan, serta dukungan semangat dan doa yang tiada hentinya. Karya ilmiah ini dengan sangat bangga kupersembahkan kepada keluarga ku tercinta. Apa yang telah ku terima selama ini tidak mungkin mampu ku membalasnya hanya dengan karya sederhana ini, semoga dengan sarjana nya seorang anak ketiga yang telah di didik sedemikian rupa sabarnya menjadi langkah awal untuk membuat Ayah dan Ibu bahagia. Untuk kakak , adikku dan orang-orang terdekat ku terima kasih atas bantuan dan segala ketegasan serta kata-kata motivasi yang tidak pernah lupa selalu diucapkan ketika bertemu denganku, kata-kata itu telah menjadi doa untukku kuat dan mampu bertahan hingga sampai pada titik sekarang.



# EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK UNTUK MENGURANGI KECANDUAN *GAME ONLINE* PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 1 KELAPA

Enna

2015002

Fakultas Tarbiyah

Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Institut Agama Islam Negeri

Syaikh Abdurrahman Siddik

Bangka Belitung

## Abstrak

Kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terkait pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi yang berdampak negatif pada dirinya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas layanan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* peserta didik di SMA Negeri 1 Kelapa.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *one group pretest posttest*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, Adapun sampelnya yaitu 10 peserta didik dari kelas XI 2 dan XI 6 yang masuk dalam kategori tingginya kecanduan *game online*. Teknik pengambilan data menggunakan kuesioner kecanduan *game online* dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *uji paired sample t test*.

Adapun hasil dalam penelitian ini yaitu efektif didukung oleh data hasil uji hipotesis dengan *paired sample t test* yang menunjukkan  $T_{tabel} < T_{hitung}$  yaitu bersignifikan  $0,000 < 0,005$ . Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya layanan konseling kelompok efektif untuk mengurangi kecanduan *game online* peserta didik.

**Kata Kunci:** Layanan Konseling Kelompok, *Game Online*, Peserta Didik

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, sang penguasa segala, karena dengan Rahmat dan Hidayah-Nya jualah skripsi ini bisa diselesaikan. Demikian pula shalawat dan salam teruntuk Junjungan Besar Nabi Muhammad Saw. Berserta para sahabatnya, yang telah membuka tabir jahiliyah sehingga terbentang jalan kebenaran yang terang, sebagai jalan keselamatan bagi umat manusia, semoga Nur yang terpancarkan tidak redup diterpa perkembangan zaman.

Penulisan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik SMA di Negeri 1 Kelapa. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Irawan, M.S.I, selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
2. Ibu Dr. Soleha, M.A, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
3. Bapak Dr. Subri, M.S.I, selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
4. Bapak Dr. Nikmarijal. M.Pd, selaku Ketua Kaprodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
5. Bapak Dr. Wahyudin Noor, M.S.I, selaku pembimbing I.
6. Ibu Komariah, S.Psi., M.Pd, selaku penasehat akademik dan juga dosen pembimbing II.
7. Bapak Sukiman, selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Kelapa.
8. Ibu Aris Minarni, selaku guru BK SMA Negeri 1 Kelapa.
9. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa serta dukungan dan kasih sayang sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

10. Kepada keluarga besarku, dan orang terdekat yang tak henti mendoakan, memberikan semangat serta dukungan demi kebahagiaan dan keberhasilanku.
11. Kepada teman-teman seperjuangan PPLK, KKN, dan teman satu kos yang selalu memberikan dukungan terbaik.
12. Seluruh teman-teman prodi BKPI Angkatan 2020 khusus kelas A telah banyak melukis kisah perjalanan pendidikan Strata 1 dengan suka maupun duka yang telah dilalui bersama.
13. Kepada UKM PIK-R Mutiara yang telah membentuk dan mengajarkan cara bersosialisasi yang baik hingga berasa seperti rangkulan dari keluarga sendiri.
14. Kepada almamater tercinta IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung terimakasih atas pengalaman dan ilmu selama berada di kampus hijau.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu diperlukan kritik dan saran yang membangun penulis demi perbaikan dan pengembangan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua orang. Aamin Allahumma Aamiin Ya Rabb.

Bangka, 04 Juni 2024  
Penulis



Enna

2015002

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
NOTA DINAS KONSULTAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Telaah Pustaka .....	10
F. Sistematika Pembahasan .....	16
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	18
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	18
2. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> .....	20
3. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	22
4. Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game Online</i> .....	23
B. Layanan Konseling Kelompok.....	25
1. Pengertian Layanan Konseling Kelompok.....	25
2. Tujuan Layanan Konseling Kelompok .....	28

3. Asas-Asas Layanan Konseling Kelompok.....	29
4. Tahapan Layanan Konseling Kelompok.....	31
C. Layanan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	34
D. Hipotesis Penelitian.....	37

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	38
B. Waktu Dan Tempat Penelitian .....	39
C. Variabel Penelitian .....	39
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	40
1. Layanan Konseling Kelompok.....	40
2. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	41
E. Desain Eksperimen.....	41
F. Populasi dan Sampel Penelitian .....	43
1. Populasi .....	43
2. Sampel .....	43
G. Metode Pengumpulan Data .....	45
1. Dokumentasi .....	45
2. Kuesioner .....	45
H. Instrumen Penelitian.....	47
1. Validitas .....	48
2. Reliabilitas .....	53
I. Teknik Analisis Data.....	55
1. Uji Prasyarat.....	56
2. Uji Hipotesis .....	57
3. Uji <i>N-Gain Score</i> .....	58

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil penelitian.....	59
B. Pembahasan.....	71

**BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan .....	74
2. Saran.....	74

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
-----------------------------	-----------

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Jumlah Populasi Penelitian .....	43
Tabel III.2 Skor Jawaban Pernyataan <i>Favourable</i> dan <i>Unfavourable</i> .....	46
Tabel III.3 Kisi-Kisi Angket Kecanduan <i>Game Online</i> .....	47
Tabel III.4 Sebaran Item Sebelum Diuji Validitas .....	50
Tabel III.5 Hasil Uji Validitas.....	51
Tabel III.6 Hasil Uji Reliabilitas .....	55
Tabel III.7 Kategori Penilaian.....	56
Tabel III.8 Kategori Perolehan Skor .....	58
Tabel IV.1 Rumus Kategori Data.....	60
Tabel IV.2 Kategori Skor Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i> .....	61
Tabel IV.3 Hasil <i>Pretest</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Peserta Didik .....	61
Tabel IV.4 Hasil <i>Posttest</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Peserta Didik .....	66
Tabel IV.5 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	67
Tabel IV.6 Uji Normalitas.....	68
Tabel IV.7 Uji <i>Paired Sample t Test</i> .....	69
Tabel IV.8 Uji N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	70
Tabel IV.9 Hasil Uji N-Gain Score dan N-Gain Persen .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Bagan hubungan antara Layanan Konseling Kelompok dengan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	40
Gambar 2 : <i>One Group Pretest Dan Posttest Design</i> .....	42



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Bukti *Judgment* Angket
- Lampiran 2 Pedoman Angket dan Angket Uji Coba Penelitian
- Lampiran 3 Rekapitulasi Uji Validitas
- Lampiran 4 Pedoman Angket dan Angket Penelitian
- Lampiran 5 Tabulasi Data *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 6 RPL
- Lampiran 7 SK Pembimbing
- Lampiran 8 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 9 Surat Balasan dari Sekolah
- Lampiran 10 Surat Keterangan Bebas Plagiasi
- Lampiran 11 Kartu Bimbingan
- Lampiran 12 Nota Persetujuan Penyeminar
- Lampiran 13 Profil Sekolah
- Lampiran 14 Dokumentasi
- Lampiran 15 Riwayat Hidup