



Contents lists available at [Journal IICET](#)

Education and Social Sciences Review

ISSN: 2720-8915 (Print) ISSN: 2720-8923 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/essr>



The effect of group counseling based of problem solving techniques to reduce of online game addiction among students

Pengaruh koseling kelompok dengan teknik *problem solving* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa

Hosin Hosin^{*)}, Rudi Haryadi

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

Article Info

Article history:

Received Jan 10th, 2021

Revised Feb 24th, 2021

Accepted Mar 25th, 201x

Keyword:

Koseling Kelompok
Teknik Problem Solving
Kecanduan *Game online*

ABSTRACT

Kecanduan *game online* merupakan suatu aktivitas dimana kondisi individu merasa ketergantungan untuk melakukan kegiatan berbasis aplikasi permainan *online* yang terhubung dengan internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok dengan teknik problem solving untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa kelas VI MI Al-Istiqamah Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen murni (True- Eksperimental design) dengan model Pretest Posttest Control Group Design. Subjek penelitian dipilih secara purposive sampling. Sampel yang diambil sebanyak 16 siswa terdiri dari 8 siswa kelompok eksperimen dan 8 kelompok kontrol. Metode pengumpulan data diambil menggunakan wawancara dan angket kecanduan *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik problem solving berpengaruh terhadap penurunan tingkat kecanduan *game online*. Hal ini dibuktikan dari hasil uji Mann-Whitney pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai sig (2-tailed) $0,022 < 0,05$. Berdasarkan analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata angket kecanduan *game online* dari sebelum dan sesudah di berikan perlakuan antara kelompok eksperimen sebesar 10,6 dan kelompok kontrol sebesar 19,25. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok dengan teknik problem solving berpengaruh terhadap penurunan tingkat kecanduan *game online*.



© 2019 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Hosin Hosin

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

Email: hosinhosin2578@gmail.com

Introduction

Game online merupakan permainan yang dimainkan secara online internet. Keberadaan *game online* memiliki manfaat sebagai hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar. Penyajian *game online* yang sangat menarik menyebabkan permainan ini sangat digemari berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Namun, ketertarikan dan kesenangan memainkan *game online* ini seringkali menyebabkan lupa diri, lupa waktu, dan selalu berkeinginan untuk memainkan permainannya secara terus-menerus sehingga menyebabkan kecanduan. Kecanduan *game online* merupakan gejala pada remaja saat ini, terbukti dengan banyaknya siswa yang mengalami kecanduan *game online*.

Young (Syahran, 2015) *game online* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti video game) karena pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui chatting. Menurut Persada, dkk (2017) *Game online* adalah game atau permainan yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. Banyak sekali macam game atau permainan yang terdapat di *game online* diantaranya, Poin Blank, Counter Strike, Rangnarock, Ayo Dance dan masih banyak sekali game yang terdapat di *game online*. Sedangkan menurut Rollings dan Adams (Fauziawati, 2015) *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa *game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan secara online via internet. Permainan ini memungkinkan para pemain dapat saling berhubungan langsung. *Game online* pada dasarnya diciptakan untuk menghibur para penggunanya terutama seseorang yang menyukai petualangan dan aksi-aksi yang tidak bisa dilakukan dalam kehidupan nyata. Seseorang bisa menghabiskan banyak waktu ketika bermain *game online*. Selain nyaman di dalam bermain *game online* penyebab seseorang menyukai *game online* adalah, terdapat sebuah game yang di dalamnya bisa membuat penggunanya mendapatkan keuntungan berupa uang, hal ini yang menyebabkan banyak orang menjadi ketagihan dan kecanduan terhadap *game online*.

Kecanduan adalah perilaku tertentu yang dilakukan secara berulang-ulang, begitu juga pada perilaku bermain *game online*. Peningkatan ketertarikan remaja terhadap *game online* sampai berlebihan dan lupa akan waktu dan tanggungjawab sebagai seorang siswa. Tanda-tanda kelebihan bermain *game online* yang sering muncul diantaranya anak mulai tertidur di kelas, lebih senang bermain game dari pada bermian bersama teman, menghindari diri dari kelompok sosialnya, atau menjadi sering khawatir dan gampang marah apabila tidak dapat bermain game.

Method

Penelitian dilaksanakan pada siswa MI di Kota Banjarmasin. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan mulai bulan juni 2022 yang bertempat di Madrasah Ibtidaiyah Al-Istiqamah Banjarmasin. Teknik sampling yang digunakan adalah multistage random sampling. Jumlah siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Istiqamah Banjarmasin. Pada 2021/2022 mencapai 532 siswa. Rasio yang dianjurkan antara ukuran sampel dengan jumlah variabel independen adalah 15 hingga 20 subjek per- variabel independen (Murti, 2010). Pada penelitian ini, jumlah sampel yang digunakan adalah 16 siswa yang diambil sampel penelitiannya adalah. Pengumpulan data menggunakan data primer berupa kuesioner terstruktur dan data sekunder berupa hasil wawancara. Data primer yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus univariat (rumus distribusi frekuensi) dan bivariat (rumus Pearson product moment).

Results and Discussions

Uji reliabilitas terdiri dari 16 subjek penelitian. Tabel 1. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji hipotesis. Analisis data menggunakan teknik Statistic Non Parametik yaitu uji Mann-Whitney dengan bantuan program SPSS for windows versi 23.0. Hasil tes reliabilitas kuisisioner penetician intensitas penggunaan media sosial menunjukkan nilai ≥ 0.60 untuk semua kuisisioner yang berarti bahwa kuisisioner tersebut baik (konsisten) untuk digunakan sebagai alat ukur.

Tabel 1. Hasil tes reliabilitas

Variabel	Butir pernyataan	Koredasi butir total	Alpha Cronbach
Konseling kelompok dengan teknik problem solving	1,3,5,8,10, 11,14,19,22, 24,25,26,28, 30,,32,	≥ 32	≥ 62
Kecanduan <i>Game online</i>	1,3,5,8,10, 11,14,19,22,24,25,26,28,30,,32	≥ 32	≥ 62

Jumlah total populasi dalam penelitian ini sebanyak 532 siswa MI AL- ISTIQAMAH BANJARMASIN. Jumlah sampel yang digunakan adalah 16 siswa yang diambil dari Kelas 6 Pada Tabel 2 menunjukkan sampel perempuan sebanyak 25% dan sampel laki- laki sebanyak 75%. Sampel laki-laki lebih mendominasi jika dibandingkan dengan sampel perempuan. Usia sampel penelitian berkisar antara 12-13 tahun. Usia responden yang paling banyak adalah berumur 12 tahun sebanyak 56,5%. Berdasarkan klasifikasi usia, rentang usia 11-12 tahun termasuk dalam kelompok awal remaja yang lebih senang bersama teman mereka dibandingkan dengan orang tua (Putra, 2015). Salah satu cara yang digunakan oleh anak-anak masa kini adalah dengan menggunakan *game online*.

Tabel 2 Berdasarkan beberapa penelitian di atas memberikan gambaran bagi peneliti untuk mengkombinasikan layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *problem solving* yang dipahami efektif untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa. Karena konseling kelompok dengan teknik *problem solving* adalah suatu proses dimana seorang konselor dan sejumlah konseli terlibat dalam suatu hubungan melalui dinamika kelompok untuk membahas serta mengentaskan permasalahan yang dialami konseli secara bersamaan. Memberi strategi pada konseli yaitu mencari atau menemukan cara penyelesaian masalah yang dihadapi, dan dapat mengurangi intensitas bermain *game online* yang berlebihan pada siswa sehingga kecanduan *game online* pada siswa menurun.

Tabel 2. Karakteristik sample penelitian

Variabel		f	%
Jenis kelamin	Laki-laki	12	75
	perempuan	4	25
	Total	16	100.0
Usia	12	9	56,5
	13	7	43,75
	Total	16	100.0
<i>Game online</i> yang sering digunakan	Freefire M.Legends	4	25
	Stumbleguys	10	62,5
		2	12,5
	Total	16	100.0

Tabel 3 menunjukkan bahwa penggunaan *game online* adalah rendah yaitu 25%. Konseling kelompok merupakan suatu proses membantu memecahkan masalah-masalah pribadi yang dialami oleh masing-masing anggota kelompok melalui kegiatan kelompok agar tercapai perkembangan yang optimal. Layanan konseling kelompok dalam hal ini tidak hanya satu dua orang akan tetapi lebih dari 5 orang Tohirin (2007).

Tabel 3. Analisis univariat variabel Konseling kelompok dengan teknik *problem solving*

Variabel		Frekuensi	Persen
<i>Game online</i>	Rendah Tinggi	4	25
		12	75
	Total	16	100.0
Frekuensi	Jarang (\leq 5kali/hari Sering (\geq 3 kali/hari	12	75
		4	25
	Total	16	100.0
Lama penggunaan	Sesat (\leq 30 menit Lama (\geq 30 menit	4	25
		12	75
	Total	16	100.0

Aktifitas	Positif Negatif	12 4	75 25
	Total	16	100.0

Tabel 3 menunjukkan frekuensi penggunaan *game online* berada pada tingkat sering (25%). Durasi atau lamanya penggunaan media sosial termasuk dalam kategori lama mencapai 75%. Penelitian lain menunjukkan hal yang serupa yaitu, lebih dari 80% remaja menghabiskan banyak waktu di *game online* dimana 20% digunakan untuk mengakses media sosial. Dalam sehari, 75% remaja masuk ke *game online* favorit mereka lebih dari 5 kali (Undiyaundeye, 2014). Tabel 3 menunjukkan bahwa aktifitas yang dilakukan remaja termasuk kategori. Dampak Positif Rini (2011) menjelaskan bahwa dampak kecanduan *game online* yang positif misalnya sebagai penghilang stres karena lelah bekerja seharian, mungkin bermain game tepat untuk menghilangkan penat, lalu bagi anak-anak sebagai media untuk menambah kecerdasan otak daya tangkap. Video game saat ini lebih dikenal dengan sebutan playstation. Playstation atau sering disingkat dengan PS diciptakan dan dikembangkan oleh sony.

Dampak Negatif Yee (Persada, 2017) menyatakan bahwa akibat yang buruk dari kecanduan terhadap *game online* adalah masalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi. Selain itu Chen & Chang (Persada, 2017) menyatakan bahwa hal negatif akan muncul pada fungsi fisik dan mental seseorang yang bermain *game online* secara berlebihan, hal negatif tersebut diantara lain menurunnya fungsi indra penglihatan dan berat badan menurun serta menghasilkan kebingungan antara kenyataan dan ilusi. Dari beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa keberadaan *game online* akan bermanfaat apabila 29 seseorang mengetahui cara yang benar dalam bermain *game online* dan memnfaatkn *game online* dengan bijak

Conclusions

Konseling kelompok adalah proses pemberian bantuan kepada konseli secara berkelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan agar terentaskannya permasalahan yang dihadapi oleh konseli. Problem solving adalah salah satu teknik dalam mencari informasi, menganalisis situasi dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternatif sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran. Untuk mengurangi kecanduan *game online* di sekolah diharapkan kepada guru BK untuk menerapkan konseling kelompok dengan teknik problem solving. Selanjutnya bisa mengembangkan hasil penelitian dengan mengkaji lebih dalam untuk mengurangi kecanduan *game online* seperti dengan konseling kelompok dengan teknik self-management dan teknik modeling.

References

- Fauziawati, Wieke. 2015. "Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game online* Melalui Teknik Diskusi Kelompok". *Jurnal penelitian*. Volume 4, No.2.
- Persada, Gita Adi.,dkk. 2017. "Program Konseling Restrukturisasikognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi *Game online* Pada Remaja". *Jurnal Penelitian*. Volume 1, No.1. Hlm. 79-92.
- Nurhidayati, Diana Dwi. 2016. "Peningkatan Pemahaman Manajemen Waktu Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Problem Solving pada Siswa". *Jurnal penelitian*. Volume 5, No.1.
- Murti B. 2010. Desain dan ukuran sampel untuk penelitian kuantitatif dan kualitatif dibidang kesehatan. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kunanto, Edi. 2014. Konseling Kelompok. Bandung: Alfabeta.
- <http://www.duniapelajar.com/pengertian-siswa-menurut-para-ahli,2014>