

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DUSUN III DESA TELUK MEKU TENGAH PANGKALAN BRANDAN

¹Risma Dina, ²Nurul Hasanah, ³Devi Fitriyani

^{1,2}Dosen STKIP Budidaya Binjai

¹rismadina817@gmail.com

²nurul.psikologi07@gmail.com

Mahasiswa STKIP Budidaya Binjai

³devi.fitriyani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di Dusun III Desa Teluk Meku Tengah Pangkalan Brandan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 12 orang remaja. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa angket. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu atau Quasi eksperimental dengan menggunakan metode *the one group prettest-posttest* dan menggunakan analisis data korelasi *product moment*. Hasil korelasi diperoleh $0,840 > 0,553$, hal tersebut menunjukkan bahwa data valid. Uji hipotesis diperoleh hasil $10,970 > 0,553$ menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ hal tersebut menunjukkan hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di Dusun III Desa Teluk Meku Tengah Pangkalan Brandan.

Kata kunci : Bimbingan Kelompok, Kecanduan, *Game Online*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of group guidance on online game addiction in adolescents in Hamlet III, Teluk Meku Tengah Village, Pangkalan Brandan. The sample in this study amounted to 12 teenagers. The sampling technique was done by purposive sampling. The instrument used is a questionnaire. The type of research used is a quasi-experimental or quasi-experimental using the one group pretest-posttest method and using product moment correlation data analysis. Correlation results obtained $0.840 > 0.553$, it indicates that the data is valid. Hypothesis testing obtained results of $10.970 > 0.553$ indicating $t_{count} > t_{table}$ it indicates the hypothesis is accepted. So it can be concluded that there is an effect of group guidance on online game addiction in adolescents in Hamlet III, Teluk Meku Tengah Village, Pangkalan Brandan.

Keywords : *Group Guidance, addiction, Online Game.*

I. PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa yang paling penting untuk diperhatikan. Santrock (2014) mengemukakan bahwa masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, dimulai dari usia 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 atau 21 tahun,

ditandai dengan perubahan biologis, sosio dan emosional, dan kognitif.

Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenial saat ini akan berhadapan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Namun Perkembangan teknologi yang pesat secara

tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan remaja dalam berbagai aspek dan dimensi (Nadia, 2014).

Game online merupakan salah satu dari perkembangan teknologi. Menurut Surbakti (2017) *game online* juga mempunyai dampak positif dan negatif bagi remaja dimana remaja yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka dampak positif yang di rasakan, namun bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan benar akan banyak dampak negatif yang dirasakan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ulya, Sucipto, & Fatuhurohman (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa anak lebih suka bermain game Online dari pada permainan tradisional. Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online.

Banyak remaja menjadi kecanduan *game online* yang akan berdampak pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap anak, (Nadeak, 2021). Bermain *game online* cenderung membuat seseorang tertarik untuk berlama-lama di depan gadget sehingga melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan luar (Pande & Marheni, 2015)

Selanjutnya Mahardika (2016) juga menyebutkan bahwa bermain game online dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik dan remaja yang bermain game online, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di online game saja.

Semestinya *game online* dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi game online dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah

kecanduan *game online* (Novrialdy, 2019). Namun yang terjadi saat ini, game online banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online (Hussain & Griffiths, 2009).

Remaja seharusnya dapat mengurangi kebiasaan bermain game online karena dapat memberikan dampak negatif baik secara fisik, kognitif dan sosial dan dapat mengisi waktu luang dengan berbagai hal positif yang bermanfaat (Lebho, dkk 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di daerah Dusun III Teluk Meku Tengah para remaja hampir setiap harinya bermain yang namanya game online mulai dari pagi hingga malam hari yang mengakibatkan para remaja menghabiskan waktunya bermain game online dan meninggalkan belajar nya Dampak yang didapatkan remaja akibat bermain game online ini kurangnya komunikasi remaja satu sama lainnya, menjadi kecanduan game online, dan tidak ada waktu untuk belajar.

Oleh karena itu perlu diadakan upaya pencegahan kecanduan game online diantaranya dengan memberikan layanan bimbingan kelompok. Menurut Yusuf (2006) bimbingan kelompok yaitu pemberian bantuan kepada siswa melalui situasi kelompok.

Melalui bimbingan kelompok materi dapat dibahas berbagai hal yang amat beragam dan tidak terbatas yang berguna bagi siswa dalam segenap bidang bimbingan (Sukardi,2008). layanan bimbingan kelompok menjadi salah satu layanan yang penting untuk menopang perkembangan mereka, terutama perkembangan karier, perkembangan sosial dan peningkatan kesadaran diri, (Gibson dan Mitchell, 2010)

II. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Instrumen pengumpulan data berupa angket. Sampel penelitian berjumlah 12 orang remaja remaja di Lingkungan Dusun III Desa Teluk Meku Tengah Pangkalan Brandan. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling. Desain penelitian yaitu pretest posttest one group design, karna dalam penelitian ini pengukuran yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pertama digunakan untuk mengetahui kecanduan game online remaja sebelum di beri bimbingan kelompok (pre test) sedangkan pengukuran yang kedua dilakukan untuk mengetahui kecanduan game online remaja setelah di beri bimbingan kelompok (post test).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penyebaran angket pada 12 orang remaja. Hasil penelitian ini terdiri dari data kecanduan game online (pretest and posttest) menggunakan bimbingan kelompok.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui normal tidaknya jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal, dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 1. Uji Normalitas

No	Kelompok	Nilai	Keterangan
1	Pretest	0,956	Normal
2	Posttest	0,308	Normal

Hasil uji normalitas sebaran data penelitian menunjukkan bahwa data pretest dan posttest kecanduan game online memiliki sebaran data yang berdistribusi normal. Hal tersebut ditunjukkan data pretest sebesar yang didapat

0,956 $> 0,05$ dan nilai sdata posttest sebesar 0,308 $> 0,05$. Berdasarkan nilai tersebut maka menerima kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal sebab nilai signifikan hasil perhitungan lebih besar dari 0,05.

b. Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis data. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan Test for Linearity pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (linearity) kurang dari 0,05. Hasil uji linearitas pada data hasil penelitian ini, ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 2. Uji Linieritas

Nilai	Keterangan
0,002	Linier

Berdasarkan tabel 2 di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,002 dimana nilai signifikansi tersebut menunjukkan kurang dari 0,05 ($0,002 < 0,05$) sehingga memenuhi kriteria pengujian yaitu bahwa dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (linearity) kurang dari 0,05. Kemudian berdasarkan gambar 4.1 di atas terlihat bahwa sebaran data mengikuti garis linear, hal ini juga menunjukkan bahwa data hasil penelitian berpola linear.

c. Uji Hipotesis

Untuk uji hipotesis dan menarik kesimpulan menggunakan uji t (uji *paired samples test*). Kriteria pengujiannya adalah terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini, yaitu: Hipotesis diterima Hasil uji hipotesis ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Paired Sample T-Test

	T	df	Sig(2-tailed)
Pretest	-9,70	29	.0355
Posttest			

Berdasarkan Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai t hitung = 0,970 sedangkan t tabel untuk jumlah sampel sebanyak 8 dengan tingkat kesalahan 5% adalah 0,553. Sehingga nilai t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $0,970 > 0,553$ maka kriteria pengujian yang diterima dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh bimbingan kelompok terhadap kecanduan game online didusun III Teluk Meku Tengah Pangkalan Brandan, maka Hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Setia (2019) Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa teknik sosiodrama dalam layanan bimbingan kelompok efektif atau dapat mencegah kecanduan *game online* peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun

IV. KESIMPULAN

Dari hasil uji t menggunakan rogram SPSS versi 25 dapat diketahui bahwa hasil rata-rata pretest sebesar 63,88 dan hasil rata-rata posttets meningkat menjadi 66.88 Berdasarkan hasil perhitungan pengujian diperoleh t hitung = 0,923 pada derajat kemudian dibandingkan dengan t tabel $0,05 = 0,553$, ketentuan t hitung $\geq t$ tabel ($0,923 \geq 0,553$). Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, selain itu didapat nilai rata-rata posttest lebih besar dari pada nilai rata-rata pretest ($68.00 \geq 70.00$). Jadi dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok terhadap kecanduan game online adalah efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(2), 563–571.
- Gibson, RL & Mitchell, M.H. 2010. Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire PLoS ONE, 8(4), 4–8.
- Lebho, M.A, dkk. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, Vol.2, No.2, , pp. 202~212.
- Mahardika, A. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kontrol Diri dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah.Skripsi: Bandung. Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nadeak, B. (2021). The Effect of Online Game Addiction on the Quality of Student Education During The Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*. Vol 54, No 3 2021, 520-528
- Nadia, I. S. (2014).Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor), (Bogor: IPB, 26 Juni), hlm. 1
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. Vol. 27, No. 2, 148 – 158.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. Vol 1, No 1, Hal 28-38.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2008. Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling Di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Setia, S.F. (2019). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik

Sosiodrama Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X Di Smk Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Ulya, L., Sucipto, & Fatuhurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA* Volume 7, No.3, 2021, pp. 1112-1119.

Yusuf, S. (2006). Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah (SLTP dan SLTA). Bandung: Pustaka Bani Quraisy.