



**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROUND*
ROBIN TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA
PGRI PATI TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

OLEH

AGUNG SUPRAYOGO

NPM : 17110110

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

JAWA TENGAH

2022



**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROUND*
ROBIN TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA
PGRI PATI TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI SEMARANG untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

AGUNG SUPRAYOGO

NPM : 17110110

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

JAWA TENGAH

2022

SKRIPSI

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROUND
ROBIN* TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA
PGRI PATI TAHUN AJARAN 2021/2022**

Yang disusun dan diajukan oleh

AGUNG SUPRAYOGO

NPM 17110110

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan
di hadapan Dewan Penguji**

Pembimbing I



Dr. Heri Saptadi Ismanto, S.Pd, M.Pd., Kons.

NPP. 106701254

Pembimbing II



Agus Setiawan, S.Pd., M.Pd.

NPP. 148401455

SKRIPSI

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROUND ROBIN* TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA PGRI PATI TAHUN AJARAN 2021/2022

Yang disusun dan diajukan oleh

AGUNG SUPRAYOGO

NPM 17110110

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 31 Maret 2022

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Muniroh Munawar, S.Pd, M.Pd.

Dr. Heri Saptadi Ismanto, S.Pd, M.Pd., Kons.

NPP.097901230

NPP. 106701254

Penguji I

Dr. Heri Saptadi Ismanto, S.Pd, M.Pd., Kons.

NPP. 106701254

Penguji II

Agus Setiawan, S.Pd., M.Pd.

NPP. 106701254

Penguji III

Dr. G. Rohastono Ajie, M.Pd.

NPP. 005311011



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. "Jangan pernah berhenti. Teruslah maju, tidak peduli apa yang terjadi dan yang diambil darimu. Bahkan ketika hidup sangat tidak adil, jangan menyerah."
"Don't ever stop. Always keep going, no matter what happens and is taken from you. Even when life is so unfair, don't give up." (Ezio Auditore – Assassin's Creed 2)
2. "Lebih baik memiliki keyakinan pada sesuatu daripada tidak sama sekali"
"It's better to have faith in something than none at all" (Connor Kenway – Assassin's Creed 3)
3. "Kita semua memiliki pilihan, untuk berdiri, bukan berlutut, untuk menentang, bukan patuh, untuk hidup, bukan hanya sekedar untuk ada"
"We all have a choice, to stand, not kneel, to oppose, not obey, to live, not just exist" (Edward Kenway – Assassin's Creed 4 Black Flag)
4. "Jika kau kalah, kau akan mati, jika kau menang kau hidup dan jika kau tak melawan, kau takkan menang." (Eren Yeager – Attack On Titan)

Persembahan :

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Papa dan mama
2. Adek kandungku
3. Semua keluargaku
4. Calon pasangan hidupku
5. Teman – temanku
6. Almamaterku UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agung Suprayogo

NPM : 17110110

Prodi : Bimbingan Dan Konseling

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan dan pikiran saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi dari perbuatan tersebut.

Semarang, Februari 2022

Yang membuat pernyataan



Agung Suprayogo

NPM 17110110

ABSTRAK

Agung Suprayogo. NPM 17110110. Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Round Robin Terhadap Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA PGRI Pati Tahun Ajaran 2021/2022. Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Semarang 2021. Dr. Heri Saptadi Ismanto, S.Pd, M.Pd., Kons. Agus Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Teknologi Informasi pada era modern ini sedang berkembang dengan pesatnya sehingga dapat mempermudah kita dalam melakukan komunikasi, mencari informasi dan bahkan dalam hal hiburan sekalipun. Perkembangan pesat *game online* dipengaruhi dengan berkembang pesatnya teknologi yang semakin canggih dari tahun ke tahun. Ternyata dibalik mudahnya akses *game online* yang bisa digunakan oleh siapa saja dan dimana saja dapat menimbulkan rasa kecanduan yang menyebabkan pemainnya lupa akan aktivitasnya didunia nyata. Fenomena kecanduan *game online* sudah terjadi di SMA PGRI Pati pada kelas XI MIPA,. Rumusan masalah dalam penelitian ini adakah pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap rasa kecanduan *game online* pada siswa SMA PGRI Pati. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap kecanduan *game online* pada siswa SMA PGRI PATI.

Pada hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang terjadi pada delapan siswa setelah dilakukannya layanan bimbingan kelompok, bukti terjadinya pengaruh setelah dilakukannya layanan bimbingan kelompok dapat dilihat dari data hasil *pretest* yang dilakukan oleh peneliti sebelum dilakukannya layanan bimbingan kelompok, pada data *pre test* terdapat delapan siswa pada kategori tinggi dengan presentase 44%, 1 siswa pada kategori sedang dengan presentase sebesar 6% dan 9 siswa pada kategori sangat rendah dengan presentase sebesar 50%. Peneliti mengambil delapan siswa yang memiliki kategori kecanduan *game online* tinggi. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin*, peneliti melakukan pengumpulan data *post test*. Hasil dari data *post test* menunjukkan penurunan kategori terhadap delapan siswa yang memiliki kategori tinggi, dari delapan siswa yang memiliki kategori tinggi, pada hasil *post test* terdapat 3 siswa berada di kategori rendah dengan jumlah presentase sebesar 38% dan terdapat 5 siswa berada di kategori sedang dengan jumlah presentase sebesar 63%. Dari hasil *pre test* dan *post test* serta diberikannya layanan bimbingan kelompok sebanyak tiga kali, Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap kecanduan *Game Online* pada siswa.

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*, Layanan Bimbingan Kelompok, *Round Robin*.

PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Round Robin* Terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMA PGRI Pati Tahun Ajaran 2021/2022”. Ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusun skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dr. Muhdi, S.H., M.Hum. Rektor Universitas PGRI SEMARANG yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Dr. Heri Saptadi Ismanto, S.Pd, M.Pd., Kons. Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah menyetujui usulan topik skripsi penulis, sekaligus pembimbing I yang telah mengarahkan penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.
4. Agus Setiawan, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh ketekunan dan kecermatan.

5. Dr. G. Rohastono Ajie, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan, masukan, kritik dan saran kepada penulis untuk kesempurnaan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
7. Drs. Suharto, M.Si. Kepala Sekolah SMA PGRI Pati yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya
8. Sutono, S.E., S.Pd. Guru BK yang telah membantu penulis dalam penelitian ini.
9. Berbagai pihak yang tak mungkin penulis sebutkan satu persatu pada kesempatan ini.
10. Orang tua, sahabat dan teman-teman yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik non materiil maupun moral sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidikan khususnya pendidik di dunia pendidikan menengah.

Semarang, Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABLE	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori Tentang Game Online	10
1. Pengertian <i>game online</i>	10
2. Jenis – jenis <i>game online</i>	11
3. Dampak <i>game online</i>	16
4. Pengertian kecanduan <i>game</i>	19
B. Kajian Teori Tentang Bimbingan Kelompok	22
1. Pengertian bimbingan kelompok	22
2. Tujuan bimbingan kelompok	23
3. Komponen Bimbingan Kelompok	24
4. Asas-asas Bimbingan Kelompok	24
5. Pengertian teknik <i>round robin</i>	25
6. Langkah-langkah penerapan metode <i>round robin</i>	26
C. Penelitian yang relevan	27
D. Kerangka berfikir	29
E. Hipotesis Penelitian	30

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Tempat dan waktu penelitian	31
B. Variable penelitian	31
1. Variabel bebas	32
2. Variabel terikat	32
C. Metode desain penelitian	32

1. Metode	32
2. Desain penelitian	33
D. Populasi sample dan sampling	33
1. Populasi sample	33
2. Sampling	35
E. Teknik Pengumpulan Data dan Intrumen Penelitian	35
1. Teknik Pengumpulan Data	35
2. Intrumen Penelitian	37
F. Teknik analisis data	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Homogenitas	52
3. Uji Hipotesis	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	54
B. Uji Persyaratan Analisis Data	64
C. Uji Hipotesis	66
D. Pembahasan	68

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN

Kesimpulan	75
Saran	76
Keterbatasan	77

DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 (Kerangka Berfikir)	30
3.1 (Gambaran pengaruh variable X dan Y)	32
3.2 (Gambaran desain penelitian)	33
3.3 (Rumus <i>Product Moment</i>)	38
3.4 (Rumus <i>cornbach alpha</i>)	49
3.5 (Rumus analisa <i>statistic deskriptif</i> persentase)	53
4.1 (Hasil Test Normalitas).....	64
4.2 (Hasil Test Homogenitas)	66
4.4 (Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>)	68

DAFTAR TABLE

Table	Halaman
3.1 (Jadwal Kegiatan Penelitian)	31
3.2 (Populasi Penelitian)	34
3.3 (Kisi Kisi Skala Kecanduan <i>Game Online</i>)	36
3.4 (Penilaian skor angket kecanduan <i>game online</i>)	37
3.5 (Data Peserta <i>Try Out</i>)	39
3.6 (Kisi-Kisi Skala sebelum dilakukan <i>Try Out</i>)	42
3.7 (Hasil Uji Coba Instrumen)	43
3.8 (Hasil Uji Validitas Intrumen Penelitian)	45
3.9 (Kisi-Kisi Skala sesudah dilakukan <i>Try Out</i>)	48
4.1 (Data <i>Pre Test</i>)	57
4.2 (Table distribusi <i>Pre Test</i>).....	58
4.3 (Data <i>Post Test</i>)	61
4.4 (Table Distribusi <i>Post Test</i>)	61

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 (Grafik diagram batang data skor <i>pre test</i>).....	60
4.2 (Grafik diagram lingkaran data skor <i>pre test</i>)	60
4.3 (Grafik diagram batang data skor <i>post test</i>)	63
4.4 (Grafik diagram lingkaran data skor <i>post test</i>)	64

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Instrumen Penelitian Sebelum <i>Try Out</i>	82
2. Skor Item <i>Try Out</i>	86
3. Hasil validitas <i>Try Out</i> dengan SPSS.....	104
4. Uji Reliabilitas dengan SPSS.....	124
5. Instrumen Penelitian Setelah <i>Try Out</i>	126
6. Table Skor <i>Pre Test</i>	129
7. RPL Bimbingan Kelompok I.....	132
8. Materi I	135
9. Daftar Hadir BKP	137
10. Evaluasi Hasil I.....	138
11. Evaluasi Proses I.....	139
12. RPL Bimbingan Kelompok II.....	140
13. Materi II.....	143
14. Daftar Hadir BKP.....	145
15. Evaluasi Hasil II.....	146
16. Evaluasi Proses II.....	147
17. RPL Bimbingan Kelompok III.....	148
18. Materi III.....	151
19. Daftar Hadir BKP.....	153
20. Evaluasi Hasil III.....	154
21. Evaluasi Proses III.....	155
22. Table Skor <i>Post Test</i>	156
23. Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> per indikator.....	160
24. Surat keterangan selesai Penelitian dari Sekolah.....	161
25. Surat Ijin Penelitian dari UPGRIS.....	162
26. Dokumentasi.....	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi Informasi pada era modern ini sedang berkembang dengan pesatnya sehingga dapat mempermudah kita dalam melakukan komunikasi, mencari informasi dan bahkan dalam hal hiburan sekalipun, pada era modern sekarang ini banyak orang yang menggunakan kemajuan teknologi informasi dalam kehidupannya masing-masing, sehingga banyak orang yang tidak lepas dari smartphone maupun laptop mereka untuk memenuhi kebutuhan mereka. Mulai dari orang tua bahkan sampai anak-anak mereka semua membutuhkan Teknologi Informasi yang sekarang sedang berkembang dengan pesat di era modern ini. Menurut Tata Sutabri (2014:3) Teknologi informasi adalah suatu kecanggihan yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan”.

Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi tidak terlepas dari perangkat keras yang dapat mendukung kehidupan seperti smartphone, laptop dan computer. Perangkat tersebutlah yang biasa membantu kita untuk

membantu mengerjakan tugas sekolah, pekerjaan kantoran, komunikasi jarak jauh, bahkan hiburan termasuk permainan atau *game* sekalipun untuk sekedar penghilang jenuh terhadap rutinitas yang biasa dilakukan. *Game* dapat menghilangkan jenuh atau bosan akibat rutinitas yang setiap hari kita kerjakan. *Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *Online* artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet dan dapat berkomunikasi dengan antar pemain (Candra Zebeh Aji, 2014).

Game online merupakan permainan yang lagi tren pada jaman sekarang, permainan ini dimainkan berbasis jaringan internet yang dapat dimainkan melalui server khusus. *Game online* dapat diakses melalui beberapa perangkat keras seperti *computer* dan *smartphone* yang dapat dimainkan diseluruh dunia (Adams, 2013). Menurut Khusnul dan Endang berpendapat permainan game online adalah permainan yang berbasis *smartphone* yang dimainkan oleh pemain atau *gamers* melalui internet atau *online* (Khusnul&Endang, 2013). Di zaman yang serba modern ini *game online* dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun, orang tua sampai anak – anak di zaman sekarang tidak lepas dari *game online* yang muncul secara masal setelah terciptannya telepon pintar atau *smartphone* dimana dunia sekarang ada pada genggam tangan. Perkembangan pesat game online dipengaruhi dengan berkembang pesatnya teknologi yang semakin canggih dari tahun ke tahun. Ternyata dibalik mudahnya akses *game*

online yang bisa digunakan oleh siapa saja dan dimana saja dapat menimbulkan rasa kecanduan yang menyebabkan pemainnya lupa akan aktivitasnya di dunia nyata. *Game online* akan berdampak positif pada penggunaannya apabila dapat dimanfaatkan untuk hiburan dalam menghadapi rasa penat dan stress (Adams, 2013).

Dibalik canggihnya teknologi informasi yang berkembang pesat sekarang ini tersimpan bahaya yang mengancam para pelajar saat ini yaitu rasa kecanduan dalam bermain *game online*. WHO menerbitkan dokumen ICD-II pada 18 Juni 2018 yang menunjukkan bahwa sekolah di Yogyakarta, Surabaya dan Jakarta menunjukkan data dari tiga kota tersebut terdapat 45,6% dari 3.264 siswa yang bersekolah di tiga kota tersebut masih banyak yang memainkan *game online* dan tidak terdapat rasa ingin untuk berhenti. Kecanduan *game online* membawa dampak dan pengaruh secara psikologis, di antaranya adalah para *gamers* terus menerus memikirkan permainan yang dimainkan *gamers* sulit untuk berkonsentrasi pada saat pembelajaran di kelas, sering mengabaikan tugas yang diberikan, bolos sekolah, berteman dengan teman-temannya *gamers*nya sendiri, *gamers no gamers* bisa berbuat apa saja agar dirinya bisa bermain *game online* (Anuryatin, 2015).

Banyaknya siswa sekolah yang terdapat di Kota Surabaya, Jakarta dan Yogyakarta yang masih suka bermain *game* sampai lupa waktu merupakan salah satu gejala dari dampak kecanduan sendiri. Kecanduan *game* berakibat fatal terhadap siswa itu sendiri. Kecanduan *game online* dapat menyerang siapapun tidak mengenal batasan umur mulai dari tua sampai yang muda

bahkan merembak dikalangan para pelajar masa kini. Rasa kecanduan *game online* dapat membuat pecandunya menjadi cuek, kurang peduli hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2015).

Fenomena kecanduan *game online* sudah terjadi di SMA PGRI Pati, ketika melakukan survey disekolah ketika magang 3 tahun lalu. SMA PGRI Pati merupakan sekolah menengah atas swasta yang ada di kabupaten Pati yang terletak didekat pusat kota pati. Berdasarkan survey angket yang dilakukan pada kelas XI SMA PGRI Pati pada tanggal 21-24 September 2020, dengan responden sebanyak 41 siswa. Terdapat siswa yang khususnya anak laki – laki memiliki kecenderungan kecanduan *game* sebanyak 50% siswa memiliki rasa kecanduan *game* dan 42% mempunyai rasa kecanduan *game* rendah dan 8% memiliki rasa kecanduan *game* yang sangat rendah. Data itu diperkuat juga dengan wawancara bersama guru BK pada hari rabu tanggal 4 Agustus 2021. Hasil dari wawancara tersebut ternyata masih banyak siswa memiliki rasa kecanduan *game online*. Hal tersebut terlihat ketika banyak tugas yang belum dikumpulkan dan ketidakhadiran dalam pembelajaran daring atau pembelajaran berbasis online, dan banyaknya laporan guru-guru mengenai siswa yang kebanyakan lupa tugas karena keasikan mabar atau main bareng *game online* dengan teman-temannya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan delapan siswa untuk mendukung pernyataan guru Bk tersebut pada tanggal 5 Agustus 2021. Dari hasil wawancara tersebut banyak siswa yang merasa kecanduan *game* yang

terlihat dari intensitas mereka bermain selama berjam-jam dalam sehari. Rasa kecanduan *Game* dapat muncul ketika pemain atau player yang sedang bermain *game online* tersebut dalam waktu yang sangat lama yang dilakukan setiap hari tanpa jeda. Kecanduan *game online* ini dapat membuat pemainnya menjadi agersif sulit tidur, stress atau kecemasan apabila tidak bermain *game* tersebut, kesepian dan berkurangnya hubungan social yang terdapat pada lingkungan sekitarnya (Griffiths, 2016). Bermain dengan waktu yang begitu lama sehingga dapat menimbulkan permasalahan yang sangat serius. Pemain atau player yang telah menjadi pecandu *game online* dapat membahayakan diri mereka karena rasa kecanduan terhadap *game nline* tersebut dan dapat menyebabkan mereka terserang penyakit akibat rasa kecanduan terhadap *game online* tersebut.

Penyakit kesehatan dapat menyerang mereka kapan saja karena rasa kecanduan *game* mereka dapat lalai dalam merawat diri mereka. Pecandu *game online* dapat menghabiskan waktunya bermain *game* lebih lama daripada orang normal seperti biasanya. Fenomena dimana seseorang bermain *game online* yang berlebihan akan timbul masalah yang dapat mengganggu kehidupan pemain itu sendiri (Griffiths, 2016).

Salah satu bentuk usaha yang dapat dilakukan untuk mengurangi rasa kecanduan *game online* pada siswa. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan para guru Bk adalah memberikan layanan bimbingan kelompok. Sebelumnya sebelumnya siswa belum pernah mengikuti layanan bimbingan kelompok karena di SMA PGRI Pati belum pernah melakukan bimbingan kelompok

sebelumnya dan tidak terdapat jam untuk layanan bimbingan konseling yang terjadwal. Menurut Drajat Edy Kurniawan & Taufik Agung Pranowo (2018). Layanan bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik (klien), secara bersama-sama, melalui dinamika kelompok, memperoleh bahan-bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing), membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupan mereka sehari-hari, dan atau untuk pengembangan kemampuan sosial, baik sebagai individu maupun sebagai pelajar.

Layanan bimbingan kelompok yang diberikan kepada siswa, terdapat beberapa metode atau teknik yang bisa digunakan, salah satunya teknik *round robin*. Menurut Rohmah (2018:109) model *Round Robin* adalah suatu model pembelajaran yang diperkenalkan oleh Dr. Spencer Kagan dalam kegiatan “Kagan Publishing and Professional Development” yang bertujuan untuk memberikan kesempatan yang sama kepada setiap siswa dalam mengungkapkan gagasan, ide dan perasaannya dengan cepat, efektif dan efisien. Layanan bimbingan kelompok dapat digunakan untuk mengurangi rasa kecanduan *game online* karena terdapat penelitian terdahulu yang menggunakan teknik bimbingan dan kelompok seperti yang dilakukan oleh Yosefina dan Ayong (2020). Bahwa layanan bimbingan kelompok dapat digunakan untuk mengatasi rasa kecanduan *game online* di Sma Sejahtera Surabaya.

Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap rasa kecanduan *game online* pada siswa SMA PGRI PATI”.

B. Identifikasi Masalah

Memperhatikan dan mencermati latar belakang yang telah disusun oleh peneliti di awal maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Masih terdapat banyak anak yang merasa kecanduan *game online*, hal ini terlihat dari wawancara dengan siswa dan guru BK.
2. Siswa belum pernah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada susunan latar belakang masalah yang telah dijabarkan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa ruang lingkup masalah yang dibahas akan dibatasi sehingga pembahasan masalah dalam penelitian ini akan jelas dan tidak meluas. Peneliti hanya akan meneliti mengenai pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap rasa kecanduan *game online* pada siswa SMA PGRI Pati.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang ditulis oleh peneliti, maka dapat dirumuskan masalah yaitu, adakah pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap rasa kecanduan *game online* pada siswa SMA PGRI PATI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tercantum di atas, diketahui bahwa tujuan dicapainya dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap kecanduan *game online* pada siswa SMA PGRI PATI.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

- a) Untuk mengetahui hasil dari layanan bimbingan kelompok dalam mengurangi rasa kecanduan *game* pada siswa disekolah.
- b) Untuk mengetahui proses layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* untuk mengurangi rasa kecanduan *game online* pada siswa.

2. Manfaat praktis

Manfaat penelitian ini tidak hanya berisi manfaat teoritis saja, tetapi terdapat manfaat praktis yang berguna bagi guru pendidik terutama guru BK, siswa peserta didik, orang tua/masyarakat dan peneliti sendiri.

- a. Bagi pendidik/guru BK
 - 1) Sebagai bahan temuan baru tentang layanan bimbingan kelompok dengan teknik round robin terhadap rasa kecanduan game online.
 - 2) Sebagai hasil bukti terhadap penelitian mengenai bimbingan kelompok untuk mengatasi rasa kecanduan *game*.
- b. Bagi siswa
 - 1) Memberikan arahan terhadap siswa terhadap rasa kecanduan tentang hal positif *game Online*.
 - 2) Memberikan solusi kepada siswa mengenai cara mengurangi rasa kecanduan *Game*.
 - 3) Memberikan informasi mengenai rasa kecanduan *Game*
 - 4) Mengarahkan siswa yang kecanduan *Game* menjadi hal positif
- c. Bagi masyarakat
 - 1) Sebagai wacana bagi siswa masyarakat untuk mengetahui bahaya dampak rasa kecanduan *Game* berlebihan
 - 2) Sebagai acuan orang tua untuk mengarahkan putranya menjadi *Gamer* yang berfaedah

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori Tentang Game Online

1. *Game online*

a) Pengertian *game online*

Secara umum *Game* merupakan suatu bentuk permainan. *Game* tidak terbatas pada barang elektronik. *Game Online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game Online* atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (*Games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013). *Game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, dalam artikel Kompas Cyber Media (November 2013) sebuah komunitas pecinta *Game* di Indonesia, internet *Game* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol *Game* biasa seperti PlayStation, Xbox, dan Nintendo Switch. Jadi, yang dimaksud dengan *games online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet

melalui jaringan komputer (computer network), bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol *Game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal. Permainan *game online* tidak hanya dapat dimainkan oleh pemain yang berasal dari satu wilayah saja, tetapi dapat dimainkan antar wilayah bahkan antar negara.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan modern menggunakan jaringan atau koneksi internet yang dapat dimainkan oleh banyak orang antar wilayah bahkan antar dunia.

b) Jenis – jenis *game online*

Game online mengalami perubahan saat ini mesin permainan konsol mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka. *Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus (Krista Surbakti, 2017). *Game Online Online* memiliki banyak jenis yang dapat dimainkan sesuai keinginan player berdasarkan jenisnya. Berikut adalah jenis – jenis *game online*.

1) *Action adventure*

Genre satu ini merupakan genre pada *Game* yang sering ditemui. *Game* yang memiliki genre action adventure lebih mengedepankan peran tokoh utama dalam sebuah cerita yang terdapat dalam *Game* itu sendiri. Genre *Game* action adventure memiliki kisah yang begitu kompleks dan cukup menarik untuk diikuti, ada beberapa *Game* yang memiliki genre action adventure misalnya

seperti *God Of War, Resident Evil, Devil May Cry, Prince Of Persia, The Last Of Us, Tomb Raider* dan lain lain.

2) RPG

Genre *Game* satu ini hampir memiliki kesamaan dengan genre *action Adventure* tetapi perbedaan pada genre ini yaitu penggunaan karakter yang lebih dari satu. RPG atau *Role Playing Game* adalah genre *Game* yang lebih mengedepankan peran karakter yang kita gunakan. Beberapa peran karakter yang terdapat pada *Game* genre RPG ini yaitu. *Warrior/Attacker, Defense, Healer, dan Magic*. Contoh *Game* yang memiliki genre RPG yaitu *Final Fantasy, Dragon Age dan The Last Remnand*.

3) Racing

Genre *Game* satu ini sangatlah mudah untuk dimainkan, bahkan banyak kalangan yang suka bermain dengan *Game* yang memiliki genre racing ini. *Game* dengan genre *racing* selalu mengedepankan kecepatan dalam mengendarai kendaraan baik itu mobil atau motor. *Game racing* tidak hanya menyuguhkan hal – hal berbau kecepatan yang dapat memacu adrenalin tetapi juga kreatifitas dalam menghias atau memodifikasi kendaraan kesukaan. *Game* yang memiliki genre racing yaitu *Need For Speed, Moto Gp, F1, Dirt, Midnight Club, Gran Turismo, Project Cars* dan lain – lain.

4) Horor

Game yang memiliki genre satu ini memang jarang dilirik oleh beberapa *Gamer* karena memiliki kesan yang menakutkan untuk diikuti. *Game* genre *horror* ini adalah *Game* yang memiliki elemen menakukan sebagai ciri khas

Gamenya. *Game* dengan genre *horror* sebenarnya menarik untuk diikuti tetapi harus memiliki nyali yang tinggi untuk dapat menyelesaikan *Game* dengan genre satu ini, karena *game horror* memiliki *jumpscare* dan banyak *puzzle*. Beberapa *Game* yang memiliki genre *horror* adalah *Resident Evil*, *The Last Of Us*, *Amnesia*, *Dead Space*, *Outlast*, *Dread Out*, *Pamali* dan lain lain.

5) *Shooter*

Game yang pada umumnya memiliki salah satu genre *shooter* biasanya cenderung memiliki segi permainan yang lebih singkat. *Game* dengan genre *shooter* biasanya memiliki elemen – elemen militer didalamnya, banyak *Game shooter* mengambil setting tempat pada jaman perang dunia atau perang modern tergantung sudut pandang cerita. *Game shooter* dapat melatih ketajaman mata dan juga kecepatan dalam mengambil keputusan. Banyak *developer Game* yang menjadikan genre *Game* satu ini menjadi produk andalannya contohnya *Battlefield*, *Call Of Duty*, *Brother in Army*, *Ghost Recon*, *Rainbow Six Siege*, *Point Blank* dan *CSGO*

6) *Moba*

Moba merupakan kepanjangan dari *Multiplayer Online Battle Arena*. Genre *Game* satu ini merupakan salah satu genre *Game Online* yang banyak peminatnya, selain mengutamakan kerja sama tim. *Game* dengan genre *moba* ini dapat dimainkan dengan jumlah pemain 5 orang dalam satu tim. Setiap tim akan diadu dengan tim lain yang mengharuskan setiap player memilih karakter kesukaan mereka. Ada beberapa jenis karakter dalam *Game* ini seperti *Warrior*, *Assasins*, *Mage*, *Tank*, *Support*, *markman*. *Game* dengan genre *moba*

ini merupakan salah satu genre yang memiliki ajang kejuaraan atau Esport tingkat nasional maupun tingkat dunia. Contoh *Game* dengan genre moba. *League Of Legends, DOTA 2, Arena Of Valor dan Mobile Legends.*

7) *Battleroyal*

Battleroyal genre yang baru – baru ini memiliki banyak sekali peminat, bukan hanya moba saja tetapi *Game* dengan genre *battleroyal* juga tidak kalah eksistensinya dari moba didunia *Game*. *Game* dengan genre *battleroyal* mengharuskan playernya untuk tetap bertahan hidup disatu wilayah dengan cara saling membunuh player lain atau mengalahkan player lain yang ditemuinya. *Game* dengan genre *battleroyal* memiliki banyak item yang harus dipilih oleh player untuk bertahan hidup mulai dari senjata armor dan healer. *Game battleroyal* juga memiliki ajang kejuaraan baik tingkat nasional maupun tingkat internasional sama seperti *Game* dengan genre moba. Ada beberapa *Game battleroyal* yang eksistensinya tidak redup didunia *Game* dan dunia esport contohnya *PUBG, Fortnite, Apex Legends dan Free Fire*

8) *Strategy*

Game dengan genre *strategy* memiliki bentuk permainan yang lumayan rumit karena player diharuskan memutar otak untuk bisa memenangkan permainan ini. *Game* dengan genre *strategy* memaksa player untuk pintar dalam mengatur alur permainan dan harus pintar dalam membuat rencana. *Game* dengan genre *strategy* lebih mengedepankan pola pikir para playernya, tidak heran jika banyak player *Game strategy* selalu pandai dalam menyusun rencana. Ada banyak *Game* bergenre *strategy* yang dapat kita temui ditoko

Online maupun ditoko *Game* seperti *Warcraft*, *XCOM*, *Age Empire*, *Sim City*, *Stronghold Crausader*, *Company Of Heroes* dan *Civilization*.

9) *Stealth*

Game stealth merupakan *Game* seperti mata mata atau agen rahasia. *Game stealth* mengharuskan *player* untuk mengatur strategi dalam membunuh musuh secara diam – diam dan menggali informasi sebanyak – banyaknya tentang target yang akan dieksekusi. *Game stealth* tidaklah rumit seperti *Game strategy*, yang harus berfikir secara keras untuk memenangkan *Game* karena *Game* dengan genre *stealth* cukup mudah dimainkan. *Player* harus sembunyi – sembunyi agar tidak ketahuan oleh musuh dan *player* harus bisa menghabisi musuh sekening mungkin supaya tidak ketahuan oleh musuh lain. *Game stealth* dapat melatih *playernya* untuk dapat bersabar dalam mendekati target utama dan membunuhnya secara hening dan tanpa diketahui musuh lain, karena didalam *Game stealth player* dilarang untuk menyerang musuh dalam membabi buta karena didalam *Game stealth* nyawa karakter sangatlah terbatas dan mudah untuk kalah, oleh sebab itu *player* harus dapat menghabisi targer atau mengeksekusinya secara diam – diam. Ada beberapa *Game stealth* yang cukup digandrungi oleh para *player* setianya seperti *Assassin's Creed*, *Splinter Cell*, *Hitman*, *Sniper Elite* dan *Sniper Ghost Warrior*.

10) *Open world*

Game dengan genre *open world* adalah *Game* yang mengharuskan *player* untuk menjelajahi setting tempat yang ada pada *Game* itu. *Game* dengan genre *open world* memiliki setting tempat yang luas seperti perkotaan, hutan

belantara, gurun, lautan dan luar angkasa. *Game* dengan genre *open world* ini akan membuat playernya terpesona dengan panorama alamnya yang indah, jadi jangan heran kenapa genre *Game open world* selalu membekas dihati para playernya. *Game* dengan genre *open world* tidak hanya menyuguhkan panorama yang indah tapi juga cuaca yang dapat berubah – ubah seperti di dunia nyata. *Game open world* mengharuskan playernya berkeliling menuju tempat satu ke tempat yang lain guna menyelesaikan tugas yang ada pada *Game* ini, ketika berkeliling menuju tempat satu ketempat yang lain player akan disuguhkan panorama alam yang indah tata kota yang cantik. *Game open world* memiliki bentuk cerita yang menarik untuk diikuti bahkan dapat membuat anda merasa bahwa anda benar – benar terlibat dalam cerita didalam *Game* tersebut. *Game open world* tidak hanya menyuguhkan misi utama yang menarik untuk diikuti tetapi juga memiliki side misi atau misi sampingan untuk diselesaikan guna mendapatkan reward atau bonus point. Ada banyak sekali *Game* dengan genre *open world* seperti *Grand Theft Auto*, *Mafia*, *Just Cause*, *Far Cry*, *Sleeping dogs*, *Watch Dogs* dan *No Man's Sky*.

c) Dampak *game online*

Game Online sangat menyenangkan untuk dimainkan terutama untuk mengisi waktu luang. *Game Online* juga menyenangkan untuk digunakan sebagai sarana penghilang jenuh dan penat dengan batasan waktu tertentu (Adams, 2013). *Game Online* juga menyimpan berbagai macam dampak yang dapat dialami oleh pemainnya, baik itu dampak positif maupun dampak negative. Berikut merupakan dampak positif dari bermain *Game Online*

1) Mengasah otak

Game dapat digunakan untuk mengasah otak para pemainnya. Pemain *Game* atau *Gamer* mengasah otaknya ketika menemukan teka teki pada *Game* dan mengasah otaknya ketika menyusun strategi untuk mengalahkan tim lawan. Bermain *Game* dapat meningkatkan pola berfikir para pemainnya karena setiap permainan memiliki alur bermain yang berubah – ubah sehingga memicu player untuk berfikir guna memenangkan permainan.

2) Meredakan stress

Gamer atau pemain *Game* banyak menggunakan *Game* untuk menghilangkan stress atau kejenuhan akibat tekanan yang dialami pada aktifitas sehari – hari. Bermain *Game* dapat membuat pemainnya mengurasi ketegangan dalam berfikir dan juga dapat menghilangkan stress yang berlebih, tetapi harus bermain dengan porsi yang tepat. Bermain *Game* dengan porsi yang tidak tepat dapat menyebabkan stress berlebih bahkan bisa sampai menjadi kecandua untuk bermain *Game* terus menerus.

3) Meningkatkan kemampuan berbahasa asing

Game Online dapat membuat para pemainnya memiliki kemampuan berbahasa asing dibandingkan dengan yang tidak bermain *Game*, hal itu disebabkan karena *Game Online* tidak hanya dimainkan oleh satu orang yang berasal dari wilayah sama tetapi juga dimainkan oleh pemain berasal dari luar wilayah yang berbeda bahkan dapat dimainkan antar player dari negara yang berbeda.

Game Online tidak hanya memberikan dampak positif untuk para player setianya tetapi juga dapat menjadi mala petaka untuk player itu sendiri jika dimainkan tidak sesuai porsi dan lupa waktu. Berikut adalah dampak negatif dari *game online* (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015).

1) Lupa waktu

Game Online tidak selamanya memiliki dampak positif, tetapi juga dapat memiliki pengaruh dan dampak yang negatif juga untuk playernya atau pemainnya. *Game Online* jika dimainkan tidak sesuai porsi dapat menyebabkan player atau pemainnya menjadi lupa waktu. Lupa waktu ketika bermain *Game* merupakan dampak negative yang ditimbulkan ketika player atau pemain bermain *Game* jika dimainkan tidak sesuai porsinya. Bermain *Game* jika tidak sesuai porsinya dapat menyebabkan hal yang fatal seperti lupa waktu, waktu untuk bekerja, waktu untuk keluarga, waktu untuk pasangan bahkan waktu untuk kesehatan player atau pemainnya itu sendiri.

2) Gangguan penglihatan

Bermain *Game* dapat menyebabkan gangguan yang akan timbul untuk menyerang para playernya. Gangguan yang akan dialami oleh player atau pemainnya dapat bermacam – macam yang terutama yaitu gangguan penglihatan. Bermain *game online* memang mengasikkan tetapi juga harus sesuai dengan porsinya, *Game* dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan karena kita menonton *Game* dengan waktu yang lama dapat merusak mata akibat sinar biru yang ditimbulkan dari layar smartphome, layar laptop atau layar computer. Riset dari Harvard membuktikan bahwa sinar biru yang berasal

dari layar smartphone dan layar laptop atau layar komputer telah lama diidentifikasi sebagai sinar yang paling berbahaya bagi retina. Setelah menembus bagian luar mata, sinar biru akan mencapai bagian terdalam mata, yaitu retina, dan bisa menimbulkan efek jangka panjang berupa kerusakan pada retina. Selain itu, paparan sinar biru yang berlebihan juga bisa menyebabkan peningkatan risiko degenerasi makula, glaukoma, dan penyakit retina degeneratif yang berujung pada kebutaan.

3) Menghabiskan uang

Dampak negative bermain *game* yang lain adalah dapat membuat pemainnya menghabiskan uangnya. *Game online* yang mengharuskan pemainnya untuk membeli item dengan uang asli, hal itu dapat membuat playernya rela merogoh kocek atau uang yang dalam demi bermain *game online* kesukaannya. *Game online* memiliki system pay item atau membeli item dengan menggunakan uang asli, system yang biasa terdapat pada banyak *game online* di dunia ini mengharuskan player atau pemainnya bermain *game* dengan menggunakan uang asli guna memenangkan permainan. Menghabiskan uang untuk *game online* merupakan hal yang wajar dilakukan tetapi hal tersebut secara tidak langsung membuat pemainnya memiliki sifat pemborosan uang.

2. Kecanduan *game*

a) Pengertian kecanduan *game*

Menurut Weinstein (2014), kecanduan *Game Online* adalah menggunakan *Game Online* secara berlebihan atau kompulsif yang berpengaruh pada kehidupan

sehari-hari. Seseorang yang mengalami kecanduan pada *Game Online* akan menggunakan *Game Online* secara terus menerus, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan lebih fokus untuk pencapaian dalam bermain *Game Online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Menurut Grant dan Kim (2013) Seseorang yang sering bermain game online dapat menyebabkan orang tersebut menjadi kecanduan. Individu yang kecanduan game sering di sebut juga sebagai game addiction.

Menurut Angela (2013) Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah internet addictive disorder.

Menurut Griffiths (2012) kecanduan game online ini dapat mengakibatkan seseorang menjadi lebih agresif, sulit tidur, stress atau kecemasan bila tidak memainkan game tersebut, kesepian, dan berkurangnya hubungan sosial dengan lingkungan sekitar.

b) Cara mengatasi kecanduan *game online*

Eryzal Novrialdy (2015) menyebutkan beberapa cara penanganan kecanduan *game online* dapat berupa.

1) Mengurangi waktu bermain *Game*

Anak harus diberi batasan waktu dalam bermain *game online*. Peran orang tua sangatlah penting dalam hal satu ini. Pemberian batasan waktu ini berguna supaya anak tidak bermain *game* lebih dari batasnya yang dapat menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*

- 2) Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *Game* dan kewajiban.

Membuat jadwal untuk membagi waktu antara bermain *game* dan kewajiban anak, seperti belajar, makan, beribadah, mengerjakan tugas sekolah. Jadwal dapat berperan penting dalam mengurangi kecanduan *game online*, dengan adanya jadwal jam bermain anak dapat diatur dan dapat membuat anak tidak mudah merasa kecanduan *game online* yang berlebihan.

- 3) Memberi dukungan sosial melalui orang atau teman bermain .

Mensupport anak untuk mengurangi jam bermain *game online* secara berlebihan bisa dilakukan di lingkungan terdekat anak, seperti lingkungan keluarga. Memberikan dukungan anak supaya dapat mengurangi kecanduan *game online* dapat dilakukan dengan memberikan beberapa pujian supaya dapat meningkatkan rasa senang pada diri sang anak.

- 4) Terlibat langsung dengan pemain *game*.

Terlibat langsung dalam permainan sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam control yang baik. Menjaln komunikasi dengan baik dapat mengetahui seberapa parah anak dalam mengalami kecanduan *game*. Menjaln komunikasi dengan baik supaya dapat membuat atau menciptakan rasa nyaman pada anak dan juga dapat terlibat secara langsung dalam permainan agar dapat mengetahui seberapa jauh anak dalam kecanduan *game online*.

B. Kajian Teori Tentang Bimbingan Kelompok

1. Bimbingan kelompok

a) Pengertian bimbingan kelompok

Menurut Wardati dan M. Jauhar (2011 : 105) layanan bimbingan kelompok yaitu “ layanan yang membantu siswa dalam membantu siswa dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan social, kegiatan belajar, karier atau jabatan dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu melalui mengartikan layanan bimbingan kelompok yaitu “sebuah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah siswa (konseli) secara bersama – sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing atau konselor) dan atau membahas secara bersama – sama pokok bahasan (topic) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari – hari dan atau untuk perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan”.

Drajat Edy Kurniawan & Taufik Agung Pranowo. (2018) Layanan bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik (klien), secara bersama-sama, melalui dinamika kelompok, memperoleh bahan-bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing), membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupan mereka sehari-hari, dan atau untuk pengembangan kemampuan sosial, baik sebagai individu maupun sebagai pelajar.

Subandi, Aprezo Pardodi Maba & Evi Kartika Chandra, (2018) Bimbingan kelompok merupakan sebuah kegiatan bimbingan yang dikelola secara klasikal dengan memanfaatkan satuan/grup yang dibentuk untuk keperluan administrasi dan peningkatan interaksi siswa dari berbagai tingkatan kelas.

Drajat Edy Kurniawan & Taufik Agung Pranowo. (2018) Bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan dan konseling yang dalam pelaksanaannya melibatkan beberapa individu peserta didik (klien) untuk membahas permasalahan yang sudah ditetapkan oleh guru pembimbing.

Syafaruddin, (2017) Layanan bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan konseling yang diberikan kepada sekelompok individu melalui dinamika kelompok guna membahas topik-topik tertentu guna mendapatkan pemahaman dalam kehidupannya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang memberikan bantuan kepada sekelompok individu dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

b) Tujuan bimbingan kelompok

Menurut Priyatno (2017:134) sebuah layanan bimbingan kelompok memiliki dua tujuan, tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum menurut Priyatno adalah untuk meningkatkan perkembangan kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan. Tujuan khusus bimbingan kelompok adalah pada pembahasan masalah pribadi individu peserta kegiatan layanan. Menurut Priyatno tujuan khusus bimbingan kelompok adalah pembahasan masalah pribadi individu peserta kegiatan layanan.

c) Komponen Bimbingan Kelompok

Menurut Priyatno (2017) Bimbingan kelompok harus memiliki komponen yang harus diketahui, sehingga bimbingan kelompok dapat berjalan dengan lancar.

1) Pemimpin Kelompok

Pemimpin kelompok adalah seorang konselor atau guru bk yang berwenang menyelenggarakan kegiatan bimbingan kelompok. Pemimpin kelompok juga memiliki tugas yaitu mampu membentuk kelompok dan mampu mengarahkan sehingga terciptanya bimbingan kelompok yang efektif.

2) Anggota Kelompok

Tidak semua kumpulan dapat dijadikan anggota kelompok. Untuk terselenggaranya bimbingan kelompok seorang konselor harus bisa mengarahkan anggotanya supaya bisa membentuk kelompok yang efisien.

d) Asas-asas Bimbingan Kelompok

1) Asas Kerahasiaan

Segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok sebaiknya menjadi rahasia didalam kelompok tersebut, pembahasan yang terjadi pada bimbingan kelompok tidak boleh bocor diluar kegiatan bimbingan kelompok. Hal tersebut hanya boleh diketahui oleh pimpinan kelompok dan anggota kelompok. Pada asas ini seluruh anggota kelompok harus berkomitmen penuh untuk menjaga kerahasiaan.

2) Asas Kesukarelaan

Asas dimana anggota kelompok dengan sukarela menjalani atau melaksanakan bimbingan kelompok. Dengan adanya asas ini diharapkan

anggota kelompok dapat mewujudkan peran aktif diri mereka masing - masing untuk mencapai tujuan layanan bimbingan kelompok.

2. Teknik *round robin*

a) Pengertian teknik *round robin*

Menurut Rohmah (2018:109) model *Round Robin* adalah suatu model pembelajaran yang diperkenalkan oleh Dr. Spencer Kagan dalam kegiatan “Kagan Publishing and Professional Development” yang bertujuan untuk memberikan kesempatan yang sama kepada setiap siswa dalam mengungkapkan gagasan, ide dan perasaanya dengan cepat, efektif dan efisien.

Ibrahim (2018:109) menjelaskan bahwa model *round robin* adalah suatu kegiatan brainstorming yang mengajarkan dan melatih siswa untuk berbagi dan menunggu giliran ketika bekerja sama dalam suatu kelompok diskusi.

Warsono dan Hariyanto (2017:213) menjelaskan bahwa model *round robin* adalah suatu aktivitas pembelajaran untuk melatih siswa dalam berfikir secara cermat, sabar dan teliti serta mendorong siswa dalam mengungkapkan ide atau gagasannya dengan kalimatnya sendiri. Teknik *round robin* yang dijelaskan menurut para ahli dapat diartikan merupakan teknik yang terdapat pada pembelajaran berkelompok yang mengharuskan peserta kelompok berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh pemimpin kelompok dalam kegiatan bimbingan kelompok secara bergantian dan memutar.

b) Langkah-langkah penerapan metode *round robin*

Metode kooperatif tipe *Round Robin*, diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan cara belajar berkelompok. Dengan cara berkelompok, masing-masing siswa dapat saling membantu rekannya satu sama lain dalam memahami materi atau bahan ajar yang diberikan Menurut Warsono dan Hariyanto (2017:213-214) terdapat beberapa sintaks model pembelajaran *round robin* yaitu:

- 1) Siswa berkelompok secara heterogen yang terdiri dari 4-6 siswa.
- 2) Siswa duduk membentuk sebuah lingkaran.
- 3) Guru memberikan beberapa pertanyaan atau soal yang dapat digunakan sebagai curah pendapat dan memiliki jawaban ganda.
- 4) Guru memberikan aturan waktu dengan timer atau stopwatch.
- 5) Setiap siswa menyampaikan pendapatnya sesuai waktu yang telah disepakati secara bergilir dalam kelompoknya.
- 6) Siswa mengemukakan pendapatnya hingga selesainya waktu yang telah disediakan.
- 7) Guru mendengarkan jawaban dari setiap siswa dan memberikan penjelasan maupun klarifikasi untuk menambah pemahaman siswa.

Sedangkan Rizqi (2018:109) menjelaskan bahwa terdapat beberapa prosedur dalam pelaksanaan model *round robin* yaitu:

- 1) Guru membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
- 2) Guru menyampaikan aturan, urutan giliran menjawab pertanyaan dan menjelaskan batas waktu setiap siswa dalam menjawab pertanyaan.
- 3) Guru mengajukan soal yang memiliki banyak jawaban kepada siswa.

- 4) Setiap siswa mendapat giliran yang sama untuk menjawab pertanyaan dari guru dan bergerak searah jarum jam. 25
- 5) Ketika kelompok pertama menjawab pertanyaan, guru meminta kelompok kedua untuk menanggapi dan mengomentari jawaban yang disampaikan kelompok pertama.
- 6) Guru memberikan kesimpulan setelah semua kelompok selesai mengutarakan jawabannya.
- 7) Guru memberikan reward kepada kelompok yang memiliki jawaban terbaik.

Jadi berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa langkah penerapan dalam metode *round robin* yaitu (a) membentuk kelompok terdiri dari 4-6 siswa. (b) siswa diberikan aturan mengenai tata cara menjawab pertanyaan yang diajukan oleh Guru BK. (c) siswa diharuskan menjawab pertanyaan yang sama secara bergiliran memutar sesuai arah jarum jam dan diberi waktu sesuai dengan kesepakatan untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh Guru BK (d) Guru memberi kesimpulan setelah semua siswa sudah mengutarakan jawabannya.

C. Penelitian yang relevan

- a) Judul Penelitian : “Bimbingan kelompok teknik *self control* efektif mengurangi kecanduan *game online* siswa SMA Sejahtera Surabaya”

Hasil statistik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata (mean) variabel kecanduan *Game Online* (pre - test) sebelum diberikan treatment sebesar 93,20 sedangkan mean variabel kecanduan *Game Online*

setelah diberikan treatment hasil post- test sebesar 71,20. Hal tersebut menunjukkan penurunan 29,4% sebelum dan sesudah dilakukan treatment, dengan demikian terjadi penurunan kecanduan permainan *Game Online* dalam layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik self control. Hasil skor dengan layanan bimbingan kelompok dengan penerapan teknik self control lebih kecil dari pada skor perlakuan sebelum dilakukan treatment. Artinya adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan teknik

- b) Judul Penelitian : “Program bimbingan dan konseling dalam mengurangi kecanduan *game online* oleh siswa kelas VIII SMP Melati Binjai tahun pelajaran 2017/2018”

hasil perhitungan di dapat rhitung sebesar 0.619 sedangkan pada rtabel pada taraf 5% sebesar 0.349. jadi di simpulkan bahwa nilai rhitung > rtabel sehingga H_0 di tolak dan H_a diterima. Dikarenakan rhitung berada di daerah penolakan H_0 maka H_a diterima. H_a diterima maka “Program Bimbingan dan Konseling Dapat Mengurangi Kecanduan *Game Online* Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018”.

- c) Judul Penelitian : “Keefektifan bimbingan kelompok teknik biblioterapi untuk mengatasi kecanduan *game online* siswa kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri”

Berdasarkan penelitian, tujuan penelitian, pengamatan observasi, dan hasil analisis data yang mengatakan perilaku pada subyek mengalami

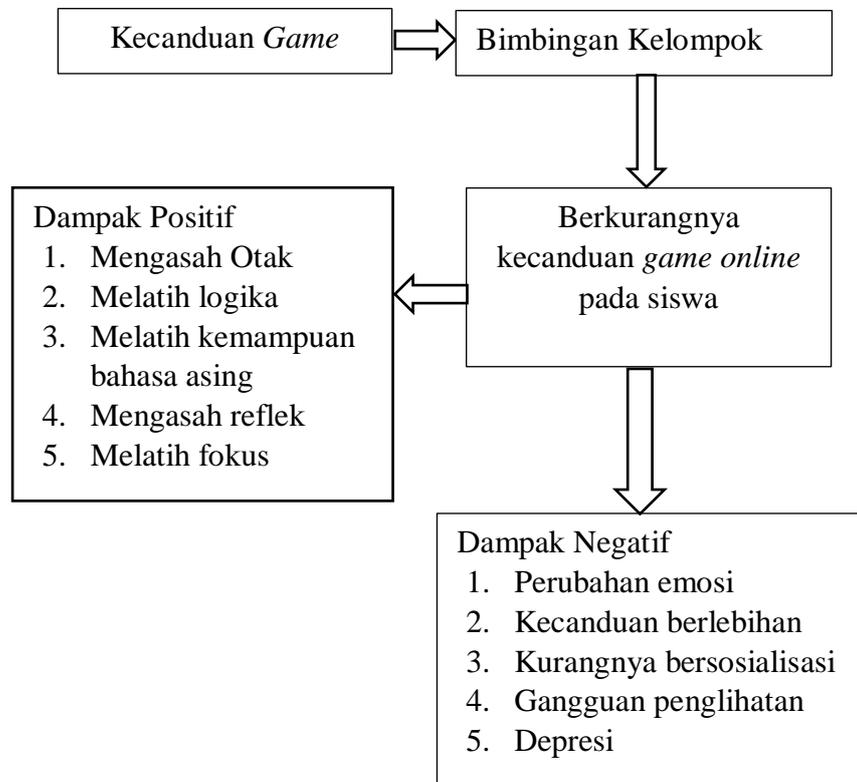
perubahan yang positif, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik biblioterapi untuk mengatasi kecanduan *Game Online* siswa kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri efektif.

D. Kerangka berfikir

Menurut Griffiths (2012) kecanduan *game online* dapat membuat pemainnya menjadi lebih agresif, sulit tidur, stress atau kecemasan bila tidak memainkan *game* tersebut, kesepian, dan berkurangnya hubungan sosial dengan lingkungan sekitar. Kecanduan game merupakan masalah yang saat ini dialami oleh siswa, masalah-masalah yang terjadi karena kecanduan game antara lain, banyak siswa yang lupa akan mengumpulkan tugas akibat keasikan mabar dengan teman-temannya.

Oleh karena itu, Guru BK sangat berperan penting dalam mengatasi kecanduan game pada siswa. Guru BK dapat memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Round Robin*. Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu siswa supaya dapat mengurangi kecanduan game online dan juga siswa dapat mengetahui dampak negatif dan positif dari bermain *game online*.

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



E. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

(Ho): Tidak ada pengaruh antara layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap kecanduan *Game Online* pada siswa.

(Ha): Ada pengaruh antara layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap kecanduan *Game Online* pada siswa.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA PGRI Pati kelas XI tahun pelajaran 2020/2021 yang berada kecamatan Winong. Waktu penelitian ini dimulai pada tanggal 22 September 2021 sampai 22 Oktober 2021.

Table 3.1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Tanggal	Kegiatan
1.	22 September 2021	Ijin Penelitian di SMA PGRI Pati
2.	23 September 2021	Melaksanakan uji coba skala
3.	7 Oktober 2021	Kegiatan Layanan BKP 1
4.	12 Oktober 2021	Kegiatan Layanan BKP 2
5.	19 Oktober 2021	Kegiatan Layanan BKP 3
5.	20 Oktober 2021	Membuat laporan Hasil Penelitian

B. Variable penelitian

Sugiono (2018:67) Segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Sugiono (2018: 68) hubungan antara satu variable dengan variable yang lain maka macam-macam variable dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua variable, variable independen atau

variable bebas dan variable dependen atau variable terikat. Pada penelitian ini ada dua variable, yaitu variable bebas dan variable terikat.

1. Variabel bebas (X)

Merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Round Robin*.

2. Variabel terikat (Y)

Merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kecanduan *Game*.

Pengaruh variable X dan Y dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1

Gambaran pengaruh variable X dan Y



Keterangan : X = Bimbingan Kelompok

Y = Kecanduan *Game Online*

C. Metode desain penelitian

1. Metode

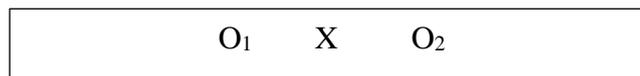
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif dengan metode *One Group Pre Test Post Test*. Menurut Sugiono (2014: 74) *One Group*

Pre test Post test Design adalah desain penelitian yang terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil pelakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sudah diberikan perlakuan.

2. Desain penelitian

Adapun desain penelitian tentang pengaruh penggunaan bimbingan kelompok terhadap rasa kecanduan *game online* pada siswa.

Gambar 3.2
Gambaran desain penelitian



Keterangan

X : Layanan yang akan diberikan

O₁ : Melakukan Pre Test (sebelum diberikan layanan)

O₂ : Melakukan Post Test (setelah diberikan layanan)

Didalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Pada desain ini terdapat *pretest*, yaitu test sebelum diberi layanan, dan *post test* yaitu sesudah diberi layanan. Dengan demikian hasil layanan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi layanan.

D. Populasi sample dan sampling

1. Populasi sample

Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 SMA PGRI PATI, sedangkan sampel yang digunakan yaitu siswa-siswa yang mengalami tingkat rasa kecanduan *Game* yang tinggi.

Table 3.2
Populasi Penelitian

No.	NAMA	Kelas	Jenis kelamin
1.	PRISKA JEANITA	XI MIPA 1	Perempuan
2.	VIONA APRILIA HAPSARI	XI MIPA 1	Perempuan
3.	MARINE PUTRI AWINDA	XI MIPA 1	Perempuan
4.	RATIH LUSIANA DEWI	XI MIPA 1	Perempuan
5.	RAFLI SEPTINDIAN ADITYA SUNARSO	XI MIPA 1	Laki-laki
6.	NANDITO ADI SYAHPUTRA	XI MIPA 1	Laki-laki
7.	LOLITA MUTIARA BINTANG	XI MIPA 1	Perempuan
8.	PUTRI IRDA NOFITA	XI MIPA 1	Perempuan
9.	ANNISA RAFIQAH NIKMAH	XI MIPA 1	Perempuan
10.	GITA DWI JULYANI	XI MIPA 1	Perempuan
11.	MIFTAHULJANNAH	XI MIPA 1	Perempuan
12.	NAJWA CHOIRUNISA ROHIMA	XI MIPA 1	Perempuan
13.	RAHMA INTAN N	XI MIPA 1	Perempuan
14.	DESI ROSITA DAMAYANTI	XI MIPA 1	Perempuan
15.	ELITTA RAHAYU PUTRI RACHMADANI	XI MIPA 1	Perempuan
16.	HAMLUM MUKHLISHOH	XI MIPA 1	Perempuan
17.	FIRDA MAGFIROH	XI MIPA 1	Perempuan

No.	NAMA	Kelas	Jenis kelamin
18.	MEIRINA SOFI WIDIARI	XI MIPA 1	Perempuan

2. Sampling

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Purposive sampling*, kemudian menurut Sugiyono (2017:128) *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini terdapat 18 siswa yang mengalami kecanduan *game online*, setelah itu diambil 8 siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi untuk diberi layanan bimbingan kelompok.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu skala. Penelitian ini menggunakan skala kecanduan *Game* yang disusun berdasarkan aspek-aspek kecanduan *Game*. Jenis skala yang digunakan adalah skala Likert. Menurut Sugiyono (2017:93), Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Table 3.3
Kisi Kisi Skala Kecanduan *Game Online*

Variable	Indikator	Penyebaran Item	
		(+)	(-)
Kecanduan Game Online	Tidak Bisa Lepas dari <i>Game online</i>	1, 12, 21, 32	2, 11, 22, 31
	Dorongan melakukan terus menerus	3, 14, 23, 34	4, 13, 24, 33
	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan.	5, 16, 25, 36	6, 15, 26, 35
	Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	7, 18, 27, 38	8, 17, 28, 37
	Totalitas terhadap bermain <i>game online</i>	9, 20, 29, 40	10, 19, 30, 39
Jumlah		20	20

Skala diberikan kepada responden yang menjadi objek penelitian, sebelum menggunakan skala, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen (try out). Uji coba instrumen ini memiliki tujuan supaya mengetahui layak atau tidaknya skala yang digunakan sebagai alat pengumpulan data. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji coba (try out) kepada peserta didik kelas 11 MIPA di SMA PGRI Pati. Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan *game online* pada siswa.

Dalam penelitian, fenomena social ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Peneliti juga memodifikasi skala Likert dengan menghilangkan jawaban netral atau

ragu-ragu sehingga jawaban hanya ada 4 yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS).

Table 3.4

Penilaian skor angket kecanduan *game online*

Jawaban	Item Positif	Item Negatif
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

2. Instrumen Penelitian

Penelitian ini peneliti menggunakan skala untuk mengukur tingkat kecanduan *game* pada siswa. Menurut Sugiyono (2017:102) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Alat tes yang akan digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah soal tes berupa soal pilihan ganda kepada sampel untuk dikerjakan secara individu.

a) Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2017) Instrumen yang valid merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut bisa digunakan untuk mengukur data yang seharusnya di ukur. Meteran yang valid dapat digunakan untuk mengukur panjang dengan

teliti, karena meteran memang alat untuk mengukur panjang. Meteran tersebut menjadi tidak valid jika di gunakan untuk mengukur berat.

Setiap pertanyaan dalam instrument penelitian dihitung dengan menggunakan rumus *Product Moment* dengan angka kasar sebagai berikut:

Gambar 3.3

Rumus *Product Moment*

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - N(\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien korelasi antara X dan Y

N = Jumlah sampel (responden)

ΣX = Jumlah skor masing-masing item

ΣY = Jumlah keseluruhan skor

ΣX^2 = Jumlah kuadrat dari skor X

ΣY^2 = Jumlah kuadrat dari skor Y

ΣXY = Jumlah keseluruhan X dikalikan Y

Ketentuan dikatakan valid atau tidak valid, harus dikonsultasikan

terlebih dahulu dengan rtabel pada taraf signifikan 5% dimana:

- 1) Nilai r_{xy} yang diperoleh kemudian dikonsultasikan ke rtabel dan jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka item dikatakan valid.
- 2) Nilai r_{xy} yang diperoleh kemudian dikonsultasikan ke rtabel dan jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka item dikatakan tidak valid.

Pada saat melakukan uji coba atau *try out* validitas peneliti menggunakan responden sebanyak 64 siswa. siswa tersebut berasal dari kelas MIPA XI secara acak. Para siswa diberi kode (R-).

Table 3.5
Data peserta Try Out

Kode Responden	Nama Siswa	Jenis Kelamin
R-1	RIZKY SYAEFUL ANWAR	L
R-2	RISTAMI ANNISA	P
R-3	MITA AMELIA	P
R-4	SUCI ANANDA	P
R-5	FERNDIAN SUHENDRA	L
R-6	ITA JUWITA	P
R-7	ANNISA MARETIAMY	P
R-8	ZELLA ZAKIYA	P
R-9	INDAH NUR MAULIDA	P
R-10	DICKY SUDRAJAT	L
R-11	ARYA MAHARDIKA	L
R-12	INDRI ZAQIAH	P
R-13	AHMAD FAIZAL NAUFAL	L
R-14	MEIRINA SOFI WIDIARI	P
R-15	YOLANDA NOVIWAN	P
R-16	AHMAD HERIANSYAH	L
R-17	ARIF SANTOSO	L
R-18	DANI IRAWAN	L
R-19	IRFAN ADI PAMUJI	L
R-20	LOLO VARELLINO	L

Kode Responden	Nama Siswa	Jenis Kelamin
R-21	ANIDA MITA ASRONI	P
R-22	ANUGRAH NENDRA DINATA	L
R-23	BAGUS DWINAJAH SUCIPTO	L
R-24	CARI HIDAYAH NOVITA SARI	P
R-25	DIAH PATRA AYU	P
R-26	DIEGO IVAN RAFAELINO	L
R-27	ELYSA NEHAYATUL CHUSNA	P
R-28	FAJAR HERMAWAN	L
R-29	FAKHRIAN ARIFIN ILHAM	L
R-30	FEBRIA FAIZATUN NISWAH	P
R-31	FENISA YOGI DINIARTI	P
R-32	FINICI DHANUR ARAN	L
R-33	HALISHA ALIMA FEBRIANA	P
R-34	HENGKY SETYA PRATAMA	L
R-35	HERMAWAN SARI	P
R-36	INTAN ISKHAWA	P
R-37	IRMA AUDINA PUTRI YASIT	P
R-38	MAULANA RIZKI PRASETYA	L
R-39	MUHAMMAD FATIH	L
R-40	NADYA PUTRI AZZAHRA	P
R-41	PUTRI VINA RAHMAWATI	P
R-42	RANI FADHILAH	P
R-43	RINA SUPRIATIN	P
R-44	SHAYU MUSTIKANINGTYAS	P
R-45	ULIL ALBAB	P
R-46	AISSELLA CLARIFFA AMANDA	P

Kode Responden	Nama Siswa	Jenis Kelamin
R-47	ANGGITA NELLA AYU PAWESTRI	P
R-48	ARIMBI KHAILIA PUTRI	P
R-49	CITRA PRADITYA	P
R-50	DESTI ANJAR AFNANI	P
R-51	DITA AULIA BILANTI	P
R-52	ANNISA DESTIANI	P
R-53	BELLA PUTRI NASSITI	P
R-54	EVA ADE PERMATA	P
R-55	FATIHA DEWI NURRAHMA	P
R-56	AGNES DIRGANTINI	P
R-57	AGNES TASYA HERMAWAN	P
R-58	M.AQILA NAUFAL SETIAWAN	L
R-59	NABILA KEYSHA FERGA PUTRI	P
R-60	RISTYA ARIYANI	P
R-61	NUR KHOLIFAH HIDAYAH	P
R-62	PUTRI INDAH ISTIQOMAH	P
R-63	RENA NUR CAHYANI	P
R-64	ZAHROTUN NUSA'	P

Peneliti melakukan uji coba atau *try out* menggunakan skala yang sudah disusun, guna mendapatkan data yang valid. Pelaksanaan *try out* dilaksanakan pada kelas XI MIPA yang menggunakan sample secara acak tanpa membandingkan kasta, peringkat ataupun kelas didalam sample tersebut. Uji coba atau *try out* dilakukan dengan bantuan Google Form yang berisikan skala yang sudah disiapkan. Peneliti dibantu dengan guru BK

pendamping untuk menyebarkan skala tersebut dengan *link* Google Form, guna mempermudah siswa-siswa untuk mengisinya. Sesudah menyebarkan skala, peneliti mengolah hasil yang sudah diperoleh dan setelah itu segera untuk melakukan proses validitas guna mengetahui butir item mana yang valid dan butir item mana yang valid.

Table 3.6

Kisi-Kisi Skala sebelum dilakukan Try Out

Variable	Indikator	Penyebaran Item	
		(+)	(-)
Kecanduan Game Online	Tidak Bisa Lepas dari <i>Game online</i>	1, 12, 21, 32	2, 11, 22, 31
Kecanduan Game Online	Dorongan melakukan terus menerus	3, 14, 23, 34	4, 13, 24, 33
	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan.	5, 16, 25, 36	6, 15, 26, 35
	Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	7, 18, 27, 38	8, 17, 28, 37
	Totalitas terhadap bermain <i>game online</i>	9, 20, 29, 40	10, 19, 30, 39
Jumlah		20	20

Kisi-kisi Skala diatas adalah kondisi skala ketika masih belum digunakan peneliti untuk melakukan penelitian. Kisi-kisi skala tersebut masih berisi 40 butir item yang akan siap digunakan untuk melakukan *try out*. Uji coba validitas item pada instrumen penelitian berjumlah 40 item yang telah disebarkan kepada responden, item yang sudah disebarkan telah

terkumpul data-data yang berikutnya dilakukan uji validitas guna mendapatkan item yang valid. Peneliti melakukan uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic* versi 25 dan Microsoft Excel 2013.

Table 3.7
Hasil Uji Coba Intrumen

No.	Indeks Validitas (R_{hitung})	R_{table} ($\alpha=5\%$, $N=64$)	Keterangan
1.	0,416	0,254	Valid
2.	0,290	0,254	Valid
3.	0,484	0,254	Valid
4.	0,275	0,254	Valid
5.	0,379	0,254	Valid
6.	0,293	0,254	Valid
7.	0,479	0,254	Valid
8.	0,346	0,254	Valid
9.	0,300	0,254	Valid
10.	0,349	0,254	Valid
11.	0,216	0,254	Tidak Valid
12.	0,438	0,254	Valid
13.	0,355	0,254	Valid
14.	0,476	0,254	Valid
15.	0,272	0,254	Valid
16.	0,536	0,254	Valid
17.	-0,160	0,254	Tidak Valid
18.	0,515	0,254	Valid

NO	Indeks Validitas (R_{hitung})	R_{table} ($\alpha=5\%$, $N=64$)	Keterangan
19.	0,040	0,254	Tidak Valid
20.	0,385	0,254	Valid
21.	0,371	0,254	Valid
22.	0,230	0,254	Tidak Valid
23.	0,582	0,254	Valid
24.	0,220	0,254	Tidak Valid
25.	0,489	0,254	Valid
26.	0,280	0,254	Valid
27.	0,509	0,254	Valid
28.	0,420	0,254	Valid
29.	0,388	0,254	Valid
30.	0,457	0,254	Valid
31.	0,278	0,254	Valid
32.	0,472	0,254	Valid
33.	0,178	0,254	Tidak Valid
34.	0,576	0,254	Valid
35.	-0,020	0,254	Tidak Valid
36.	0,513	0,254	Valid
37.	0,229	0,254	Tidak Valid
38.	0,621	0,254	Valid
39.	0,270	0,254	Valid
40.	0,474	0,254	Valid

Hasil diatas dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan dikatakan tidak valid jika hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$. Berdasarkan dari hasil perhitungan uji

validitas instrument, penelitian diperoleh nilai r_{xy} , kemudian dikonsultasikan pada r_{tabel} , dengan $N = 64$ dan taraf signifikan 5% diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,254$. Dari hasil perhitungan validitas diatas dapat diketahui dari 40 item pernyataan, terdapat 32 item yang valid dan 8 item yang tidak valid. Item yang tidak valid itu adalah item 11, item 17, item 18 item 22, item 24, item 33, item 35 dan item 37 dengan nilai signifikan 5% $> 0,254$. Sehingga item yang tidak valid dinyatakan gugur atau tidak diikuti sertakan untuk melakukan penelitian, dan item yang valid saja yang dapat digunakan sebagai intrumen atau alat pengumpulan data. Setelah melakukan uji coba untuk mengetahui mana item yang valid, berikutnya peneliti akan menjabarkan analisis hasil perhitungan pada validitas item 1.

Table 3.8

Hasil Uji Validitas Intrumen Penelitian

No.	Kode Responden	Skor Butir (X)	Skor Total (Y)	X^2	Y^2	XY
1.	R-1	2	107	4	11449	214
2.	R-2	3	110	9	12100	330
3.	R-3	1	97	1	9409	97
4.	R-4	3	111	9	12321	333
5.	R-5	1	92	1	8464	92
6.	R-6	1	91	1	8281	91
7.	R-7	1	101	1	10201	101
8.	R-8	2	103	4	10609	206
9.	R-9	1	103	1	10609	103
10.	R-10	2	105	4	11025	210
11.	R-11	2	102	4	10404	204
12.	R-12	2	101	4	10201	202
13.	R-13	3	113	9	12769	339

No.	Kode Responden	Skor Butir (X)	Skor Total	X ²	Y ²	XY
14.	R-14	2	100	4	10000	200
15.	R-15	2	106	4	11236	212
16.	R-16	1	100	1	10000	100
17.	R-17	1	96	1	9216	96
18.	R-18	2	101	4	10201	202
19.	R-19	2	101	4	10201	202
20.	R-20	2	100	4	10000	200
21.	R-21	2	101	4	10201	202
22.	R-22	3	112	9	12544	336
23.	R-23	3	108	9	11664	324
24.	R-24	2	101	4	10201	202
25.	R-25	1	102	1	10404	102
26.	R-26	1	92	1	8464	92
27.	R-27	2	107	4	11449	214
28.	R-28	2	99	4	9801	198
29.	R-29	2	99	4	9801	198
30.	R-30	1	95	1	9025	95
31.	R-31	2	99	4	9801	198
32.	R-32	2	102	4	10404	204
33.	R-33	1	95	1	9025	95
34.	R-34	3	108	9	11664	324
35.	R-35	2	99	4	9801	198
36.	R-36	1	91	1	8281	91
37.	R-37	3	115	9	13225	345
38.	R-38	2	101	4	10201	202
39.	R-39	2	110	4	12100	220
40.	R-40	2	99	4	9801	198
41.	R-41	2	104	4	10816	208
42.	R-42	1	90	1	8100	90
43.	R-43	2	100	4	10000	200
44.	R-44	3	98	9	9604	294
45.	R-45	2	104	4	10816	208
46.	R-46	2	102	4	10404	204
47.	R-47	2	100	4	10000	200

No.	Kode Responden	Skor Butir (X)	Skor Total	X ²	Y ²	XY
48.	R-48	2	103	4	10609	206
49.	R-49	3	96	9	9216	288
50.	R-50	1	71	1	5041	71
51.	R-51	1	73	1	5329	73
52.	R-52	1	66	1	4356	66
53.	R-53	3	102	9	10404	306
54.	R-54	3	97	9	9409	291
55.	R-55	3	88	9	7744	264
56.	R-56	2	93	4	8649	186
57.	R-57	2	91	4	8281	182
58.	R-58	1	83	1	6889	83
59.	R-59	2	86	4	7396	172
60.	R-60	2	65	4	4225	130
61.	R-61	2	63	4	3969	126
62.	R-62	2	84	4	7056	168
63.	R-63	2	88	4	7744	176
64.	R-64	2	71	4	5041	142
	Jumlah	123	6193	265	607651	12106

Berdasarkan data diatas dapat diketahui :

$$N = 64 \qquad \Sigma X = 123 \qquad \Sigma Y = 6193$$

$$\Sigma X^2 = 265 \qquad \Sigma Y^2 = 607651 \qquad \Sigma XY = 12106$$

Dengan rumus korelasi *product moment*

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{64(12106) - (123)(6193)}{\sqrt{\{64(265) - (123)^2\} \{64(607651) - (6193)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{774.784 - 761.739}{\sqrt{\{16.960 - 15.129\}\{38.889.664 - 38.353.249\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{13.045}{\sqrt{\{1831\}\{536.415\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{13.000}{31339,6851451} = 0,416$$

Pada perhitungan di atas adalah contoh dari perhitungan validitas item nomor 1 yang mendapatkan nilai $r_{xy} = 0,416$, yang kemudian dibandingkan dengan r tabel = 0,254. Karena perhitungan lebih besar dari r tabel atau ($0,416 > 0,254$), maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner nomor 1 dinyatakan valid. Perhitungan uji validitas skala sebagai instrumen yang memiliki skor diatas r tabel = 0,254 dinyatakan valid sedangkan instrumen yang memiliki skor dibawah r tabel maka dinyatakan tidak valid. Berikut dibawah merupakan kisi-kisi try out yang sudah dilakukan uji validitas.

Table 3.9

Kisi-Kisi Skala sesudah dilakukan Try Out

Variable	Indikator	Penyebaran Item	
		(+)	(-)
Kecanduan Game Online	Tidak Bisa Lepas dari <i>Game online</i>	1, 12, 21, 32	2, (11), (22), 31
	Dorongan melakukan terus menerus	3, 14, 23, 34	4, 13, (24), (33)
	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan.	5, 16, 25, 36	6, 15, 26, (35)
	Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	7, 18, 27, 38	8,(17), 28, (37)

	Totalitas terhadap bermain <i>game online</i>	9, 20, 29, 40	10, (19), 30, 39
Jumlah		20	12

Dari table diatas diketahui bahwa dari 40 butir item skala terdapat 8 buah butir item yang tidak valid, untuk butir item yang tidak valid peneliti menggunakan tanda kurung pada nomer item yang tidak valid sebagai penanda, bahwa butir item pada nomer tersebut dinyatakan tidak valid, sedangkan untuk butir item yang tidak diberi tanda kurung merupakan butir item yang valid.

b) Uji Reliabilitas Intrumen

Menurut Sugiyono (2017: 121) instrumen yang reliabel bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda, instrument yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama, uji reliabilitas kuesioner menggunakan prosedur yang sama dengan uji validitas. Di dalam penelitian ini untuk pengujian reliabilitas pada intrumen, peneliti menggunakan rumus *cornbach alpha* pada IBM SPSS Statistics versi 25.

Gambar 3.4
Rumus *cornbach alpha*

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) x \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Nilai Reliabelitas

k = banyak item

$\Sigma\sigma b^2$ = jumlah varian Item pertanyaan

σt^2 = Total varian

Ketika melakukan penelitian penggunaan instrumen penelitian harus benar. instrumen penelitian yang baik adalah instrumen yang selain memiliki kriteria validitas juga harus memiliki kriteria reliabilitas. Instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen penelitian tersebut jika digunakan beberapa kali pada pengukuran objek yang sama, akan memberikan hasil yang sama juga. Oleh sebab itu selain uji validitas pengujian reliabilitas juga harus dilakukan untuk mengetahui kelayakan item dari suatu instrumen untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Untuk mengukur reliabilitas suatu instrumen dapat menggunakan rumus *cornbach alpha*. Peneliti akan menjabarkan mengenai cara penghitungan uji reliabilitas menggunakan rumus *cornbach alpha*.

$$K = 40$$

$$\Sigma\sigma b^2 = 26,61483135$$

$$\sigma t^2 = 133,0394345$$

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) x \left(1 - \frac{\Sigma \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{40}{40-1} \right) x \left(1 - \frac{26,61483135}{133,0394345} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{40}{39} \right) x \left(1 - \frac{26,61483135}{133,0394345} \right)$$

$$r_{11} = (1,025)x(1 - 0,2000521)$$

$$r_{11} = (1,025) \times (0,799)$$

$$r_{11} = 0,820$$

Berdasarkan perhitungan secara manual yang dilakukan oleh peneliti hasil uji reliabilitas pada instrumen penelitian berjumlah 0,820. Menurut Sugiyono (2014) instrumen penelitian dikatakan reliable jika jumlah perhitungan dengan rumus *alpha cornbach* lebih dari 0,6. Hasil dari perhitungan diatas instrumen penelitian yang sebelum digunakan untuk melakukan penelitian menghasilkan nilai *cronbach alpha* sebesar 0,820, nilai yang dihasilkan tersebut lebih besar daripada 0,6 yang artinya instrumen penelitian ini reliable.

F. Teknik analisis data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk mengolah data penelitian untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Menurut Sugiono (2014). Teknik analisis data digunakan untuk menjawab menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal.

1. Uji Normalitas

Tujuan dilakukan uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan IBM SPSS *Statistic* versi 25. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro Wilk* dengan dasar keputusan :

- a) Jika hasil memiliki $> 0,05$ maka artinya H_0 diterima atau memiliki distribusi data normal
- b) Jika hasil memiliki $< 0,05$ maka artinya H_0 ditolak atau memiliki distribusi data tidak normal

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang berasal dari dua atau lebih kelompok data apakah berasal dari populasi yang memiliki varian sama atau berasal dari sumber yang sama. Pada penelitian ini peneliti melakukan uji homogenitas dengan uji anova dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistic* versi 25. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji *anova* dengan dasar keputusan:

- a) Jika nilai sig $> 0,05$ maka distribusi data homogen
- b) Jika nilai sig $< 0,05$ maka distribusi data tidak homogen

3. Uji Hipotesis

Analisis data dengan uji hipotesis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap siswa yang memiliki rasa kecanduan *Game Online* atau berguna untuk menjawab mengenai rumusan masalah. Peneliti dalam melakukan penghitungan uji hipotesis menggunakan uji hipotesis *Wilcoxon* untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap siswa yang memiliki rasa kecanduan *Game Online*. Peneliti tidak menggunakan uji hipotesis *Wilcoxon* saja. Pertama peneliti menggunakan bantuan analisis deskriptif persentase guna mengelompokkan

data pre test dan post tes. Menurut Sugiyono (2014) analisa *statistic deskriptif* adalah menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Berikut merupakan rumus analisa *statistic deskriptif* persentase.

Gambar 3.5

Rumus analisa *statistic deskriptif* persentase

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Jumlah persentase

F = frekuensi / jumlah responden

N = jumlah responden keseluruhan

Setelah melakukan pengelompokan data dengan analisa deskriptif persentase, pengujian dilanjutkan dengan pengujian data menggunakan rumus Wilcoxon dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistic versi 25.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Pada bab ini, Peneliti akan memaparkan hasil olah data yang berasal dari penelitian yang telah dilakukan sekolah SMA PGRI PATI. Tujuan deskripsi data adalah untuk menjabarkan mengenai hasil data yang diperoleh saat melakukan penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti perlu mempersiapkan skala terlebih dahulu yang merupakan instrumen penelitian, dengan menggunakan skala tersebut peneliti akan dengan mudah mengumpulkan data hasil penelitian yang kemudian akan diolah untuk menemukan hasil kesimpulan dari penelitian ini,

1. Pemberian layanan

Layanan pada siswa dilakukan dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *round robin* sebanyak tiga kali pertemuan. Pada pemberian layanan ini akan dilakukan kepada 8 orang siswa yang sudah ditentukan. Berikut merupakan deskripsi treatment yang telah dilakukan oleh peneliti.

a) Layanan pertama

Pada layanan pertama dilakukan pada hari Kamis tanggal 7 Oktober 2021. Layanan diberikan pada siswa dengan durasi waktu selama 40 menit layanan. Pada pertemuan pertama siswa merasa canggung dan malu-malu.

Siswa juga merasa masih belum faham, karena mereka baru pertama kali mendapatkan layanan bimbingan kelompok. Pada pertemuan pertama ini pemimpin kelompok cenderung berusaha lebih aktif dan melakukan pendekatan dengan siswa guna menghidupkan suasana dan mengatur kegiatan layanan supaya tidak keluar topik.

b) Layanan kedua

Pada layanan kedua ini dilakukan pada hari Selasa tanggal 12 Oktober 2021. Layanan diberikan pada siswa dengan durasi waktu yang sama yaitu sebanyak 40 menit. Pada pertemuan kedua siswa sebagian siswa sudah sebagian merasa percaya diri dan mau untuk berinteraksi dengan baik, bahkan sudah pada berani menceritakan tentang awal mula suka *game* sampai merasa kesulitan untuk mengurangi rasa kecanduan mereka terhadap *game online*, tetapi sebagian masih ada yang merasa malu untuk mengungkapkan pendapat mereka. Pada pertemuan ini peneliti meyakinkan kepada siswa yang merasa malu untuk berpendapat bahwa pada kegiatan ini semua pendapat yang diungkapkan siswa hanya siswa yang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok ini lah yang tau atau kegiatan bimbingan kelompok ini bersifat rahasia.

c) Layanan ketiga

Pada layanan ketiga ini dilakukan pada hari Selasa tanggal 19 Oktober 2021. Layanan masih diberikan dengan durasi waktu yang sama seperti sebelumnya berusari 40 menit. Pada pertemuan ini peneliti sedikit mengulang kembali topic pada pertemuan sebelumnya. Siswa sudah semua terbuka dan percaya pada peneliti bahwa pendapat mereka tidak akan bocor

kemana-mana, hal itu yang membuat siswa merasa antusias mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Mereka saling mengungkapkan pendapat mereka satu sama lain secara aktif dan tidak saling memotong pendapat satu sama lain. Mereka juga mengungkapkan penyebab mereka suka dengan *game*. Pada pertemuan ini peneliti memberikan materi mengenai hal-hal yang dapat mengurangi rasa kecanduan *game*.

2. Pengumpulan Data

Tahap pertama peneliti melakukan pengambilan sample data dari populasi kelas XI MIPA 1. Pengambilan populasi berasal dari melakukan *pre test* menggunakan skala yang sudah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Pada pengambilan data, peneliti hanya menggunakan 8 orang dari satu kelas yang dikategorikan memiliki kecanduan *game online*, hal itu dapat diketahui dari hasil data yang diperoleh pada *pre test*. Sample yang memiliki kategori kecanduan *game* kemudian akan dilakukan layanan Bimbingan Kelompok dan kemudian peneliti akan melakukan *post test*. Pada tahap *post test* peneliti dapat mengetahui adanya pengaruh dari layanan yang diberikan. Nilai yang terdapat pada *post test* dapat memberikan informasi mengenai adanya pengaruh yang diberikan.

a) Data *Pre Test* dan *Post Test*

Data yang sudah terkumpul akan dilakukan penghitungan menggunakan analisis deskriptif persentase guna untuk mengetahui pengaruh yang diberikan ketika sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok terhadap rasa kecanduan *game online*. Data *pre test* dan *post test* guna mengetahui hasil

data yang diperoleh ketika sebelum diberi layanan dan sesudah diberi layanan.

Berikut merupakan data *pre test* yang diperoleh.

Table 4.1
Data *Pre Test*

No	Kode Responden	Skor <i>Pre Test</i>
1	KR-1	92
2	KR-2	93
3	KR-3	102
4	KR-4	66
5	KR-5	58
6	KR-6	98
7	KR-7	60
8	KR-8	63
9	KR-9	66
10	KR-10	68
11	KR-11	92
12	KR-12	60
13	KR-13	93
14	KR-14	60
15	KR-15	59
16	KR-16	89
17	KR-17	95
18	KR-18	70
Jumlah		1384
Rata-rata		76,8
Skor Tertinggi		102
Skor Terendah		58

Dari hasil skor pada uji *pre test* di atas, dapat diperoleh hasil jawaban skala yang telah paparkan. Di bawah ini disajikan perhitungan presentase perolehan skor variabel data dengan langkah.

$$N = 18 \quad \text{Nilai Tertinggi} = 102 \quad \text{Nilai Terendah} = 58$$

Mencari Panjang kelas (k)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3(\log) n \\ &= 1 + 3,3 \log 18 \end{aligned}$$

= 5,142 dibulatkan menjadi 5

Mencari range (Ra)

Nilai terendah = $32 \times 1 = 32$

Nilai tertinggi = $32 \times 4 = 128$

Ra = Nilai Tertinggi – Nilai Terendah

= $128 - 32 = 96$

Mencari Interval

$$i = \frac{Ra}{k} = \frac{96}{5} = 19,2$$

Hasil dibulatkan menjadi 19 supaya lebih mudah.

Berdasarkan perhitungan diatas akan dibentuk table distribusi frekuensi

Table 4.2

Table distribusi *Pre Test*

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
109 - 128	0	0	Sangat Tinggi
89 - 108	8	44%	Tinggi
69 - 88	1	6%	Sedang
49 - 68	9	50%	Rendah
29 - 48	0	0	Sangat Rendah

Pada table diatas dapat diketahui hasil untuk katergori sangat tinggi interval 109 – 128 memiliki jumlah frekuensi 0, kategori tinggi pada interval 89 – 108 memiliki jumlah frekuensi 8, kategori sedang pada interval 69 – 88

memiliki jumlah frekuensi 1, kategori rendah pada interval 49 – 68 memiliki jumlah frekuensi 9, dan untuk kategori sangat rendah pada interval 29 – 48 memiliki jumlah frekuensi 0. Pada persentase perhitungan menggunakan rumus distribusi frekuensi yang diuraikan dibawah.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{0}{18} \times 100\% = 0\%$$

Pada kategori sangat tinggi terdapat 0% dari keseluruhan responden yang memiliki rasa kecanduan *game online*.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{5}{18} \times 100\% = 44\%$$

Pada kategori tinggi terdapat 44% dari keseluruhan responden yang memiliki rasa kecanduan game online.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{1}{18} \times 100\% = 6\%$$

Pada kategori sedang terdapat 6% dari keseluruhan responden yang memiliki rasa kecanduan game online.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{9}{18} \times 100\% = 50\%$$

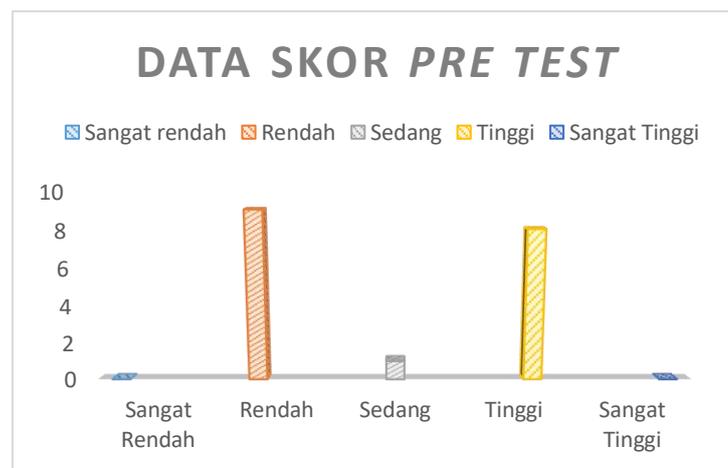
Pada kategori rendah terdapat 50% dari keseluruhan responden yang memiliki rasa kecanduan game online.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{0}{18} \times 100\% = 0\%$$

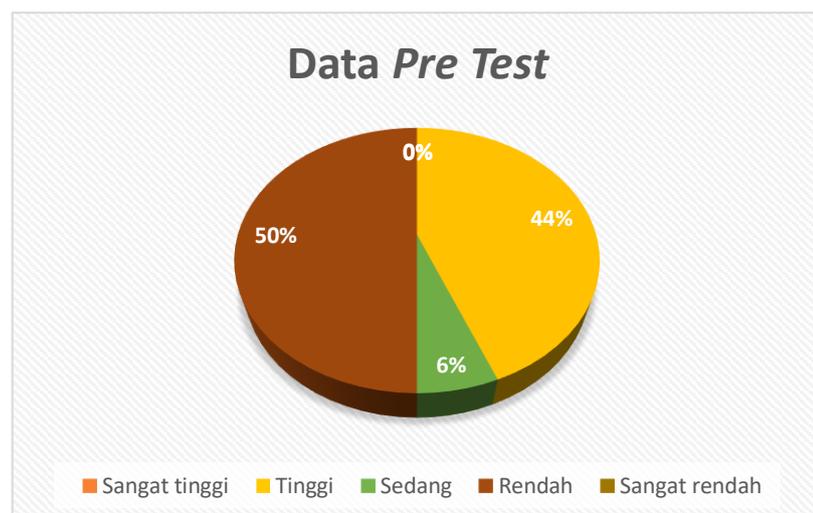
Pada kategori sangat sedang terdapat 0% dari keseluruhan responden yang memiliki rasa kecanduan game online.

Setelah pengelompokan melalui data yang dilakukan oleh peneliti diatas selanjutnya akan disajikan data pengelompokan *pre test* dalam bentuk diagram batang dan diagram lingkaran.

Grafik 4.1

Grafik diagram batang data skor *pre test*

Grafik 4.2

Grafik diagram lingkaran data skor *pre test*

Untuk tahap berikutnya adalah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* untuk responden yang memiliki tingkat kecanduan

tingkat kecanduan game online tinggi. Setelah pemberian layanan bimbingan kelompok selama 3 kali. Peneliti melakukan *post tes* pada responden yang terdapat pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Berikut merupakan data hasil dari *post test*.

Table 4.3
Data *Post Test*

No	Kode Responden	Skor <i>Post Test</i>
1	KR-1	71
2	KR-2	70
3	KR-3	66
4	KR-6	85
5	KR-11	67
6	KR-13	61
7	KR-16	70
8	KR-17	69
Jumlah		559
Rata-rata		69,8
Skor Tertinggi		85
Skor Terendah		61

Dari hasil *post test* yang sudah didapat, berikutnya maka hasil sudah dapat dimasukkan berdasarkan golongan menggunakan table kriteria yang sudah disusun.

Table 4.4

Table Distribusi *Post Test*

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
109 - 128	0	0	Sangat Tinggi
89 - 108	0	0	Tinggi
69 - 88	5	63%	Sedang

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
49 - 68	3	38%	Rendah
29 - 48	0	0	Sangat Rendah

Pada table diatas dapat diketahui hasil untuk katategori sangat tinggi interval 109-128 memiliki jumlah frekuensi 0, kategori tinggi pada interval 89–108 memiliki jumlah frekuensi 0, kategori sedang pada interval 69-88 memiliki jumlah frekuensi 5, kategori rendah pada interval 49–68 memiliki jumlah frekuensi 3, dan untuk kategori sangat rendah pada interval 29–48 memiliki jumlah frekuensi 0. Pada perhitungan persentase menggunakan rumus distribusi frekuensi yang diuraikan dibawah.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{0}{8} \times 100\% = 0\%$$

Pada kategori sangat tinggi terdapat 0% dari keseluruhan responden yang memiliki rasa kecanduan *game online*.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{0}{8} \times 100\% = 0\%$$

Pada kategori tinggi terdapat 0% dari keseluruhan responden yang memiliki rasa kecanduan *game online*.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{5}{8} \times 100\% = 63\%$$

Pada kategori sedang terdapat 13% dari keseluruhan responden yang memiliki rasa kecanduan *game online*.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{3}{8} \times 100\% = 38\%$$

Pada kategori rendah terdapat 88% dari keseluruhan responden yang memiliki rasa kecanduan *game online*.

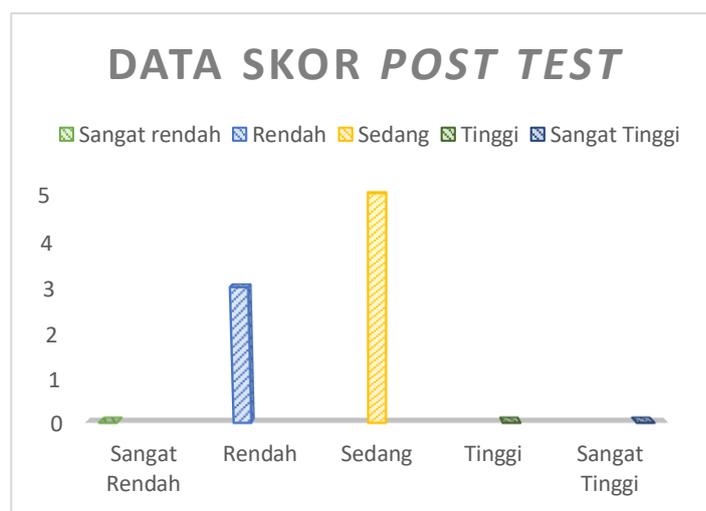
$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{0}{8} \times 100\% = 0\%$$

Pada kategori sangat sedang terdapat 0% dari keseluruhan responden yang memiliki rasa kecanduan *game online*.

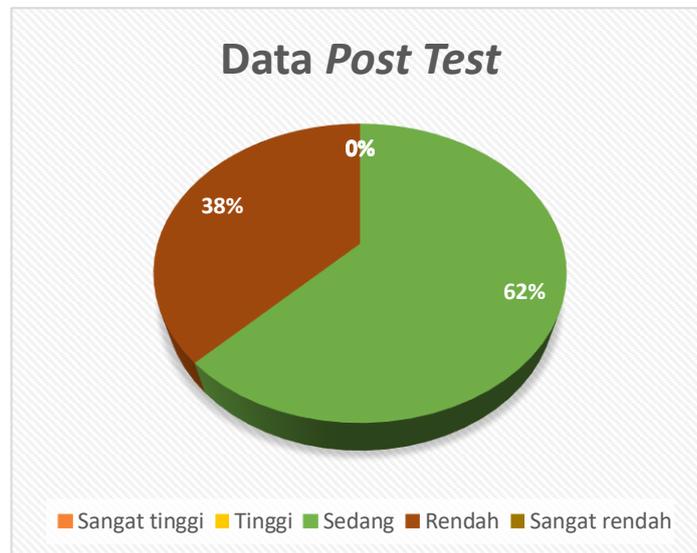
Berdasarkan data table diatas dapat diketahui hasil kriteria sedang memiliki data sebesar 13% dan untuk kriteria rendah memiliki hasil sebesar 88%. Dari perhitungan diatas terdapat penurunan mengenai rasa kecanduan *game online* pada siswa setelah diberi layanan bimbingan kelompok sebanyak 3 kali. Setelah pengelompokan melalui data yang dilakukan oleh peneliti diatas selanjutnya akan disajikan data pengelompokan *post test* dalam bentuk diagram batang dan diagram lingkaran.

Grafik 4.4

Grafik diagram batang data skor *post test*



Grafik 4.5

Grafik diagram lingkaran data skor *post Test*

B. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas menurut Sugiyono (2015) Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi variable bebas dan variable terikat memiliki distribusi normal atau tidak. Pada sebuah penelitian menggunakan data. Data yang baik adalah data yang distribusi variabelnya normal. Pada uji normalitas ini peneliti menggunakan uji *Shapiro Wilk* bantuan aplikasi IBM SPSS Statistic.

Gambar 4.1
Hasil Test Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.246	8	.169	.917	8	.403
posttest	.310	8	.023	.836	8	.069

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil diatas merupakan hasil perhitungan uji normalitas *Shapiro Wilk* dengan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistic.

- a) Jika Nilai Sig. $< 0,05$ maka H_0 bahwa data berdistribusi normal ditolak. Hal ini berarti data hasil berasal dari pretest dan posttest dan tidak berdistribusi normal.
- b) Jika Nilai Sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima. Hal ini berarti data sampel berasal dari pretest dan posttest berdistribusi normal.

Dari hasil uji normalitas *Shapiro Wilk*, dapat diketahui bahwa data *pre test* memiliki skor hasil uji normalitas sebesar 0,403. Artinya $0,403 > 0,05$ hal tersebut berarti hasil uji normalitas untuk *pre test* berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas untuk data *post test* memiliki jumlah skor sebesar 0,069 yang artinya $0,069 > 0,05$ uji normalitas untuk *post test* memiliki ditribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok yang berasal dari populasi dengan menggunakan variasi yang sama atau berbeda. Analisis ini dilakukan untuk memastikan kembali apakah homogenitas masing-masing kategori sudah terpengaruh atau belum. Apabila homogenitas terbukti maka penelitian dapat dilakukan tahap analisis dan selanjutnya,

Gambar 4.2

Table Hasil Test Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.266	1	14	.614
	Based on Median	.399	1	14	.538
	Based on Median and with adjusted df	.399	1	11.278	.540
	Based on trimmed mean	.281	1	14	.604

Berdasarkan hasil diatas merupakan hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistic versi 25 dasar pengambilan keputusannya yaitu.

- a) Jika Nilai Sig > 0,05 maka dapat dikatakan data homogen
- b) Jika Nilai Sig < 0,05 maka dapat dikatakan data tidak homogen

Dari hasil uji homogenitas menggunakan bantuan dari aplikasi IBM SPSS Statistic versi 25 dapat diketahui bahwa data *pre test* dan *post test* memiliki skor sig sebesar 0,614. Artinya $0,614 > 0,05$ berdasarkan penghitungan diatas data dinyatakan homogen.

C. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis berguna untuk mengetahui adanya pengaruh dari variable bebas yaitu bimbingan kelompok terhadap variable terikat yaitu kecanduan game online. Pada pengujian hipotesis peneliti menggunakan

bantuan dari IBM SPSS Statistic versi 25. Peneliti menggunakan rumus *Wilcoxon*, hasil dari pengujian hipotesis ini dapat dilihat dari table perhitungan *Wilcoxon* dibawah in

Gambar 4.3
Table perhitungan *Wilcoxon*

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post - Pre	Negative Ranks	8 ^a	4.50	36.00
	Positive Ranks	0 ^b	.00	.00
	Ties	0 ^c		
	Total	8		

a. Post < Pre
b. Post > Pre
c. Post = Pre

Pada table diatas diketahui bahwa *negative ranks* atau pengurangan pada hasil *pre test* dan *post test*. Bagian *negative ranks* terdapat 8 data yang artinya dari delapan siswa yang digunakan penelitian mengalami penurunan rasa kecanduan *game*. Pada *mean rank* atau rata-rata penurunan sebesar 4,50 sedangkan jumlah pengurangan sebesar 36,00.

Pada bagian *positive rank* atau penambahan pada hasil *pre test* dan *post test* mempunyai hasil 0 atau tidak ada peningkatan untuk hasil dari *pre test* dan *post test*. Rata-rata untuk *positive rank* memiliki hasil 0 dan untuk jumlah penambahan *ranks* juga memiliki hasil 0. Pada bagian *positive rank* tidak memiliki penambahan sama sekali.

Ties atau kesamaan nilai *pre test* dan *post test*. Pada kesamaan atau ties memiliki hasil 0, yang artinya tidak terdapat kesamaan sama sekali pada data *pre test* dan *post test*.

Gambar 4.4
Hasil Uji *Wilcoxon*

Test Statistics ^a	
	post test - pre test
Z	-2.521 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on positive ranks.

Pada bagian table diatas merupakan kesimpulan dari uji *Wilcoxon* yang dilakukan oleh peneliti pada hasil uji hipotesis menggunakan rumus *Wilcoxon* yang dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic, terlihat bahwa Asymp, Sig (2-tailed) memiliki hasil 0,012. Pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis diterima, dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis tidak diterima. Karena nilai hasil 0,012 lebih kecil daripada 0,05 yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima , artinya ada perbedaan antara kecanduan game dari data *pre test* dan *post tes*. Dari uji hipotesis dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap rasa kecanduan *game online* pada siswa.

D. Pembahasan

Pada pembahasan ini berdasarkan hipotesis, layanan bimbingan kelompok memiliki pengaruh terhadap rasa kecanduan *game online* pada siswa

kelas XI MIPA 1 SMA PGRI Pati. Hal tersebut memiliki kesesuaian dengan pendapat Rifda El Fiah (2015), menjelaskan bahwa aktivitas kelompok pada umumnya menggunakan prinsip dan proses dinamika kelompok, seperti dalam kegiatan diskusi, sosiodrama, bermain peran, simulasi, dan lain-lain. Bimbingan melalui aktivitas kelompok lebih efektif karena selain peran individu lebih aktif juga memungkinkan terjadinya pertukaran pemikiran, pengalaman, rencana dan pemecahan masalah individu yang menjadi peserta layanan bimbingan kelompok. Dampak negatif dari kecanduan *game online* (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015) 1) lupa waktu: Lupa waktu ketika bermain *Game* merupakan dampak negative yang ditimbulkan ketika player atau pemain bermain *Game* jika dimainkan tidak sesuai porsi nya. Bermain *Game* jika tidak sesuai porsi nya dapat menyebabkan hal yang fatal seperti lupa waktu, waktu untuk bekerja, waktu untuk keluarga, waktu untuk pasangan bahkan waktu untuk kesehatan player atau pemainnya itu sendiri. 2) gangguan penglihatan: *Game* dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan karena kita menonton *Game* dengan waktu yang lama dapat merusak mata akibat sinar biru yang ditimbulkan dari layar smartphone, layar laptop atau layar computer. 3) menghabiskan uang: *Game online* memiliki system pay item atau membeli item dengan menggunakan uang asli, sistem yang biasa terdapat pada banyak *game online* di dunia ini mengharuskan player atau pemainnya bermain *game* dengan menggunakan uang asli guna memenangkan permainan.

Menurut Tumiyem dan Nita (2018) dalam penelitiannya, layanan bimbingan kelompok dapat mengurangi rasa kecanduan *game online* pada siswa.

Hal itu dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang dilakukan pada penelitiannya dengan uji t memiliki nilai rhitung sebesar 4,2 dan r table memiliki hasil 2,04 jadi hipotesisnya $4,2 > 2,04$ hal ini menunjukkan terdapat adanya pengaruh yang terjadi pada siswa setelah diberikan layanan berupa bimbingan kelompok.

Bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* dapat dijadikan sebagai alternatif bantuan terhadap siswa yang memiliki rasa kecanduan *game* atau siswa yang tidak dapat mengendalikan dirinya ketika sudah bermain *game online* sepanjang waktu. Warsono dan Hariyanto (2017:213) menjelaskan bahwa teknik *round robin* adalah suatu aktivitas pembelajaran untuk mendorong siswa dalam mengungkapkan ide atau gagasannya dengan kalimatnya sendiri. Teknik *round robin* merupakan teknik yang terdapat pada pembelajaran berkelompok yang mengharuskan peserta kelompok berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh pemimpin kelompok dalam kegiatan bimbingan kelompok secara bergantian dan memutar.

Bahaya kecanduan *game online* pada siswa merupakan hal yang merugikan bagi siswa itu sendiri. Kecanduan *game online* pada siswa bisa timbul dari lingkungan siswa itu sendiri, ketika siswa yang merasa kecanduan *game online* dan tidak dapat mengendalikan dirinya ketika bermain *game online*, hal itu dapat berpengaruh terhadap kehidupan siswa yang memiliki rasa kecanduan *game* yang tinggi.

Individu yang memiliki rasa kecanduan *game* yang tinggi memiliki dampak buruk terhadap dirinya sendiri dan akan sulit untuk mengendalikan dirinya, ketika sedang bermain *game online* individu akan terfokuskan pada

gamenya dan jika permainannya terganggu, emosi individu itu akan meluap, karena adanya gangguan yang dialami ketika bermain *game online*. *Game online* juga berdampak pada kesehatan individu itu sendiri, seperti gangguan penglihatan akibat terlalu lama bermain, sehatan menurun ketika terlalu lama bermain sehingga lupa untuk istirahat dan makan. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi siswa mengenai kecanduan *game online* maka perlu adanya upaya untuk mengurangi rasa kecanduan *game online* dengan menggunakan bimbingan kelompok.

Penelitian ini berdasarkan dari indikator pada kisi-kisi skala penelitian terdapat lima indikator yang disusun oleh peneliti yaitu, 1) tidak bisa lepas dari *game online*. Pada indicator pertama ini memiliki hasil pengelompokan pada *pre test* sebesar 152 poin dan pada hasil *post test* memiliki hasil sebesar 113 poin, dalam pengurangan ini peneliti menggunakan strategi pada bimbingan kelompok dengan cara memberi kegiatan siswa yaitu dengan menyusun daftar tugas sekolah dan tugas dirumah, untuk tugas sekolah siswa diharuskan mencatat tanggal mengumpulkan dan tanggal diberi tugas. 2) Dorongan melakukan terus menerus. Pada indicator kedua memiliki hasil pengelompokan pada *pre test* sebesar 139 poin dan pada hasil *post test* memiliki hasil sebesar 81 poin, terjadinya pengurangan ini peneliti menggunakan strategi pada bimbingan kelompok dengan cara ketika ingin main *game online* gantilah kegiatan seperti berkumpul dengan keluarga. 3) Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan, Pada indicator ketiga memiliki hasil pengelompokan pada *pre test* sebesar 161 poin dan pada hasil *post test* memiliki

hasil sebesar 158 poin, terjadinya pengurangan ini peneliti menggunakan strategi pada bimbingan kelompok dengan ketika dapat masalah cobalah untuk meminta bantuan dengan keluarga dan sekalian berkumpul dengan keluarga seperti indicator sebelumnya. 4) Masalah yang berhubungan dengan kesehatan. Pada indicator keempat memiliki hasil pengelompokan pada *pre test* sebesar 133 poin dan pada hasil *post test* memiliki hasil sebesar 92 poin, terjadinya pengurangan ini peneliti menggunakan strategi pada bimbingan kelompok dengan mengalihkan siswa untuk membuat daftar tugas sekolah dan tugas dirumah, untuk tugas sekolah siswa diharuskan mencatat tanggal mengumpulkan dan tanggal diberi tugas. 5) Totalitas terhadap bermain *game online*. Pada indicator kelima memiliki hasil pengelompokan pada *pre test* sebesar 169 poin dan pada hasil *post test* memiliki hasil sebesar 115 poin, terjadinya pengurangan ini peneliti menggunakan strategi pada bimbingan kelompok dengan mengalihkan siswa untuk membuat daftar tugas sekolah dan tugas dirumah, untuk tugas sekolah siswa diharuskan mencatat tanggal mengumpulkan dan tanggal diberi tugas.

Dalam menangani hal ini peneliti melakukan strategi selain dengan teknik round robin peneliti melakukan pendekatan kepada mereka memberikan beberapa arahan dan nasihat kepada para siswa mengenai pentingnya manajemen waktu, supaya mereka dapat manajemen waktu mereka, bukan hanya itu saja peneliti juga menyuruh siswa untuk segera mengerjakan tugas dan menyusun daftar tugas yang sudah diselesaikan berserta tanggal pengumpulan tugas tersebut dan sebuah tantangan *one day without game*, dengan menyuruh

siswa untuk sehari saja mengalihkan kegiatan bermain *game* untuk berkumpul dengan keluarga mereka.

Keberhasilan dari penelitian ini dapat dilihat dari data hasil *pretest* yang dilakukan oleh peneliti, pada data *pre test* terdapat 8 siswa pada kategori tinggi dengan presentase 44%, 1 siswa pada kategori sedang dengan presentase sebesar 6% dan 9 siswa pada kategori sangat rendah dengan presentase sebesar 50%. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin*, peneliti melakukan pengumpulan data *post test*. Hasil dari *post test* menunjukkan penurunan terhadap siswa yang memiliki kategori tinggi, dari delapan siswa yang memiliki kategori tinggi, pada *post test* terdapat 3 siswa berada di kategori rendah dengan jumlah presentase sebesar 38% dan terdapat 5 siswa berada di kategori sedang dengan jumlah presentase sebesar 63%.

Dari hasil *pre test* dan *post test* serta diberikannya layanan bimbingan kelompok sebanyak tiga kali, maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* yang dilakukan oleh peneliti memiliki pengaruh terhadap kecanduan *game online* pada siswa kelas XI MIPA 1 SMA PGRI Pati. Untuk memperkuat bukti keberhasilan dalam penelitian dilihat juga dari jumlah skor perindikator sebelum dan sesudah layanan. Pembaruan dari penelitian ini tentang pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap rasa kecanduan *game online* pada siswa ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu dari terletak pada teknik layanan yang yaitu teknik *round robin*, dimana siswa bisa mengungkapkan ide atau gagasan yang mereka miliki dan dapat dengan bebas bertukar pikiran dengan anggota

kelompok lain. Keunggulan dari penelitian ini peneliti menggunakan skala yang digunakan sebagai pengumpul data menggunakan bantuan *google form* sebagai media untuk mengumpulkan data dengan mudah dan efektif.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan dengan menggunakan uji hipotesis dengan bantuan IBM SPSS Statistic versi 10 pada penelitian ini diketahui bahwa sig (2tailed) sebesar 0,012 dengan signifikansi 0,05. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa sig (2tailed) memiliki hasil $0,012 < 0,05$. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa, hipotesis H_a yang berbunyi “Adanya pengaruh antara layanan bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* terhadap rasa kecanduan *Game Online* pada siswa.” Dinyatakan berpengaruh. Sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, hal itu juga diperkuat dengan hasil skor perindikator yaitu, pada indikator pertama tidak bisa lepas dari *game online*. Pada indikator pertama ini memiliki hasil pengelompokan pada *pre test* sebesar 152 poin dan pada hasil *post test* memiliki hasil sebesar 113 poin. Indikator kedua Dorongan melakukan terus menerus. Pada indikator kedua memiliki hasil pengelompokan pada *pre test* sebesar 139 poin dan pada hasil *post test* memiliki hasil sebesar 81 poin. Pada indikator ketiga Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan, Pada indikator ketiga memiliki hasil pengelompokan pada *pre test* sebesar 161 poin dan pada hasil *post test* memiliki hasil sebesar 158

poin. Pada indikator keempat Masalah yang berhubungan dengan kesehatan. Pada indikator keempat memiliki hasil pengelompokan pada *pre test* sebesar 133 poin dan pada hasil *post test* memiliki hasil sebesar 92 poin. Pada indikator kelima Totalitas terhadap bermain *game online*. Pada indikator kelima memiliki hasil pengelompokan pada *pre test* sebesar 169 poin dan pada hasil *post test* memiliki hasil sebesar 115 poin.

Pada hasil layanan yang pertama para siswa mengurangi bermain *game online* dengan cara menyusun tugas sekolah dan langsung mengerjakannya. Pada hasil layanan yang kedua siswa mengalihkan diri sehari tanpa bermain *game online* dengan cara berkumpul dan berkomunikasi dengan teman-teman dan keluarga mereka. Pada hasil layanan yang ketiga siswa merasa senang karena mereka berhasil berhemat dan dapat mengatur keuangan mereka dengan baik. Dengan demikian dapat menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik round robin berpengaruh terhadap kecanduan siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Siswa hendaknya lebih terbuka lagi, siswa dapat lebih pandai dalam mengatur waktunya dan dapat menyelesaikan tugas sekolahnya tepat waktu.

2. Bagi guru pendamping

Untuk guru pendamping dalam menyelesaikan permasalahan mengenai kecanduan *game online* pada siswanya, dapat menggunakan bimbingan kelompok, agar siswa dapat mengurangi rasa kecanduan *game online* pada dirinya.

3. Bagi sekolah

Pihak sekolah seharusnya lebih mempertimbangkan lagi jam masuk guru BK, dan dapat mengoptimalkan layanan yang ada dalam BK berupa fasilitas penunjang yang dapat digunakan Guru BK atau konselor agar dapat memberikan layanan BK secara efisien dan maksimal.

4. Bagi peneliti

Peneliti dapat memperdalam pengetahuan dan mengembangkan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok pada umumnya, dan khususnya penggunaan teknik *round robin*, terhadap permasalahan kecanduan *game online*.

C. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah penggunaan pada teknik *round robin* yang hanya bisa berfokus pada satu masalah atau satu topik saja, misalnya saja yang dibahas adalah masalah kecanduan game, maka pemimpin kelompok harus bisa mengarahkan anggotanya tetap berfokus pada masalah tersebut saja, jika permasalahan itu keluar topik atau keluar

dari alur permasalahan, maka bimbingan kelompok dengan teknik *round robin* tidak dapat berjalan optimal dan akan membuat siswa atau anggota kelompok menjadi bingung dalam memahami topik yang akan dijelaskan, hal itu akan berakibat siswa atau anggota kelompok akan kesulitan mengutarakan pendapatnya masing masing. Penggunaan teknik *round robin* ini, peneliti atau pemimpin kelompok harus bisa mengatur berjalannya kegiatan kelompok dengan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Warsono & Hariyanto. 2017. Pembelajaran Aktif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas Latipun. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Tata Sutabri. 2014. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Widyastuti, Yeni. 2014. *Psikologi Sosial*. Jogjakarta: Graha Ilmu
- W. Sarwono. Sarlito dan A. Meimarno. Eko. 2011. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Rizqi, A.A., Kriswandani, & Erlina P.2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Robin* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 2(1): 106-116.
- Rohmah, Maya Siti & Indri Herdiman. 2017. Penerapan Pendekatan *Round Robin* Brainstorming untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematik serta Kemandirian Belajar Siswa MTs Terpadu. *Jurnal PRISMA Universitas Suryakencana*, 2(1): 91-100.
- Candra Zebeh Aji. 2012. Berburu Rupiah Lewat Game Online. Yogyakarta: Bouna Books.
- Yosefina Ignasia Nija, AyongLianawati. 2020. Bimbingan kelompok teknik self control efektif mengurangi kecanduan *Game Online* siswa SMA Sejahtera Surabaya. Volume 4, Number 2
- Yudrik Jahja. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Grenville Armitage, Mark Claypool, Phillip Branch. 2015. *Networking and Online Games*. British Library.
- Joshua Glazer, Sanjay Madhav. 2015. *Multiplayer Gaming Programing*. Indiana: R.R Donnelley.
- Ridwan Syahran. 2015. Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. Volume 1 Nomor 1. hal. 87-88.
- Adiningtyas, S. W. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan bermain Game Online. *Jurnal Kopasta*.
- Khusnul , K., & Endang , M. 2013. Pengaruh Konseling Kelompok Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*.
- Prof. Dr. Sugiono. 2018. Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D. Alfabeta. Bandung.

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing.
- Anuryatin. 2015. Teknik *Self Control* Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Siswa Kelas XI SMK NEGERI 1 DRIYOREJO. *Bimbingan dan Konseling*,1-10.
- Griffiths. 2016. *Online Games, Addiction and Overuse*. Nottingham Trent University. United Kingdom
- Krista Surbakti. 2017. Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal curere*. Vol 01 No 01
- Jannah, Mudjiran, & Nirwana. 2015. Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*. Volume 04 Nomor 04.
- Eryzal Novrialdy. 2019. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. Vol. 27 No. 2 148 – 158
- Daniel King, Paul Delfabbro. 2019. *Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention*. Academic Press
- Emria Fitri, Lira Erwinda dan Ifdil. 2018. Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. Volume 04 Nomor 03.
- Subandi, Aprezo Pardodi Maba & Evi Kartika Chandra. 2018. Manajemen Mutu Bimbingan dan Konseling. Wali Songo Sokajadi.
- Syafaruddin. 2017. *Bimbingan & Konseling: Perspektif Al-Quran dan Sains*. Perdana Publising.
- Drajat Edy Kurniawan & Taufik Agung Pranowo. 2018. Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sociodrama Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku Bullying di Sekolah. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*. Volume 02 nomor 01.
- Prayitno. 2017. *Konseling Profesional yang berhasil: Layanan dan Kegiatan Pendukung*. Jakarta: Rajawali Pers.

I. Identitas Diri

Nama Lengkap :

Kelas :

II. Petunjuk Mengerjakan

Dibawah ini terdapat beberapa pertanyaan . pilihlah salah satu alternative jawaban yang paling sesuai dengan diri anda yang sebenarnya. Semua pilihan jawaban adalah benar. Usahakan semua pertanyaan terjawab dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu pada tempat alternative jawaban di bawah ini :

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

Contoh Pengerjaan

NO	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya tidak mengetahui dampak positif dan negatif ketika main game online.		√		

Selamat mengerjakan, silahkan dibaca dengan teliti dan dijawab dengan JUJUR.

NO	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya mengetahui dampak positif dan negatif ketika main game online				
2.	Saya merasa kurang percaya diri ketika tidak bermain game online seperti teman – teman yang lain				

3.	Saya bermain game online supaya dapat berkumpul dengan teman – teman				
4.	Menurut saya supaya bisa diajak berkumpul dengan teman – teman harus bermain game online				
5.	Saya tidak tahu dampak yang terjadi jika terlalu lama bermain game online				
6.	Saya yakin dengan menekuni game online saya bisa menjadi pemain profesional				
7.	Saya belum memiliki cara untuk mengurangi rasa bermain game				
8.	Kemampuan bermain game saya bisa digunakan untuk mendapatkan uang				
9.	Mendapatkan uang dari game adalah salah satu tekad saya				
10.	Lebih baik mendapatkan uang dari bermain game daripada bekerja tapi tidak menyenangkan				
11.	Saya lebih suka bermain game daripada menekuni keahlian lain saya				
12.	Kemampuan game saya bisa dimaksimalkan dengan mengikuti kegiatan turnamen				
13.	Lebih baik bermain game dengan teman – teman daripada belajar				
14.	Saya akan berusaha keras untuk menaikkan level meskipun banyak tugas sekolah				
15.	Lebih suka bermain game daripada memikirkan sekolah				
16.	Saya menyesuaikan antara kebutuhan sekolah dengan keinginan bermain game				

17.	Saya memiliki banyak akun game online daripada banyak buku untuk dibaca				
18.	Bagi saya bermain game lebih penting daripada capek tugas sekolah				
19.	Saya memiliki banyak game dismartphone saya				
20.	Menurut saya game juga dapat mengurangi jenuh dengan tugas sekolah				
21.	Saya belum tahu cara mengatur durasi bermain game				
22.	Ketika bermain game saya lebih suka ketika bersama teman				
23.	Bermain game dapat membuat saya diterima diantara teman – teman				
24.	Saya mulai suka game online semenjak pandemic covid 19				
25.	Lebih suka berteman dengan teman teman yang bermain game				
26.	Menurut saya lebih baik bermain game daripada berkumpul dengan lingkungan masyarakat				
27.	Bermain game lebih mengasikan daripada berkumpul dengan keluarga				
28.	Tetap melanjutkan main game ketika dipanggil mama untuk membantu tugas rumah				
29.	Selalu menutup panggilan telfon dari orang tua ketika bermain game online				
30.	Tidak pernal membalas segera pesan WA dari orang tua ketika bermain game online				
31.	Bagi saya game adalah kehidupan (no game no life)				

32.	Sering ditegur mama ketika bermain game online				
33.	Selalu mengabaikan orang tua ketika bermain game online				
34.	Suka marah – marah ketika selalu kalah bermain game online				
35.	Suka menganggap panggilan telfon orang tua adalah hal yang mengganggu ketika bermain game online				
36.	Pernah melakukan top up game atau membeli benda digame dengan uang sendiri				
37.	Pernah kehabisan uang ketika top up game atau membeli benda digame dengan uang asli				
38.	Tidak punya aktivitas lain selain bermain game				
39.	Pernah ribut sama pasangan gara – gara game online				
40.	Sering tidur larut malam karena game online				

no.	Timestamp	nama	kelas	item 1	item 2	item 3
1	9/23/2021 9:28:36	Rizky Syaeful Anwar	XI MIPA 1	2	1	2
2	9/23/2021 11:50:05	RISTAMI ANNISA	XI MIPA 1	3	4	2
3	9/23/2021 10:35:14	MITA AMELIA	XI MIPA 1	1	4	1
4	9/23/2021 9:28:08	SUCI ANANDA	XI MIPA 1	3	3	3
5	9/23/2021 9:26:45	FERNDIAN SUHENDRA	XI MIPA 1	1	4	1
6	9/23/2021 9:27:08	ITA JUWITA	XI MIPA 1	1	4	1
7	9/23/2021 9:28:00	Annisa Maretiamy	XI MIPA 1	1	4	1
8	9/23/2021 9:28:53	ZELLA ZAKIYA	XI MIPA 1	2	3	2
9	9/23/2021 9:30:04	INDAH NUR MAULIDA	XI MIPA 1	1	4	1
10	9/23/2021 9:30:39	DICKY SUDRAJAT	XI MIPA 1	2	4	2
11	9/23/2021 9:34:59	ARYA MAHARDIKA	XI MIPA 1	2	4	1
12	9/23/2021 9:35:44	INDRI ZAQIAH	XI MIPA 1	2	4	1
13	9/23/2021 9:40:50	AHMAD FAIZAL NAUFAL	XI MIPA 1	3	3	3
14	9/23/2021 9:50:21	MEIRINA SOFI WIDIARI	XI MIPA 1	2	3	1
15	9/23/2021 9:59:36	YOLANDA NOVIAWAN	XI MIPA 1	2	3	2
16	9/23/2021 10:28:13	AHMAD HERIANSYAH	XI MIPA 1	1	4	1
17	9/23/2021 10:32:53	ARIF SANTOSO	XI MIPA 1	1	4	1
18	9/23/2021 12:16:29	Dani Irawan	XI MIPA 1	2	3	2
19	9/23/2021 20:02:43	Irfan Adi Pamuji	XI MIPA 1	2	3	2
20	9/24/2021 8:08:58	LOLO VARELLINO	XI MIPA 2	2	2	2
21	9/23/2021 9:25:12	ANIDA MITA ASRONI	XI MIPA 2	2	3	2
22	9/23/2021 9:26:20	ANUGRAH NENDRA DINATA	XI MIPA 2	3	2	2
23	9/23/2021 9:27:05	BAGUS DWINAJAH SUCIPTO	XI MIPA 2	3	2	2
24	9/23/2021 9:27:33	CARI HIDAYAH NOVITA SARI	XI MIPA 2	2	3	2
25	9/23/2021 9:27:40	Diah Patra Ayu	XI MIPA 2	1	4	2
26	9/23/2021 9:30:06	Diego Ivan Rafaelino	XI MIPA 2	1	3	1
27	9/23/2021 9:30:17	ELYSA NEHAYATUL CHUSNA	XI MIPA 2	2	3	2
28	9/23/2021 9:33:02	FAJAR HERMAWAN	XI MIPA 2	2	3	2
29	9/23/2021 9:34:06	FAKHRIAN ARIFIN ILHAM	XI MIPA 2	2	3	2

30	9/23/2021 9:35:17	FEBRIA FAIZATUN NISWAH	XI MIPA 2	1	4	1
31	9/23/2021 9:36:20	FENISA YOGI DINIARTI	XI MIPA 2	2	3	2
32	9/23/2021 9:38:42	FINICI DHANUR ARAN	XI MIPA 2	2	2	2
33	9/23/2021 9:40:59	HALISHA ALIMA FEBRIANA	XI MIPA 2	1	4	1
34	9/23/2021 9:43:24	HENGKY SETYA PRATAMA	XI MIPA 2	3	3	3
35	9/23/2021 9:48:16	HERMAWAN SARI	XI MIPA 2	2	3	2
36	9/23/2021 9:49:26	INTAN ISKHAWA	XI MIPA 2	1	4	2
37	9/23/2021 10:00:27	Irma Audina Putri Yasit	XI MIPA 2	3	4	3
38	9/23/2021 10:15:46	MAULANA RIZKI PRASETYA	XI MIPA 2	2	4	1
39	9/23/2021 19:42:28	Muhammad Fatih	XI MIPA 2	2	3	2
40	9/24/2021 11:30:22	NADYA PUTRI AZZAHRA	XI MIPA 2	2	3	3
41	9/24/2021 21:29:32	PUTRI VINA RAHMAWATI	XI MIPA 2	2	4	2
42	9/23/2021 9:26:53	RANI FADHILAH	XI MIPA 2	1	4	1
43	9/23/2021 9:27:14	RINA SUPRIATIN	XI MIPA 2	2	3	1
44	9/23/2021 9:27:31	SHAYU MUSTIKANINGTYAS	XI MIPA 2	3	2	3
45	9/23/2021 9:28:30	Ulil Albab	XI MIPA 2	2	4	1
46	9/23/2021 9:28:46	Aissella clarifa amanda	XI MIPA 3	2	3	2
47	9/23/2021 9:30:42	ANGGITA NELLA AYU PAWESTRI	XI MIPA 3	2	3	2
48	9/23/2021 9:35:29	ARIMBI KHAILIA PUTRI	XI MIPA 3	2	3	2
49	9/23/2021 9:37:05	Citra Praditya	XI MIPA 3	3	2	3
50	9/23/2021 9:43:59	DESTI FAJAR AFNANI	XI MIPA 3	1	3	1
51	9/23/2021 9:55:41	Dita Aulia Bilanti	XI MIPA 3	1	3	1
52	9/23/2021 17:30:57	ANNISA DESTIANI	XI MIPA 3	1	1	1
53	9/23/2021 18:34:10	BELLA PUTRI NASSITI	XI MIPA 3	3	4	2
54	9/23/2021 20:02:23	EVA ADE PERMATA	XI MIPA 3	3	1	2
55	9/24/2021 9:58:56	FATIHA DEWI NURRAHMA	XI MIPA 3	3	2	3
56	9/24/2021 18:37:16	HAMLUM MUKHLISHOH	XI MIPA 3	2	3	1
57	9/23/2021 9:29:23	Agnes Tasya Hermawan	XI MIPA 3	2	3	2
58	9/24/2021 15:12:45	M.Aqila Naufal Setiawan	XI MIPA 3	1	3	1
59	9/23/2021 9:35:24	NABILA KEYSHA FERGA PUTRI	XI MIPA 3	2	3	1

60	9/23/2021 9:43:56	RISTYA ARIYANI	XI MIPA 3	2	1	1
61	9/23/2021 9:42:08	NUR KHOLIFAH HIDAYAH	XI MIPA 3	2	3	1
62	9/23/2021 21:12:42	Putri Indah Istiqomah	XI MIPA 3	2	3	2
63	9/23/2021 9:57:41	Rena Nur Cahyani	XI MIPA 3	2	1	2
64	9/23/2021 9:31:40	ZAHROTUN NUSA'	XI MIPA 3	2	2	1
		rHitung		0.416245407	0.290191568	0.484852062
		rTable		0.254	0.254	0.254
		V / T		valid	valid	valid
		varian		0.454117063	0.775545635	0.459325397
		total varian butir		26.61483135		
		total varian		133.0394345		

Realibilitas

0.820459284

item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11
3	3	3	2	3	2	3	3
4	2	3	2	3	1	4	3
4	1	4	1	4	1	4	3
2	3	2	2	3	3	3	3
4	1	4	1	4	1	4	4
4	2	3	1	4	2	3	2
4	1	3	1	4	1	3	4
3	2	3	2	3	2	3	3
4	1	4	1	4	1	4	4
4	2	3	1	4	1	4	4
4	2	4	1	4	1	3	3
4	2	3	1	4	2	4	4
1	3	3	2	3	3	3	3
3	2	2	2	3	2	3	2
3	3	2	2	3	2	2	3
4	1	4	1	4	1	4	4
4	1	4	1	4	1	4	4
3	2	3	1	4	2	3	3
3	3	2	2	3	2	3	3
3	2	2	3	3	3	3	3
3	2	3	2	3	3	3	3
3	4	1	3	2	2	3	3
3	3	3	2	3	3	2	3
3	3	2	2	3	2	3	3
3	2	4	2	4	2	3	3
4	1	3	1	4	1	2	4
3	2	3	2	3	2	3	3
3	2	3	2	3	2	3	3
3	2	3	2	3	2	3	3

4	1	3	1	4	1	4	4
3	2	3	2	3	2	3	3
3	3	2	3	3	2	2	2
3	1	3	1	4	2	3	3
3	3	2	3	2	3	3	3
3	2	3	2	3	2	3	3
4	1	3	1	2	1	4	4
3	3	2	2	4	1	4	2
4	2	3	1	4	2	4	4
3	3	2	2	3	3	3	3
4	1	2	1	4	1	4	4
3	2	3	1	4	1	4	4
4	1	2	1	4	1	4	4
4	1	2	1	3	1	4	3
2	4	1	2	3	3	2	4
4	3	2	2	4	2	3	4
3	3	2	2	3	2	3	3
3	3	3	2	3	3	3	3
3	3	2	2	3	2	4	4
3	2	3	2	3	4	2	2
2	1	2	1	2	1	3	4
3	1	1	1	3	1	3	4
3	1	1	1	2	1	3	4
3	3	2	2	2	2	3	4
3	3	2	2	2	2	3	2
3	1	2	2	2	2	3	3
3	3	2	2	1	2	3	2
2	2	3	2	2	2	3	3
2	3	2	1	3	3	1	2
2	2	2	1	2	2	2	3

1	1	2	1	2	1	3	2
3	1	2	1	3	1	1	1
2	2	1	2	2	2	2	2
2	4	2	2	1	2	2	2
2	4	2	1	2	2	2	1
0.275977627	0.37940888	0.293777258	0.479148068	0.346443745	0.300895867	0.349107215	0.216384945
0.254	0.254	0.254	0.254	0.254	0.254	0.254	0.254
valid	tidak						
0.5625	0.841269841	0.633928571	0.365079365	0.662698413	0.546626984	0.553323413	0.625992063

item 12	item 13	item 14	item 15	item 16	item 17	item 18	item 19
3	3	2	3	2	1	2	1
2	3	2	3	2	3	2	4
2	4	2	4	1	3	1	4
3	2	3	2	3	2	3	2
1	3	1	3	1	3	1	2
2	4	1	3	2	3	2	4
1	3	1	4	3	2	2	2
2	2	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	2	1	2
1	2	1	4	1	4	1	2
2	3	2	3	2	3	2	3
2	4	1	4	2	3	2	3
3	2	2	3	3	2	3	2
2	2	3	3	2	2	2	2
3	2	3	3	3	3	3	2
1	4	1	4	1	4	1	4
1	4	1	4	1	2	1	3
2	3	2	3	2	3	2	2
3	3	2	3	2	1	2	2
2	3	2	2	3	2	2	3
2	3	2	3	2	3	2	3
1	3	2	2	4	2	4	1
2	2	2	3	2	2	3	2
2	3	2	3	2	2	2	2
2	3	2	4	2	2	2	1
1	4	1	3	1	4	1	2
2	2	2	3	2	2	2	2
2	3	2	3	2	2	2	3
2	3	2	3	2	2	2	3

1	4	1	4	1	1	1	4
2	3	2	3	2	2	2	3
2	3	2	4	3	2	2	2
2	4	1	4	1	3	2	2
3	2	3	2	3	2	3	2
2	2	2	3	2	3	2	3
1	2	2	4	1	3	2	2
3	2	3	3	3	2	3	1
1	4	1	4	2	3	1	4
3	4	2	3	3	3	3	2
3	2	1	3	1	2	2	1
1	3	3	3	2	2	2	2
1	3	1	4	1	4	1	4
3	3	2	2	2	2	3	2
3	2	2	1	3	1	3	1
3	3	2	4	3	2	3	2
3	3	3	3	2	2	2	3
3	3	2	3	2	2	2	2
3	3	3	2	2	2	3	2
2	2	3	2	3	3	3	1
1	2	1	3	1	3	1	2
1	2	1	3	1	3	1	1
1	2	1	3	1	2	1	3
3	1	3	2	3	2	3	1
3	2	2	3	3	1	3	1
2	2	2	1	2	3	2	2
4	2	2	1	2	2	3	1
2	3	2	1	2	3	2	3
3	2	1	1	2	2	3	1
2	3	2	2	2	1	3	3

1	1	1	2	1	3	1	3
1	1	1	2	1	3	1	1
2	1	2	2	2	3	2	1
2	2	2	3	2	1	2	2
1	1	2	1	2	2	1	1
0.438893729	0.355592271	0.47655008	0.272429347	0.536964448	-0.160492493	0.515819758	0.040204008
0.254	0.254	0.254	0.254	0.254	0.254	0.254	0.254
valid	valid	valid	valid	valid	tidak	valid	tidak
0.650545635	0.737103175	0.451388889	0.789434524	0.55530754	0.587301587	0.585069444	0.87202381

item 20	item 21	item 22	item 23	item 24	item 25	item 26	item 27
4	3	2	3	3	4	3	4
2	2	3	2	3	2	3	3
1	1	4	1	4	1	4	1
3	3	3	2	2	4	3	4
1	1	4	1	4	1	4	1
1	1	1	1	1	4	1	3
1	1	4	3	4	1	4	2
2	3	3	2	3	3	3	3
2	1	4	2	4	1	4	1
3	2	4	3	4	1	4	1
2	2	3	2	3	2	3	2
2	2	3	2	3	2	3	2
4	3	3	3	3	3	3	3
3	3	4	3	2	3	2	3
3	2	3	2	3	3	3	3
1	1	4	1	4	1	4	1
1	1	3	1	4	1	4	1
1	2	3	2	3	2	3	2
3	2	3	3	2	3	3	3
2	3	2	3	2	2	3	2
2	2	3	2	3	2	3	2
4	4	1	4	1	4	3	4
3	2	3	3	3	3	4	3
2	2	3	2	3	2	3	3
1	2	4	1	4	1	4	3
1	1	4	1	4	1	4	1
2	2	3	2	3	2	3	3
2	2	3	2	3	2	3	2
2	2	3	2	3	2	3	2

1	1	3	1	4	1	4	1
2	2	3	2	3	2	3	2
2	2	3	2	4	3	4	3
1	1	4	1	4	1	4	2
3	2	3	3	3	3	3	3
2	2	3	2	3	2	3	2
3	1	3	2	4	1	4	1
4	3	3	3	3	3	2	3
2	1	4	1	4	1	4	1
2	2	3	3	3	2	3	3
2	1	4	3	4	2	4	2
2	2	3	2	3	2	4	3
1	1	4	1	4	1	4	1
2	2	4	3	3	3	3	3
1	1	2	2	3	4	2	4
2	2	3	2	3	3	4	3
2	2	3	2	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	3	3
1	3	2	3	3	3	4	3
3	4	2	2	2	3	2	4
1	1	3	1	3	1	3	1
2	1	2	2	3	2	3	1
1	1	2	1	1	1	2	1
3	3	3	3	2	4	4	3
3	2	3	3	3	3	3	4
3	3	3	2	2	2	3	2
3	2	3	3	2	2	3	3
2	2	3	2	3	2	3	2
1	1	3	1	3	3	2	3
2	2	3	1	3	2	3	2

1	1	2	1	3	1	4	1
1	1	3	1	2	1	2	1
2	2	3	2	2	2	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2
4	4	1	1	1	1	1	3
0.385577065	0.37119623	0.230549082	0.582967088	0.220041589	0.489115525	0.280147033	0.509811255
0.254	0.254	0.254	0.254	0.254	0.254	0.254	0.254
valid	valid	tidak	valid	tidak	valid	valid	valid
0.821428571	0.676339286	0.570436508	0.618799603	0.697420635	0.879960317	0.525545635	0.916666667

item 28	item 29	item 30	item 31	item 32	item 33	item 34	item 35
3	3	3	2	2	3	3	2
3	3	3	3	2	3	3	3
4	1	4	4	1	2	1	3
3	2	3	3	3	2	4	2
4	1	3	4	1	4	1	4
4	1	1	3	2	3	2	3
4	1	4	4	1	4	2	4
3	3	3	3	2	3	2	3
4	3	4	3	1	3	4	2
4	3	3	4	1	4	1	3
3	2	3	3	2	3	3	2
3	2	3	2	2	3	2	3
3	2	3	3	3	3	3	2
3	3	3	3	3	2	3	1
3	1	3	3	2	2	3	2
4	1	4	4	1	4	1	4
4	1	4	4	1	4	1	4
3	2	3	4	2	3	2	3
2	2	2	3	2	4	3	2
3	2	3	3	2	3	3	3
3	2	3	3	2	3	2	3
3	3	3	3	2	3	4	1
4	2	4	3	2	3	2	2
3	2	3	3	2	3	3	3
3	2	4	4	1	3	2	3
4	1	4	4	1	3	1	4
4	1	4	4	2	4	3	3
3	2	3	3	2	3	2	3
3	2	3	3	2	3	2	3

4	1	4	4	1	4	1	4
3	2	3	3	2	3	2	3
3	2	3	2	2	2	3	3
3	1	4	4	1	4	1	3
3	3	3	2	2	2	3	2
3	2	3	3	2	3	2	3
3	1	2	4	1	4	1	2
3	2	3	3	4	2	3	3
4	1	4	3	1	4	1	3
3	2	3	3	2	3	3	3
4	1	4	1	2	4	2	2
4	2	4	3	2	3	2	3
2	1	4	3	1	2	1	4
3	2	3	2	2	2	3	2
3	2	3	2	4	1	4	2
2	2	2	4	2	3	2	2
3	2	3	3	2	3	3	2
3	2	3	3	2	2	2	3
3	2	2	1	2	3	3	3
2	4	1	1	4	1	2	1
2	1	2	2	1	3	1	2
2	1	2	2	1	2	1	1
2	1	2	2	1	2	1	3
3	2	3	1	3	2	3	1
2	1	2	2	2	2	4	1
1	2	1	1	2	3	2	3
3	2	1	2	2	3	3	3
2	2	1	3	2	3	2	2
2	1	2	3	1	3	2	3
2	2	3	2	2	2	3	3

3	2	1	2	1	1	1	3
3	1	2	2	1	2	1	2
2	2	3	3	2	2	2	3
3	2	3	4	2	3	2	2
1	2	2	1	1	4	1	2
0.420620708	0.388582677	0.457398094	0.278718734	0.472697225	0.178050367	0.576373804	-0.020173053
0.254	0.254	0.254	0.254	0.254	0.254	0.254	0.254
valid	valid	valid	valid	valid	tidak	valid	tidak
0.55530754	0.493799603	0.777777778	0.811259921	0.557291667	0.641865079	0.862847222	0.654513889

item 36	item 37	item 38	item 39	item 40	Total
4	3	3	3	3	107
2	3	3	3	4	110
1	4	1	4	1	97
4	2	4	2	3	111
1	4	1	2	1	92
2	4	1	2	1	91
2	4	1	4	1	101
2	3	2	3	2	103
2	2	3	4	4	103
1	4	3	4	1	105
3	3	2	3	2	102
2	2	2	3	1	101
3	3	3	3	4	113
3	2	3	2	3	100
3	3	3	4	3	106
1	4	1	4	1	100
1	4	1	4	1	96
2	4	2	4	2	101
2	3	2	4	2	101
2	3	2	3	2	100
2	3	2	3	2	101
4	3	4	3	4	112
2	4	3	4	2	108
2	3	2	3	3	101
2	4	1	4	1	102
1	4	1	4	1	92
3	4	3	4	3	107
2	3	2	3	2	99
2	3	2	3	2	99

1	4	1	4	1	95
2	3	2	3	2	99
3	3	2	2	3	102
1	4	1	4	1	95
3	3	3	3	2	108
2	3	2	2	3	99
1	3	1	4	1	91
2	4	3	4	4	115
1	4	1	4	1	101
3	3	3	3	3	110
3	4	1	4	1	99
2	2	2	4	2	104
1	3	1	3	1	90
3	3	3	4	1	100
3	1	2	3	4	98
1	2	2	2	3	104
2	3	2	3	1	102
2	3	2	3	3	100
3	1	3	3	2	103
2	2	1	1	4	96
1	2	1	3	1	71
1	3	1	4	1	73
1	3	1	3	1	66
1	2	2	4	2	102
3	3	2	4	2	97
2	2	2	3	2	88
3	2	2	3	2	93
2	2	2	3	2	91
3	3	1	4	1	83
2	1	2	2	2	86

1	3	1	1	1	65
1	2	1	2	1	63
2	2	2	3	2	84
2	4	2	4	2	88
1	1	2	2	3	71

0.513242575	0.229302083	0.621163608	0.270160615	0.47465434
0.254	0.254	0.254	0.254	0.254
valid	tidak	valid	valid	valid

0.729166667 0.757936508 0.68030754 0.662698413 1.014880952

jumlah 6193
rata - rata 96.765625
tertinggi 115
terendah 63

item10	Pearson Correlation	-0.183	.505**	-0.068	.561**	-.381**	.386**	-0.243	.414**	-.477**	1	.586**
	Sig. (2-tailed)	0.149	0.000	0.594	0.000	0.002	0.002	0.053	0.001	0.000		0.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item11	Pearson Correlation	-.314*	.426**	-0.098	.466**	-.366**	0.222	-.291*	.410**	-.327**	.586**	1
	Sig. (2-tailed)	0.012	0.000	0.441	0.000	0.003	0.078	0.020	0.001	0.008	0.000	
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item12	Pearson Correlation	.499**	-0.157	.473**	-0.239	.577**	-.260*	.501**	-0.219	.537**	-0.160	-.251*
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.214	0.000	0.058	0.000	0.038	0.000	0.082	0.000	0.207	0.045
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item13	Pearson Correlation	-.431**	.442**	-.332**	.569**	-.247*	.527**	-0.191	.599**	-0.136	.448**	.422**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.007	0.000	0.049	0.000	0.130	0.000	0.284	0.000	0.001
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item14	Pearson Correlation	.639**	-0.148	.599**	-.285*	.573**	-0.198	.635**	-.301*	.461**	-0.112	-.271*
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.242	0.000	0.022	0.000	0.116	0.000	0.016	0.000	0.378	0.031
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item15	Pearson Correlation	-.469**	.475**	-.278*	.592**	-.368**	.511**	-.277*	.627**	-.396**	.490**	.448**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.026	0.000	0.003	0.000	0.027	0.000	0.001	0.000	0.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item16	Pearson Correlation	.693**	-0.241	.525**	-.281*	.723**	-.334**	.727**	-0.234	.629**	-.285*	-.267*
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.055	0.000	0.024	0.000	0.007	0.000	0.063	0.000	0.022	0.033
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item17	Pearson Correlation	-.280*	.373**	-0.222	.297*	-.497**	.267*	-.343**	.293*	-.259*	0.164	0.151
	Sig. (2-tailed)	0.025	0.002	0.078	0.017	0.000	0.033	0.006	0.019	0.039	0.196	0.235
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item18	Pearson Correlation	.654**	-0.192	.516**	-.284*	.648**	-.354**	.588**	-.311*	.603**	-.255*	-0.217
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.129	0.000	0.023	0.000	0.004	0.000	0.012	0.000	0.042	0.085
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item19	Pearson Correlation	-.300*	.315*	-.328**	.333**	-.385**	.418**	-0.218	.295*	-0.226	.419**	.273*
	Sig. (2-tailed)	0.016	0.011	0.008	0.007	0.002	0.001	0.084	0.018	0.073	0.001	0.029

	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item20	Pearson Correlation	.658**	-.262*	.494**	-0.219	.544**	-0.223	.478**	-.371**	.323**	-0.052	-.296*
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.036	0.000	0.082	0.000	0.077	0.000	0.003	0.009	0.686	0.018
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item21	Pearson Correlation	.676**	-.324**	.501**	-.322**	.581**	-0.202	.611**	-.325**	.502**	-0.150	-.379**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.009	0.000	0.009	0.000	0.109	0.000	0.009	0.000	0.238	0.002
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item22	Pearson Correlation	-.286*	.551**	-0.172	.426**	-.498**	.424**	-.304*	.468**	-.350**	.342**	.350**
	Sig. (2-tailed)	0.022	0.000	0.173	0.000	0.000	0.000	0.014	0.000	0.005	0.006	0.005
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item23	Pearson Correlation	.601**	-0.207	.515**	-0.029	.459**	-.292*	.580**	-0.225	.277*	0.107	-0.028
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.100	0.000	0.817	0.000	0.019	0.000	0.074	0.027	0.399	0.827
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item24	Pearson Correlation	-.484**	.585**	-0.212	.512**	-.492**	.574**	-.401**	.680**	-.368**	.437**	.461**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.092	0.000	0.000	0.000	0.001	0.000	0.003	0.000	0.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item25	Pearson Correlation	.715**	-.351**	.566**	-.329**	.687**	-.429**	.651**	-.278*	.548**	-.257*	-0.162
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.004	0.000	0.008	0.000	0.000	0.000	0.026	0.000	0.041	0.202
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item26	Pearson Correlation	-.329**	.460**	-0.191	.495**	-.415**	.472**	-0.213	.466**	-.364**	.544**	.636**
	Sig. (2-tailed)	0.008	0.000	0.131	0.000	0.001	0.000	0.091	0.000	0.003	0.000	0.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item27	Pearson Correlation	.678**	-.338**	.553**	-.329**	.768**	-.305*	.645**	-.249*	.631**	-.288*	-.354**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.006	0.000	0.008	0.000	0.014	0.000	0.047	0.000	0.021	0.004
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item28	Pearson Correlation	-0.224	.412**	-0.103	.485**	-0.229	.549**	-0.189	.551**	-.264*	.402**	.353**
	Sig. (2-tailed)	0.076	0.001	0.417	0.000	0.068	0.000	0.134	0.000	0.035	0.001	0.004
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item29	Pearson Correlation	.575**	-0.218	.430**	-0.180	.403**	-0.033	.519**	-0.203	.406**	-0.045	-0.228

item39	Pearson Correlation	-0.233	.298*	-0.018	.335**	-0.117	0.187	-0.210	0.246	-.293*	.300*	.416**
	Sig. (2-tailed)	0.064	0.017	0.888	0.007	0.358	0.140	0.096	0.051	0.019	0.016	0.001
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
item40	Pearson Correlation	.635**	-0.234	.525**	-.298*	.597**	-0.160	.593**	-0.177	.454**	-0.171	-.263*
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.062	0.000	0.017	0.000	0.208	0.000	0.163	0.000	0.176	0.036
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
total	Pearson Correlation	.416**	.290*	.485**	.276*	.379**	.294*	.479**	.346**	.301*	.349**	0.216
	Sig. (2-tailed)	0.001	0.020	0.000	0.027	0.002	0.018	0.000	0.005	0.016	0.005	0.086
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

-0.160	.448**	-0.112	.490**	-.285*	0.164	-.255*	.419**	-0.052	-0.150	.342**	0.107	.437**	-.257*
0.207	0.000	0.378	0.000	0.022	0.196	0.042	0.001	0.686	0.238	0.006	0.399	0.000	0.041
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-.251*	.422**	-.271*	.448**	-.267*	0.151	-0.217	.273*	-.296*	-.379**	.350**	-0.028	.461**	-0.162
0.045	0.001	0.031	0.000	0.033	0.235	0.085	0.029	0.018	0.002	0.005	0.827	0.000	0.202
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
1	-0.153	.561**	-.351**	.529**	-.421**	.719**	-.321**	.346**	.337**	-0.077	.500**	-0.211	.690**
	0.229	0.000	0.004	0.000	0.001	0.000	0.010	0.005	0.006	0.543	0.000	0.094	0.000
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-0.153	1	-.287*	.539**	-0.157	0.103	-0.193	.551**	-.380**	-.308*	.277*	-0.203	.538**	-.294*
0.229		0.021	0.000	0.214	0.420	0.127	0.000	0.002	0.013	0.027	0.107	0.000	0.018
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.561**	-.287*	1	-.330**	.629**	-.316*	.632**	-.248*	.538**	.696**	-0.197	.485**	-.405**	.678**
0.000	0.021		0.008	0.000	0.011	0.000	0.048	0.000	0.000	0.118	0.000	0.001	0.000
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-.351**	.539**	-.330**	1	-.315*	0.195	-.411**	.401**	-0.245	-.406**	.466**	-0.178	.614**	-.403**
0.004	0.000	0.008		0.011	0.122	0.001	0.001	0.051	0.001	0.000	0.158	0.000	0.001
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.529**	-0.157	.629**	-.315*	1	-.379**	.809**	-.314*	.519**	.645**	-.339**	.596**	-.383**	.729**
0.000	0.214	0.000	0.011		0.002	0.000	0.011	0.000	0.000	0.006	0.000	0.002	0.000
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-.421**	0.103	-.316*	0.195	-.379**	1	-.410**	.305*	-.263*	-0.230	.295*	-.326**	.316*	-.469**
0.001	0.420	0.011	0.122	0.002		0.001	0.014	0.036	0.068	0.018	0.009	0.011	0.000
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.719**	-0.193	.632**	-.411**	.809**	-.410**	1	-.415**	.477**	.536**	-0.245	.632**	-.321**	.790**
0.000	0.127	0.000	0.001	0.000	0.001		0.001	0.000	0.000	0.051	0.000	0.010	0.000
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-.321**	.551**	-.248*	.401**	-.314*	.305*	-.415**	1	-.410**	-.329**	0.167	-.415**	.355**	-.422**
0.010	0.000	0.048	0.001	0.011	0.014	0.001		0.001	0.008	0.186	0.001	0.004	0.001

64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.346**	-.380**	.538**	-0.245	.519**	-.263*	.477**	-.410**	1	.731**	-.252*	.644**	-.438**	.553**
0.005	0.002	0.000	0.051	0.000	0.036	0.000	0.001		0.000	0.044	0.000	0.000	0.000
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.337**	-.308*	.696**	-.406**	.645**	-0.230	.536**	-.329**	.731**	1	-.413**	.542**	-.605**	.606**
0.006	0.013	0.000	0.001	0.000	0.068	0.000	0.008	0.000		0.001	0.000	0.000	0.000
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-0.077	.277*	-0.197	.466**	-.339**	.295*	-0.245	0.167	-.252*	-.413**	1	-0.106	.602**	-.287*
0.543	0.027	0.118	0.000	0.006	0.018	0.051	0.186	0.044	0.001		0.404	0.000	0.021
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.500**	-0.203	.485**	-0.178	.596**	-.326**	.632**	-.415**	.644**	.542**	-0.106	1	-.289*	.643**
0.000	0.107	0.000	0.158	0.000	0.009	0.000	0.001	0.000	0.000	0.404		0.020	0.000
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-0.211	.538**	-.405**	.614**	-.383**	.316*	-.321**	.355**	-.438**	-.605**	.602**	-.289*	1	-.401**
0.094	0.000	0.001	0.000	0.002	0.011	0.010	0.004	0.000	0.000	0.000	0.020		0.001
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.690**	-.294*	.678**	-.403**	.729**	-.469**	.790**	-.422**	.553**	.606**	-.287*	.643**	-.401**	1
0.000	0.018	0.000	0.001	0.000	0.000	0.000	0.001	0.000	0.000	0.021	0.000	0.001	
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-0.222	.479**	-.270*	.580**	-.289*	0.225	-0.215	.319*	-.307*	-.403**	.503**	-0.060	.717**	-.281*
0.078	0.000	0.031	0.000	0.021	0.074	0.088	0.010	0.014	0.001	0.000	0.635	0.000	0.025
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.692**	-0.234	.694**	-.395**	.786**	-.508**	.803**	-.486**	.544**	.677**	-.337**	.562**	-.404**	.833**
0.000	0.063	0.000	0.001	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.006	0.000	0.001	0.000
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-0.184	.438**	-0.195	.500**	-0.201	0.094	-0.194	.279*	-.257*	-.365**	.366**	0.028	.560**	-0.225
0.145	0.000	0.122	0.000	0.112	0.461	0.125	0.026	0.040	0.003	0.003	0.829	0.000	0.074
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
0.229	-0.152	.514**	-0.243	.419**	-0.144	.370**	-0.184	.516**	.691**	-0.220	.493**	-.361**	.482**

.544**	-.288*	.402**	-0.045	.299*	0.202	-0.157	.359**	-0.106	.268*	-0.177	.274*	0.030	.300*
0.000	0.021	0.001	0.724	0.016	0.110	0.216	0.004	0.405	0.032	0.161	0.028	0.817	0.016
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.636**	-.354**	.353**	-0.228	.427**	0.223	-0.241	.324**	-0.178	.257*	-.263*	0.147	-0.139	.416**
0.000	0.004	0.004	0.071	0.000	0.076	0.055	0.009	0.161	0.041	0.036	0.247	0.273	0.001
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-0.222	.692**	-0.184	0.229	-0.198	-.280*	.611**	-.266*	.631**	-.307*	.622**	-0.202	.431**	-0.005
0.078	0.000	0.145	0.069	0.117	0.025	0.000	0.033	0.000	0.014	0.000	0.109	0.000	0.972
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.479**	-0.234	.438**	-0.152	.425**	.456**	-.267*	.382**	-0.070	.466**	-0.093	.353**	-0.135	.253*
0.000	0.063	0.000	0.230	0.000	0.000	0.033	0.002	0.581	0.000	0.463	0.004	0.287	0.044
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-.270*	.694**	-0.195	.514**	-0.114	-0.229	.705**	-.370**	.586**	-.435**	.479**	-.370**	.588**	-0.149
0.031	0.000	0.122	0.000	0.370	0.069	0.000	0.003	0.000	0.000	0.000	0.003	0.000	0.241
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.580**	-.395**	.500**	-0.243	.585**	.584**	-.372**	.370**	-.311*	.320**	-.350**	.584**	-0.226	.344**
0.000	0.001	0.000	0.053	0.000	0.000	0.002	0.003	0.012	0.010	0.005	0.000	0.073	0.005
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-.289*	.786**	-0.201	.419**	-0.124	-0.193	.680**	-.297*	.716**	-.379**	.624**	-.246*	.567**	-0.178
0.021	0.000	0.112	0.001	0.330	0.126	0.000	0.017	0.000	0.002	0.000	0.050	0.000	0.159
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
0.225	-.508**	0.094	-0.144	-0.023	0.187	-.329**	0.071	-.532**	.291*	-.431**	0.202	-.273*	-0.064
0.074	0.000	0.461	0.257	0.854	0.139	0.008	0.577	0.000	0.020	0.000	0.109	0.029	0.618
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-0.215	.803**	-0.194	.370**	-0.179	-0.242	.681**	-.299*	.724**	-.432**	.702**	-.282*	.582**	-0.065
0.088	0.000	0.125	0.003	0.156	0.054	0.000	0.017	0.000	0.000	0.000	0.024	0.000	0.608
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.319*	-.486**	.279*	-0.184	0.207	.347**	-.287*	0.195	-.308*	.514**	-.347**	.271*	-0.213	-0.055
0.010	0.000	0.026	0.146	0.100	0.005	0.022	0.123	0.013	0.000	0.005	0.030	0.091	0.667

64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-.307*	.544**	-.257*	.516**	-0.189	-.298*	.485**	-0.052	.456**	-.572**	.428**	-0.216	.641**	-0.059
0.014	0.000	0.040	0.000	0.135	0.017	0.000	0.684	0.000	0.000	0.000	0.086	0.000	0.642
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-.403**	.677**	-.365**	.691**	-0.233	-.361**	.598**	-0.163	.478**	-.428**	.456**	-.384**	.626**	-.310*
0.001	0.000	0.003	0.000	0.064	0.003	0.000	0.197	0.000	0.000	0.000	0.002	0.000	0.013
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.503**	-.337**	.366**	-0.220	.542**	.389**	-.263*	.254*	-0.172	.317*	-0.195	.335**	-0.155	.397**
0.000	0.006	0.003	0.081	0.000	0.002	0.036	0.043	0.175	0.011	0.122	0.007	0.221	0.001
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-0.060	.562**	0.028	.493**	-0.043	-0.220	.518**	-0.046	.647**	-.464**	.614**	-0.091	.686**	0.144
0.635	0.000	0.829	0.000	0.736	0.080	0.000	0.716	0.000	0.000	0.000	0.473	0.000	0.256
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.717**	-.404**	.560**	-.361**	.447**	.415**	-.365**	.325**	-.278*	.475**	-0.243	.478**	-.348**	.312*
0.000	0.001	0.000	0.003	0.000	0.001	0.003	0.009	0.026	0.000	0.053	0.000	0.005	0.012
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-.281*	.833**	-0.225	.482**	-0.139	-.356**	.749**	-.403**	.743**	-.578**	.710**	-.343**	.642**	-0.107
0.025	0.000	0.074	0.000	0.273	0.004	0.000	0.001	0.000	0.000	0.000	0.006	0.000	0.402
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
1	-.353**	.563**	-.253*	.431**	.338**	-.414**	.348**	-0.218	.360**	-.265*	.395**	-0.199	.321**
	0.004	0.000	0.044	0.000	0.006	0.001	0.005	0.084	0.003	0.034	0.001	0.116	0.010
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-.353**	1	-0.238	.506**	-0.141	-.305*	.698**	-.287*	.748**	-.475**	.745**	-.319*	.602**	-0.158
0.004		0.059	0.000	0.266	0.014	0.000	0.021	0.000	0.000	0.000	0.010	0.000	0.213
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
.563**	-0.238	1	-0.157	.625**	.493**	-0.148	.341**	-0.064	.358**	-0.024	.586**	-0.001	.345**
0.000	0.059		0.216	0.000	0.000	0.245	0.006	0.615	0.004	0.850	0.000	0.992	0.005
64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
-.253*	.506**	-0.157	1	-0.163	-.248*	.518**	-.274*	.468**	-.371**	.379**	-.355**	.588**	-.359**

item40	total
.635**	.416**
0.000	0.001
64	64
-0.234	.290*
0.062	0.020
64	64
.525**	.485**
0.000	0.000
64	64
-.298*	.276*
0.017	0.027
64	64
.597**	.379**
0.000	0.002
64	64
-0.160	.294*
0.208	0.018
64	64
.593**	.479**
0.000	0.000
64	64
-0.177	.346**
0.163	0.005
64	64
.454**	.301*
0.000	0.016
64	64

-0.171	.349**
0.176	0.005
64	64
-.263*	0.216
0.036	0.086
64	64
.351**	.439**
0.004	0.000
64	64
-0.171	.356**
0.177	0.004
64	64
.547**	.477**
0.000	0.000
64	64
-0.243	.272*
0.053	0.029
64	64
.635**	.537**
0.000	0.000
64	64
-.303*	-0.160
0.015	0.205
64	64
.513**	.516**
0.000	0.000
64	64
-.294*	0.040
0.018	0.752

64	64
.572**	.386**
0.000	0.002
64	64
.616**	.371**
0.000	0.003
64	64
-.332**	0.231
0.007	0.067
64	64
.440**	.583**
0.000	0.000
64	64
-.376**	0.220
0.002	0.081
64	64
.568**	.489**
0.000	0.000
64	64
-.377**	.280*
0.002	0.025
64	64
.648**	.510**
0.000	0.000
64	64
-0.168	.421**
0.183	0.001
64	64
.613**	.389**

0.000	0.002
64	64
-0.067	.457**
0.599	0.000
64	64
-0.169	.279*
0.182	0.026
64	64
.683**	.473**
0.000	0.000
64	64
-.289*	0.178
0.021	0.159
64	64
.672**	.576**
0.000	0.000
64	64
-.374**	-0.020
0.002	0.874
64	64
.515**	.513**
0.000	0.000
64	64
-.360**	0.229
0.004	0.068
64	64
.670**	.621**
0.000	0.000
64	64

-.278*	.270*
0.026	0.031
64	64
1	.475**
	0.000
64	64
.475**	1
0.000	
64	64

Reliability

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.820	40

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item01	94.8438	127.023	.366	.815
item02	93.7188	127.920	.218	.819
item03	95.0469	125.918	.438	.813
item04	93.6719	128.827	.214	.819
item05	94.6406	125.853	.308	.816
item06	94.2344	128.278	.229	.818
item07	95.1406	126.726	.437	.814
item08	93.7031	127.196	.282	.817
item09	94.9219	128.454	.241	.818
item10	93.7188	127.602	.291	.817
item11	93.6719	129.716	.150	.821
item12	94.7500	125.524	.380	.814
item13	94.1094	126.734	.288	.817
item14	94.9219	126.105	.430	.813
item15	93.9063	128.245	.199	.820
item16	94.7813	124.364	.489	.811
item17	94.3906	136.464	-.224	.831
item18	94.7188	124.523	.465	.812
item19	94.5469	133.045	-.041	.828
item20	94.7031	125.799	.316	.816
item21	94.8438	126.674	.307	.816
item22	93.7969	129.593	.167	.820
item23	94.7500	123.079	.535	.810
item24	93.7969	129.498	.150	.821

item25	94.6719	123.335	.424	.812
item26	93.5938	128.880	.221	.819
item27	94.4531	122.696	.444	.811
item28	93.7813	126.364	.365	.815
item29	94.9375	127.234	.335	.816
item30	93.8906	124.512	.394	.813
item31	93.9375	128.060	.204	.820
item32	94.9375	125.456	.420	.813
item33	93.9219	130.391	.110	.822
item34	94.5625	121.552	.519	.809
item35	94.1563	134.070	-.090	.828
item36	94.7344	123.658	.456	.811
item37	93.8281	129.192	.156	.821
item38	94.8125	121.901	.574	.808
item39	93.5781	128.629	.203	.819
item40	94.7344	123.024	.403	.813

I. Identitas Diri

Nama Lengkap :

Kelas :

II. Petunjuk Mengerjakan

Dibawah ini terdapat beberapa pertanyaan . pilihlah salah satu alternative jawaban yang paling sesuai dengan diri anda yang sebenarnya. Semua pilihan jawaban adalah benar. Usahakan semua pertanyaan terjawab dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu pada tempat alternative jawaban di bawah ini :

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

Contoh Pengerjaan

NO	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya tidak mengetahui dampak positif dan negatif ketika main game online.		√		

Selamat mengerjakan, silahkan dibaca dengan teliti dan dijawab dengan JUJUR.

NO	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya suka bermain game online setiap hari.				
2.	Saya pernah tidak ikut pelajaran disekolah kerana keasikan bermain game online.				
3.	Saya selalu bermain game setiap hari.				

4.	Setiap hari saya tidak pernah lepas dari game online.				
5.	Bermain game online membuat perasaan saya bahagia.				
6.	Bermain game online membuat saya dapat melupakan masalah saya.				
7.	Meskipun sudah larut malam, saya tetap bermain game online.				
8.	Sering begadang sambil bermain game online.				
9.	Mendapatkan uang dari game adalah salah satu tekat saya.				
10.	Lebih baik mendapatkan uang dari bermain game daripada bekerja tapi tidak menyenangkan.				
12.	Perasaan saya bahagia ketika dapat bermain game online.				
13.	Jika ada waktu senggang saya selalu bermain game online.				
14.	Saya selalu melanjutkan permainan ketika berhasil mengalahkan lawan saya.				
15.	Pernah lupa mengerjakan tugas karena keasikan bermain game online.				
16.	Saya merasa lebih tenang ketika bermain game online.				
18.	Bermain game online dapat menambah perasaan bahagia saya.				
20.	Saya selalu berusaha untuk menaikkan rank atau rangking game online saya.				
21.	Saya selalu menerima ajakan teman untuk mabar (main bareng).				
23.	Saya tetap bermain game online meskipun pernah kalah.				

25.	Untuk menghilangkan stress karena tugas sekolah saya selalu menghibur diri dengan game online.				
26.	Lebih baik bermain game online daripada pusing mikir tugas sekolah yang banyak.				
27.	Menurut saya mabar dengan teman dapat menghilangkan kejenuhan.				
28.	Tetap melanjutkan main game ketika dipanggil mama untuk makan.				
29.	Tetap melanjutkan mabar meskipun koneksi internet tiba – tiba melambat atau lemot.				
30.	Menutup panggilan telfon dari orang tua ketika bermain game online daripada jadi beban tim.				
31.	Belum dapat mengatur waktu ketika bermain game online.				
32.	Sering terpikirkan untuk bisa mabar bareng teman-teman.				
34.	Lebih asik main game online bareng teman-teman.				
36.	Mabar dengan teman dapat membuat saya bersemangat.				
38.	Ketika mabar dengan teman dan menang, dapat membuat saya bersemangat untuk push rank lagi.				
39.	Pernah ribut sama pacar atau teman gara – gara game online.				
40.	Pernah melakukan top up game atau membeli benda digame dengan uang sendiri.				

No	Timestamp	Nama	Kelas	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5
1	5/10/2021 9:34	PRISKA JEANITA	XI MIPA 1	3	4	3	4	3
2	5/10/2021 9:34	VIONA APRILIA HAPSARI	XI MIPA 1	3	3	3	2	3
3	5/10/2021 9:36	RAFLI SEPTINDIAN ADITYA SUNARSO	XI MIPA 1	4	3	4	4	3
4	5/10/2021 9:36	MARINE PUTRI AWINDA	XI MIPA 1	2	2	3	1	2
5	5/10/2021 9:36	HAMLUM MUKHLISHOH	XI MIPA 1	1	2	3	1	2
6	5/10/2021 9:38	NANDITO ADI SYAHPUTRA	XI MIPA 1	4	4	4	3	3
7	5/10/2021 9:39	LOLITA MUTIARA BINTANG	XI MIPA 1	1	2	3	2	2
8	5/10/2021 9:40	FIRDA MAGFIROH	XI MIPA 1	1	2	3	2	2
9	5/10/2021 9:41	ANNISA RAFIQAH NIKMAH	XI MIPA 1	2	2	2	2	1
10	5/10/2021 9:41	GITA DWI JULYANI	XI MIPA 1	2	2	2	2	1
11	5/10/2021 9:42	MIFTAHULJANNAH	XI MIPA 1	3	4	3	4	3
12	5/10/2021 9:43	NAJWA CHOIRUNISA ROHIMA	XI MIPA 1	2	2	3	2	1
13	5/10/2021 9:46	RAHMA INTAN N	XI MIPA 1	2	3	2	3	3
14	5/10/2021 9:47	DESI ROSITA DAMAYANTI	XI MIPA 1	1	2	3	2	1
15	5/10/2021 9:52	ELITTA RAHAYU PUTRI RACHMADANI	XI MIPA 1	1	2	3	2	1
16	5/10/2021 9:54	RATIH LUSIANA DEVI	XI MIPA 1	3	4	2	3	3
17	5/10/2021 10:06	PUTRI IRDA NOFITA	XI MIPA 1	3	3	3	2	3
18	5/10/2021 10:10	MEIRINA SOFI WIDIARI	XI MIPA 1	2	2	3	2	1

item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 12	item 13	item 14	item 15	item 16	item 18	item 20	item 21	item 23
4	1	4	1	4	4	4	3	4	3	1	4	3	2
2	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	4	3
2	3	2	1	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4
3	1	1	2	4	2	2	2	4	2	2	1	2	2
3	1	2	2	4	1	2	1	3	2	1	1	1	1
3	3	2	2	3	4	3	4	2	4	4	4	3	3
4	1	1	1	4	1	2	1	4	1	1	1	1	1
4	1	1	2	4	2	2	1	3	2	2	1	1	1
3	3	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2
2	2	1	2	3	1	2	2	3	3	3	2	2	2
3	1	4	2	2	3	3	3	4	4	4	4	3	1
4	1	2	1	4	1	2	1	4	1	1	1	1	1
2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3
3	4	2	2	3	2	2	1	3	2	2	1	1	1
4	1	2	1	4	1	2	1	4	1	1	1	1	1
3	1	4	1	4	3	3	3	4	2	2	2	4	2
2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3
3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	1

item 25	item 26	item 27	item 28	item 29	item 30	item 31	item 32	item 34	item 36	item 38	item 39	item 40	Jumlah
1	4	1	4	2	4	4	1	1	2	2	4	3	92
3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	93
3	3	3	4	1	4	4	3	3	3	4	3	4	102
2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	66
1	2	1	4	1	4	2	1	1	1	1	4	1	58
4	3	3	2	2	4	3	2	2	3	3	4	1	98
1	2	1	4	1	4	4	1	1	1	1	4	1	60
1	2	2	4	1	4	2	1	1	4	1	2	1	63
2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	66
3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	68
2	4	1	4	1	4	3	2	1	1	4	3	4	92
1	2	1	4	1	4	2	1	1	1	2	3	2	60
2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	4	93
1	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	4	1	60
1	1	1	4	1	4	4	1	1	1	1	4	1	59
2	4	1	4	4	4	4	2	2	2	2	4	1	89
3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	95
2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	1	2	70

1384
76.88889
102
58

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

A.	Komponen Layanan	Layanan dasar
B.	Bidang Layanan	Penanganan
C.	Topik Layanan	Melepaskan Diri Dari <i>Game Online</i>
D.	Fungsi Layanan	Mengurangi kecanduan game pada siswa
E.	Tujuan Layanan	1. Mengurangi dorongan bermain game pada siswa 2. Membantu siswa supaya dapat lepas dari game online sejenak
F.	Sasaran Layanan	Siswa Kelas XI MIPA 1 SMA PGRI Pati
G.	Materi Layanan	Melepaskan diri dari <i>game online</i>
H.	Waktu	1 x 40 Menit
I.	Sumber	Jannah, Mudjiran, & Nirwana. 2015. Hubungan Kecanduan <i>Game</i> dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. Konselor. Volume 04 Nomor 04.
J.	Metode/Teknik	Round Robin
K.	Media/Alat	Catatan
L.	Pelaksanaan	
	Tahap Awal/Pendahuluan	
	Tahap Pembentukan	1. Menerima Anggota 2. Salam 3. Doa 4. Menjelaskan Pengertian dan Tujuan BKP 5. Menjelaskan cara-cara dan asas – asas BKP 6. Kesepakatan Waktu 7. Perkenalan
	Tahap Peralihan	1. Menjelaskan kembali Pengertian dan Tujuan BKP 2. Tanya Kesiapan AK
	Tahap Kegiatan	1. Menjelaskan Topik yang akan dibahas 2. Menjelaskan Pentingnya topik tersebut dibahas dalam kelompok 3. Pembahasan topik secara tuntas dengan anggota kelompok 4. Memberikan selingan
M.	Evaluasi	
	Tahap Pengakhiran	1. Menjelaskan bahwa kegiatan BKP akan berakhir

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Menyimpulkan hasil dari topik yang telah dibahas 3. Mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan 4. Membahas dan menanyakan tindakan lanjut kegiatan BKP 5. Mengucapkan terima kasih 6. Memimpin doa 7. Mengucapkan salam 8. Perpisahan
	Evaluasi Proses	<p>Peneliti atau Ketua Kelompok melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi: Mengadakan refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap siswa dalam mengikuti kegiatan (contoh: semangat/ kurang semangat/ tidak semangat) 2. Cara siswa menyampaikan pendapat atau bertanya: sesuai dengan topic, kurang sesuai dengan topik/tidak sesuai dengan topic 3. Cara siswa memberikan penjelasan terhadap pertanyaan Guru Bimbingan dan Konseling atau Konselor: mudah dipahami/ tidak mudah/ sulit dipahami
	Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merasakan suasana pertemuan: menyenangkan/ kurang menyenangkan/ tidak menyenangkan 2. Topik yang dibahas: sangat penting/ kurang penting/ tidak penting 3. Cara Peneliti atau Konselor menyampaikan: mudah dipahami/ tidak mudah/ sulit dipahami 4. Kegiatan yang diikuti: menarik/ kurang menarik/ tidak menarik untuk diikuti

Lampiran:

1. Materi yang diberikan disajikan secara lengkap

Mengetahui:
Guru BK,

Sutono, S.E., S.Pd,

Pati, 7 Oktober 2021

Peneliti/Konselor,

Agung Suprayogo

Melepaskan Diri Dari *Game Online*

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013). Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai platform, seperti komputer pribadi (PC), konsol *game* (alat khusus untuk bermain *game*) dan *smartphone* (Kiraly, Nagygyörgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014). Mudahnya akses *game online* dapat membuat pemainnya kecanduan *game*, muncul gejala kesehatan seperti mata nyeri untuk menatap layar, dapat membuang waktu secara percuma, tugas sekolah tidak selesai. Banyaknya dampak yang terjadi ketika sudah kecanduan *game online* dapat membuat pemain itu sendiri depresi. Hal pertama yang dapat mengatasi kecanduan *game online* yaitu dengan cara melepaskan diri atau mengalihkan diri. Mengalihkan diri dari *game online* yaitu mengalihkan perhatian dari *game online* misalnya seperti ketika ingin bermain *game online* cobalah untuk mengalihkan diri dengan aktivitas bermain music atau bercengkrama dengan keluarga, jalan-jalan atau dengan melakukan kegiatan olahraga seperti futsal sehingga dapat mengalihkan focus terhadap *game online* sehingga dapat mengurangi kecanduan *game online*. Berikut tips untuk mengalihkan diri dari *game online*.

1. Miliki niat untuk berubah dan mulai tata kembali aktifitas harian

Miliki niat yang besar untuk berubah, dan mulailah menata kembali berbagai aktifitas harian yang selama ini terganggu akibat kecanduan *game* ini. Sematkan beberapa aktifitas harian yang menyenangkan dan bermanfaat,

sehingga rutinitas tidak akan terasa membosankan, terutama di tahap-tahap awal.

2. Kurangi durasi bermain *game online*

Mengurangi durasi game online dengan cara menyibukkan diri, misalnya dengan cara mengerjakan tugas dengan teman – teman atau kerja kelompok, saat mengerjakan tugas pikiran akan dapat mengurangi dari rasa ingin untuk bermain *game online*.

3. Banyaklah berinteraksi dengan dunia luar

Berinteraksi dengan dunia luar yaitu dengan cara bertemu dengan orang yang ada disekelilingmu bisa itu keluarga atau teman-temanmu, hal ini dapat mengurangi rasa kecanduan dan sedikit melepaskan diri dari *game online*.

4. Lakukan perubahan secara bertahap

Jangan melakukan perubahan secara ekstrim, sebab hal ini hanya memiliki tingkat keberhasilan yang rendah. Hal ini juga berlaku di dalam kecanduan permainan *game*, terutama bagi yang telah kecanduan. Lakukan perubahan secara bertahap dengan mengurangi durasi bermain *game* per harinya. Misalnya dengan mengurangi 10 hingga 15 menit per hari, lalu ditingkatkan menjadi 15 hingga 20 menit keesokan harinya, buatlah jadwal mengerjakan tugas.

DAFTAR HADIR PESERTA BIMBINGAN KELOMPOK
SISWA KELAS XI MIPA SMA PGRI PATI

PERTEMUAN 1

No	Nama Siswa	Keterangan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		

Mengetahui:
Guru BK,

Sutono, S.E., S.Pd.,

Pati, 7 Oktober 2021

Peneliti/Konselor,

Agung Suprayogo

Table Evaluasi Proses
Layanan Bimbingan Kelompok

Pertemuan : I

Topik : Melepaskan diri dari *Game Online*

Tanggal : 7 Oktober 2021

No	Nama	Aspek Penilaian		
		Sikap siswa dalam mengikuti kegiatan	Cara siswa menyampaikan pendapat atau bertanya	Cara siswa memberikan penjelasan
1.	PRISKA JEANITA	kurang semangat	sesuai dengan topic	tidak mudah
2.	VIONA APRILIA HAPSARI	kurang semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
3.	RAFLI SEPTINDIAN	Semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
4.	NANDITO ADI SYAHPUTRA	Semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
5.	MIFTAHULJ ANNAH	kurang semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
6.	RAHMA INTAN N	kurang semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
7.	RATIH LUSIANA DEVI	kurang semangat	sesuai dengan topic	tidak mudah
8.	PUTRI IRDA NOFITA	kurang semangat	sesuai dengan topic	tidak mudah

Table Evaluasi Hasil
Layanan Bimbingan Kelompok

Pertemuan : I

Topik : Melepaskan diri dari *Game Online*

Tanggal : 7 Oktober 2021

No	Nama	Aspek Penilaian			
		Merasakan suasana pertemuan	Topik yang dibahas	Cara Peneliti atau Konselor menyampaikan	Kegiatan yang diikuti
1.	PRISKA JEANITA	kurang menyenangkan (Canggung)	sangat penting	mudah dipahami	menarik
2.	VIONA APRILIA HAPSARI	kurang menyenangkan (Canggung)	sangat penting	mudah dipahami	menarik
3.	RAFLI SEPTINDIAN	Menyenangkan (Pengalaman pertama kali BKP)	sangat penting	mudah dipahami	menarik
4.	NANDITO ADI SYAHPUTRA	Menyenangkan (Pengalaman pertama kali BKP)	sangat penting	mudah dipahami	menarik
5.	MIFTAHULJ ANNAH	kurang menyenangkan (Canggung)	sangat penting	mudah dipahami	menarik
6.	RAHMA INTAN N	kurang menyenangkan (Canggung)	sangat penting	mudah dipahami	menarik
7.	RATIH LUSIANA DEVI	kurang menyenangkan (Canggung)	sangat penting	mudah dipahami	menarik
8.	PUTRI IRDA NOFITA	kurang menyenangkan (Canggung)	sangat penting	mudah dipahami	menarik

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

A.	Komponen Layanan	Layanan dasar
B.	Bidang Layanan	Penanganan
C.	Topik Layanan	Mengendalikan diri supaya tidak kecanduan <i>game online</i>
D.	Fungsi Layanan	Mengurangi kecanduan <i>game</i> pada siswa
E.	Tujuan Layanan	1. Mengurangi dorongan bermain <i>game</i> pada siswa 2. Membantu siswa untuk bisa mengalihkan diri dari <i>Game Online</i>
F.	Sasaran Layanan	Siswa Kelas XI MIPA 1 SMA PGRI Pati
G.	Materi Layanan	Mengatasi perasaan yang kurang menyenangkan dan mengendalikan diri supaya tidak kecanduan <i>game online</i> .
H.	Waktu	1 x 40 Menit
I.	Sumber	Ridwan Syahrani. 2015. Ketergantungan <i>Online Game</i> dan Penanganannya. <i>Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling</i> .
J.	Metode/Teknik	Round Robin
K.	Media/Alat	Catatan
L.	Pelaksanaan	
	Tahap Awal/Pendahuluan	
	Tahap Pembentukan	1. Menerima Anggota 2. Salam 3. Doa 4. Menjelaskan Pengertian dan Tujuan BKP 5. Menjelaskan cara-cara dan asas – asas BKP 6. Kesepakatan Waktu 7. Perkenalan
	Tahap Peralihan	1. Menjelaskan kembali Pengertian dan Tujuan BKP 2. Tanya Kesiapan AK
	Tahap Kegiatan	1. Menjelaskan Topik yang akan dibahas 2. Menjelaskan Pentingnya topik tersebut dibahas dalam kelompok 3. Pembahasan topik secara tuntas dengan anggota kelompok 4. Memberikan selingan
M.	Evaluasi	
	Tahap Pengakhiran	1. Menjelaskan bahwa kegiatan BKP akan berakhir

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Menyimpulkan hasil dari topik yang telah dibahas 3. Mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan 4. Membahas dan menanyakan tindakan lanjut kegiatan BKP 5. Mengucapkan terima kasih 6. Memimpin doa 7. Mengucapkan salam 8. Perpisahan
	Evaluasi Proses	<p>Peneliti atau Ketua Kelompok melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi: Mengadakan refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap siswa dalam mengikuti kegiatan (contoh: semangat/ kurang semangat/ tidak semangat) 2. Cara siswa menyampaikan pendapat atau bertanya: sesuai dengan topik kurang sesuai dengan topik/tidak sesuai dengan topic 3. Cara siswa memberikan penjelasan terhadap pertanyaan Guru Bimbingan dan Konseling atau Konselor: mudah dipahami/ tidak mudah/ sulit dipahami
	Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merasakan suasana pertemuan: menyenangkan/ kurang menyenangkan/ tidak menyenangkan 2. Topik yang dibahas: sangat penting/ kurang penting/ tidak penting 3. Cara Peneliti atau Konselor menyampaikan: mudah dipahami/ tidak mudah/ sulit dipahami 4. Kegiatan yang diikuti: menarik/ kurang menarik/ tidak menarik untuk diikuti

Lampiran:

1. Materi yang diberikan disajikan secara lengkap

Mengetahui:
Guru BK,

Sutono, S.E., S.Pd,

Pati, 19 Oktober 2021

Peneliti/Konselor,

Agung Suprayogo

Mengendalikan diri supaya tidak kecanduan *game online*

Ketika bermain *game online* merupakan suatu hal yang sangat seru dan menyenangkan, hal itu karena *game* selalu dapat menyuguhkan alur cerita yang bagus, grafik yang nyata, tantangan yang beraneka ragam, bahkan kita dapat saling bekerja sama dengan pemain lain dibelahan dunia ini. *Game online* juga menyimpan beberapa hal yang sangat berbahaya yaitu kecanduan *game online*, ketika kita merasa kecanduan *game online* diri kita akan merasa haus akan tantangan yang ada pada *game online* tersebut, hal itu yang mendorong atau memicu diri kita untuk harus bermain. Seorang pecandu *game online* dapat keluar dari kecanduan *game online* itu jika dirinya dapat mengendalikan diri dengan baik, supaya dapat terhindar dari kecanduan *game online*. Berikut beberapa cara mengendalikan diri dari kecanduan *game online* (Ridwan Syahrani. 2015)

1. Alihkan perhatian dari *game online*

mengalihkan perhatian dari *game online*, ketika ingin bermain *game online* cobalah untuk melakukan aktivitas lain seperti olahraga, bermain music, atau traveling, dengan melakukan aktivitas lain selain bermain *game online* hal itu dapat mengurangi kecanduan *game online* dan dapat mengalihkan perhatian dari *game online*

2. Menyibukkan diri

Buatlah diri kalian menjadi sibuk, seperti membantu orang tua, membersihkan rumah, atau melakukan bermacam-macam hal selain bermain *game online*, dengan menyibukkan diri para pecandu *game online* akan lupa untuk bermain

game online, sehingga dapat mengurangi intensitas bermain. Cara ini merupakan cara guna mengalihkan diri dari *game online*.

3. Berbaur dengan lingkungan keluarga dan lingkungan social.

Berbaur dengan lingkungan sekitar merupakan cara untuk mengendalikan diri dari kecanduan *game online*, ketika ingin bermain *game online* gantilah dengan berkumpul dengan keluarga, saudara ataupun teman dekat. Syarat keberhasilan cara ini dengan menghindari lingkungan yang kebanyakan pemain *game online*. Ketika berbaur dengan para penyuka *game* cara berikut ini tidak akan berguna.

4. Buat jadwal sehari-hari

Susunlah kegiatan sehari-hari supaya dapat merencanakan kegiatan dengan baik, hal ini dapat menghindari dari *game online*. Ketika sudah membuat jadwal kegiatan maka, kita wajib menjalankan jadwal tersebut sesuai dengan urutan. Ketika bermain *game online* harus diberi batas waktu, supaya tidak terbuang sia-sia.

DAFTAR HADIR PESERTA BIMBINGAN KELOMPOK
SISWA KELAS XI MIPA SMA PGRI PATI

PERTEMUAN 2

No	Nama Siswa	Keterangan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		

Mengetahui:
Guru BK,

Sutono, S.E., S.Pd,

Pati, 12 Oktober 2021

Peneliti/Konselor,

Agung Suprayogo

Table Evaluasi Proses
Layanan Bimbingan Kelompok

Pertemuan : II

Topik : Mengendalikan diri supaya tidak kecanduan *game online*

Tanggal : 12 Oktober 2021

No	Nama	Aspek Penilaian		
		Sikap siswa dalam mengikuti kegiatan	Cara siswa menyampaikan pendapat atau bertanya	Cara siswa memberikan penjelasan
1.	PRISKA JEANITA	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
2.	VIONA APRILIA HAPSARI	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
3.	RAFLI SEPTINDIAN	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
4.	NANDITO ADI SYAHPUTRA	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
5.	MIFTAHULJ ANNAH	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
6.	RAHMA INTAN N	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
7.	RATIH LUSIANA DEVI	kurang semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
8.	PUTRI IRDA NOFITA	kurang semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami

Table Evaluasi Hasil
Layanan Bimbingan Kelompok

Pertemuan : II

Topik : Mengendalikan diri supaya tidak kecanduan *game online*

Tanggal : 12 Oktober 2021

No	Nama	Aspek Penilaian			Kegiatan yang diikuti
		Merasakan suasana pertemuan	Topik yang dibahas	Cara Peneliti atau Konselor menyampaikan	
1.	PRISKA JEANITA	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
2.	VIONA APRILIA HAPSARI	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
3.	RAFLI SEPTINDIAN	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
4.	NANDITO ADI SYAHPUTRA	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
5.	MIFTAHULJ ANNAH	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
6.	RAHMA INTAN N	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
7.	RATIH LUSIANA DEVI	kurang menyenangkan (masih canggung)	sangat penting	mudah dipahami	menarik
8.	PUTRI IRDA NOFITA	kurang menyenangkan (masih canggung)	sangat penting	mudah dipahami	menarik

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

A.	Komponen Layanan	Layanan dasar
B.	Bidang Layanan	Penanganan
C.	Topik Layanan	Dampak Kecanduan Game Online
D.	Fungsi Layanan	Mengurangi kecanduan game pada siswa
E.	Tujuan Layanan	1. Supaya siswa tidak pemborosan uang untuk game 2. Membantu siswa supaya dapat menjaga kesehatan ketika bermain game online
F.	Sasaran Layanan	Siswa Kelas XI MIPA 1 SMA PGRI Pati
G.	Materi Layanan	Dampak Kecanduan Game Online
H.	Waktu	1 x 40 Menit
I.	Sumber	Eryzal Novrialdy. 2019. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Buletin Psikologi. Vol. 27 No. 2 148 – 158
J.	Metode/Teknik	Round Robin
K.	Media/Alat	Catatan
L.	Pelaksanaan	
	Tahap Awal/Pendahuluan	
	Tahap Pembentukan	1. Menerima Anggota 2. Salam 3. Doa 4. Menjelaskan Pengertian dan Tujuan BKP 5. Menjelaskan cara-cara dan asas – asas BKP 6. Kesepakatan Waktu 7. Perkenalan
	Tahap Peralihan	1. Menjelaskan kembali Pengertian dan Tujuan BKP 2. Tanya Kesiapan AK
	Tahap Kegiatan	1. Menjelaskan Topik yang akan dibahas 2. Menjelaskan Pentingnya topik tersebut dibahas dalam kelompok 3. Pembahasan topik secara tuntas dengan anggota kelompok 4. Memberikan selingan
	Tahap Penutup	
M.	Evaluasi	
	Tahap Pengakhiran	1. Menjelaskan bahwa kegiatan BKP akan berakhir

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Menyimpulkan hasil dari topik yang telah dibahas 3. Mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan 4. Membahas dan menanyakan tindakan lanjut kegiatan BKP 5. Mengucapkan terima kasih 6. Memimpin doa 7. Mengucapkan salam 8. Perpisahan
	Evaluasi Proses	<p>Peneliti atau Ketua Kelompok melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi:</p> <p>Mengadakan refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap siswa dalam mengikuti kegiatan (contoh: semangat/ kurang semangat/ tidak semangat) 2. Cara siswa menyampaikan pendapat atau bertanya: sesuai dengan topik kurang sesuai dengan topik/tidak sesuai dengan topic 3. Cara siswa memberikan penjelasan terhadap pertanyaan Guru Bimbingan dan Konseling atau Konselor: mudah dipahami/ tidak mudah/ sulit dipahami
	Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merasakan suasana pertemuan: menyenangkan/ kurang menyenangkan/ tidak menyenangkan 2. Topik yang dibahas: sangat penting/ kurang penting/ tidak penting 3. Cara Peneliti atau Konselor menyampaikan: mudah dipahami/ tidak mudah/ sulit dipahami 4. Kegiatan yang diikuti: menarik/ kurang menarik/ tidak menarik untuk diikuti

Lampiran:

1. Materi yang diberikan disajikan secara lengkap

Mengetahui:
Guru BK,

Sutono, S.E., S.Pd.,

Pati, 12 Oktober 2021

Peneliti/Konselor,

Agung Suprayogo

Dampak Kecanduan Game Online

Kecanduan game online sangat merugikan diri sendiri. Kecanduan game online bisa terjadi pada semua kalangan tanpa memandang gender maupun usia. Dibalik asiknya bermain game online ternyata game online menyimpan banyak sekali dampak buruk jika dimainkan tidak dengan porsinya. Penderita kecanduan game online sama seperti kegagalan suatu individu dalam mengendalikan penggunaan game online dalam kehidupannya. Hal ini dapat menimbulkan gangguan kesehatan dan gangguan fungsional dari kehidupan seperti performa akademik, interaksi sosial, minat pekerjaan, dan masalah perilaku. Kecanduan game online biasanya diawali dengan ajakan teman untuk bermain game online di ponsel. Game online ini bisa dimainkan kapan saja dan di mana saja. Peningkatan durasi ketika bermain game online ini akan menyebabkan kecanduan. Ketika seorang anak mampu menyelesaikan misi yang ditawarkan dalam suatu game online, akan terdapat kesenangan yang membuat anak tertantang untuk melanjutkan bermain game online. Tetapi hal itu jika dilakukan tanpa pengendalian dapat menyebabkan dampak yang berbahaya, berikut dampak game online menurut (Eryzal Novrialdy. 2019: 4)

1. Meningkatnya emosi

Seorang pencandu game online memiliki tingkat emosi yang tinggi ketika kalah dalam bermain game online, hal itu membuat dia merasa harus bisa menamatkan atau menyelesaikan gamenya, tingkat emosi itu terjadi ketika seorang pecandu

game online tidak dapat mengendalikan emosinya yang meluap dan dapat meluapkan emosinya kepada orang lain atau orang terdekatnya.

2. Lupa waktu

Seorang pecandu game online ketika sudah asik dalam bermain game online hal itu membuatnya lupa akan waktu mereka, hal itu ketika mereka sadari bahwa waktu berjalan begitu cepat sekali. Dampak dari hal ini pecandu game online dapat melupakan tugas sekolah, kerja, bahkan yang lebih parah lupa untuk mengurus diri mereka sendiri.

3. Menghabiskan uang

Game online memiliki kegiatan transaksi dengan uang asli untuk membeli item yang terdapat dalam game tersebut, pemain harus membeli item itu dengan uang asli, seorang pecandu game online ketika sudah suka dengan game online kesayangan mereka, mereka tidak akan segan-segan mengeluarkan uang banyak demi ingin membeli item yang terdapat dalam game kesayangan mereka. Hal itu yang timbul ketika sudah asik bermain game online yang menyebabkan uang mereka cepat untuk terkuras habis.

4. Timbulnya masalah kesehatan

Asik dalam bermain game online dapat membuat pemainnya lupa akan merawat diri mereka masing-masing. Merawat diri itu sangat penting guna terhindar dari masalah kesehatan. Para pecandu game online ketika terlalu asik mereka akan lupa untuk istirahat dan lupa untuk makan. Masalah yang sering ditimbulkan mata menjadi perih untuk melihat dan juga bisa masalah pencernaan karena lupa makan.

DAFTAR HADIR PESERTA BIMBINGAN KELOMPOK
SISWA KELAS XI MIPA SMA PGRI PATI

PERTEMUAN 3

No	Nama Siswa	Keterangan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		

Mengetahui:
Guru BK,

Sutono, S.E., S.Pd.,

Pati, 19 Oktober 2021

Peneliti/Konselor,

Agung Suprayogo

Table Evaluasi Hasil
Layanan Bimbingan Kelompok

Pertemuan : III

Topik : Dampak Kecanduan *Game Online*

Tanggal : 19 Oktober 2021

No	Nama	Aspek Penilaian			Kegiatan yang diikuti
		Merasakan suasana pertemuan	Topik yang dibahas	Cara Peneliti atau Konselor menyampaikan	
1.	PRISKA JEANITA	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
2.	VIONA APRILIA HAPSARI	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
3.	RAFLI SEPTINDIAN	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
4.	NANDITO ADI SYAHPUTRA	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
5.	MIFTAHULJ ANNAH	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
6.	RAHMA INTAN N	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
7.	RATIH LUSIANA DEVI	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik
8.	PUTRI IRDA NOFITA	menyenangkan	sangat penting	mudah dipahami	menarik

Table Evaluasi Proses
Layanan Bimbingan Kelompok

Pertemuan : III

Topik : Dampak Kecanduan *Game Online*

Tanggal : 19 Oktober 2021

No	Nama	Aspek Penilaian		
		Sikap siswa dalam mengikuti kegiatan	Cara siswa menyampaikan pendapat atau bertanya	Cara siswa memberikan penjelasan
1.	PRISKA JEANITA	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
2.	VIONA APRILIA HAPSARI	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
3.	RAFLI SEPTINDIAN	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
4.	NANDITO ADI SYAHPUTRA	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
5.	MIFTAHULJ ANNAH	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
6.	RAHMA INTAN N	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
7.	RATIH LUSIANA DEVI	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami
8.	PUTRI IRDA NOFITA	semangat	sesuai dengan topic	mudah dipahami

Data Instrumen Penelitian Pre Test dan Post Test

No	Timestamp	Nama	Kelas	Item 01	Item 02	Item 03	Item 04	Item 05
1	5/10/2021 9:34	PRISKA JEANITA	XI-MIPA 1	3	4	3	4	3
2	5/10/2021 9:34	VIONA APRILIA HAPSARI	XI MIPA 1	3	3	3	2	3
3	5/10/2021 9:36	RAFLI SEPTINDIAN ADITYA	XI MIPA 1	4	3	4	4	3
4	5/10/2021 9:38	NANDITO ADI SYAHPUTRA	XI MIPA 1	4	4	4	3	3
5	5/10/2021 9:42	MIFTAHULJANNAH	XI MIPA 1	3	4	3	4	3
6	5/10/2021 9:46	RAHMA INTAN N	XI MIPA 1	2	3	2	3	3
7	5/10/2021 9:54	RATIH LUSIANA DEVI	XI MIPA 1	3	4	2	3	3
8	5/10/2021 10:06	PUTRI IRDA NOFITA	XI MIPA 1	3	3	3	2	3
				25	28	24	25	24

No	Timestamp	Nama	Kelas	Item 01	Item 02	Item 03	Item 04	Item 05
1	10/20/2021 11:00:47	PRISKA JEANITA	XI-MIPA 1	2	1	1	2	3
2	10/20/2021 11:05:59	VIONA APRILIA HAPSARI	XI MIPA 1	2	1	1	1	3
3	10/20/2021 11:09:39	RAFLI SEPTINDIAN ADITYA SINARSO	XI MIPA 1	1	1	1	1	3
4	10/20/2021 11:28:53	NANDITO ADI SYAHPUTRA	XI MIPA 1	2	1	1	2	4
5	10/20/2021 11:53:01	MIFTAHULJANNAH	XI MIPA 1	1	1	1	1	3
6	10/20/2021 11:53:33	RAHMA INTAN N	XI MIPA 1	1	2	1	2	4
7	10/20/2021 12:59:13	RATIH LUSIANA DEVI	XI MIPA 1	1	1	1	2	4
8	10/20/2021 13:20:38	PUTRI IRDA NOFITA	XI MIPA 1	2	2	1	2	3
				12	10	8	13	27

Item 06	Item 07	Item 08	Item 09	Item 10	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 18	Item 20	Item 21	Item 23
4	1	4	1	4	4	4	3	4	3	1	4	3	2
2	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	4	3
2	3	2	1	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4
3	3	2	2	3	4	3	4	2	4	4	4	3	3
3	1	4	2	2	3	3	3	4	4	4	4	3	1
2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3
3	1	4	1	4	3	3	3	4	2	2	2	4	2
2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3
21	16	24	14	26	28	24	26	26	24	22	27	27	21

Item 06	Item 07	Item 08	Item 09	Item 10	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 18	Item 20	Item 21	Item 23
4	1	2	1	4	3	3	1	2	3	3	1	3	1
4	1	2	1	4	3	3	1	2	3	3	1	4	1
3	2	2	1	4	3	4	1	2	3	3	1	1	1
4	1	1	1	4	3	2	1	4	4	3	1	4	1
3	2	2	1	4	3	1	2	1	2	4	1	4	2
4	1	1	1	1	4	4	1	1	2	3	1	1	1
3	1	2	1	2	4	3	1	2	3	3	3	3	1
3	1	1	1	1	3	4	1	1	3	3	3	4	1
28	10	13	8	24	26	24	9	15	23	25	12	24	9

38%

Item 25	Item 26	Item 27	Item 28	Item 29	Item 30	Item 31	Item 32	Item 34	Item 36	Item 38	Item 39	Item 40
1	4	1	4	2	4	4	1	1	2	2	4	3
3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3
3	3	3	4	1	4	4	3	3	3	4	3	4
4	3	3	2	2	4	3	2	2	3	3	4	1
2	4	1	4	1	4	3	2	1	1	4	3	4
2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	4
2	4	1	4	4	4	4	2	2	2	2	4	1
3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4
20	26	18	29	20	31	26	18	19	20	24	27	24

Item 25	Item 26	Item 27	Item 28	Item 29	Item 30	Item 31	Item 32	Item 34	Item 36	Item 38	Item 39	Item 40
4	2	3	2	3	1	4	1	3	3	1	2	1
3	2	3	2	3	1	4	1	3	3	1	2	1
4	2	3	2	4	1	3	1	2	2	1	2	1
4	3	2	1	4	3	3	4	4	4	3	2	4
3	2	2	1	4	1	4	2	3	2	1	1	2
3	2	3	1	4	1	4	1	1	1	1	2	1
3	1	3	2	3	1	4	1	1	4	1	4	1
3	2	3	1	3	2	3	1	1	3	1	3	3
27	16	22	12	28	11	29	12	18	22	10	18	14

559
69.875
85
61

Jumlah
92
93
102
98
92
93
89
95

Indikator	Pre Test	Post Test
inidikator pertama	152	113
Indikator kedua	139	81
Indikator ketiga	161	158
Indikator keempat	133	92
Indikator kelima	169	115

Jumlah
71
70
66
85
67
61
70
69

Indikator	Pre Test	Post Test
inidikator pertama	152	113
Indikator kedua	139	81

DOKUMENTASI

