

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran I

### DAFTAR TERJEMAHAN DAN TRANSLITERASI

No	Keterangan	Halaman	Terjemahan	Transliterasi
1	Q.S Al-A'raf/7: 31	3	Wahai anak cucu adam! Pakailah pakaianmu yang bagus pada setiap memasuki (mesjid), makan dan minumlah, tetapi jangan berlebihan. Sungguh Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan.	<i>yâ banî âdama khudzû zînatakum 'inda kulli masjidin wa kulû wasyrabû wa lâ tusrifû, innahû lâ yuhibbul-musrifîn</i>

## **Lampiran II**

### **PEDOMAN WAWANCARA**

#### **GURU BK DI SMA NEGERI 3 BANJARMASIN**

1. Menurut bapak/ibu guru apakah ada siswa yang menunjukkan ketertarikan yang berlebihan terhadap *game online*, khususnya *mobile legends*?
2. Menurut bapak/ibu guru apakah ada ciri-ciri peserta didik yang menunjukkan kecanduan pada *game online*, khususnya *mobile legends*?

#### **STAFF TATA USAHA**

1. Bagaimana gambaran umum tentang struktur dan identitas SMA Negeri 3 Banjarmasin?
2. Apa visi, misi, dan tujuan sekolah SMA Negeri 3 Banjarmasin?
3. Siapa saja guru-guru yang mengajar dan staff tata usaha di SMA Negeri 3 Banjarmasin

**Lampiran III****Nama Guru, Jabatan, dan Mata Pelajaran**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Mata Pelajaran</b>
1.	H. Zaini Juhdi, S. Pd., M. M	Kepala sekolah	-
2.	Sri Artati Indisari, S. Pd	Wakasek bidang kurikulum	Geografi
3.	Syamsuardi, M. Pd	Wakasek bidang kesiswaan	PJOK
4.	Ahmad Ridha, S. Pd	Wakasek sarana dan prasarana	-
5.	Sukmaini, S. Pd	Wakasek bidang humas	-
6.	Dra. Dyah Supeni W	Guru	Bahasa Indonesia
7.	Tri Guwati, M. Pd	Guru	Sosiologi
8.	Mustakimah, M. Pd	Guru	Kimia
9.	Amrina Rosyada, S. Pd	Guru	Biologi
10.	Mukminah S. Pd	Guru BK	-
11.	Farathul Ani, S. Pd	Guru	Fisika
12.	Sri Pahriani Nengsih	Guru	Geografi <sup>13</sup> .
13.	Rasyidah, SE	Guru	Prakarya dan kewirausahaan
14.	Rini Puspita Sari, S. Pd	Guru	Sejarah
15.	Hariyatie, S. Pd	Guru	Matematika
16.	Dini Rochman Sutriani, S. Pd	Guru	Kimia
17.	Bachtiar, M. Pd	Guru	Bahasa Inggris
18.	Charles Mayhard Tambing. SE., M. M	Guru	Ekonomi
19.	Aulia Marendra Setiawan, S. Kom	Guru	TIK
20.	Gusti Risna Fauzaty, S. Pd	Guru	Matematika

21.	Ahmad Firdaus, S. Pd	Guru	Matematika
22.	Rahmi Yana, S. Pd	Guru	Matematika
23.	Ahmad Buhaira Assyarief, S. Pd	Guru	PJOK
24.	Dina Susilawati, S. Pd	Guru	Geografi
25.	Muntana Bahtiar, S. Pd	Guru	Bahasa Inggris
26.	Ruhansyah, S. Thl., M. PDI	Guru	PAI
27.	Akhmad Rifai, S. Pd	Guru	Pendidikan Al-Qur'an
28.	Wenny Nurrahim, M. Pd	Guru	Bahasa Indonesia
29.	Rita Hartati, S. Pd	Guru	Fisika dan Biologi
30.	Rahimah, S. Pd	Guru	Sejarah
31.	Musyaidah, M. Pd	Guru	Sosiologi
32.	Salmiah, S. Pd. I	Guru	PAI
33.	Muhammad Agus Sulaiman, S. Pd	Guru BK	-
34.	Jannah, S. Pd	Guru BK	-
35.	Fitri Milianti, S. Pd	Guru	Prakarya dan Kewirausahaan
36.	Anita Aryani, S. Pd	Guru	Ekonomi
37.	Abdurrahman, S. Pd	Guru	Biologi
38.	Effow Wahyudi, S. AP	TU	-
39.	Akhmad Taufani	TU	-
40.	Siti Hana	TU	-
41.	H. Gusti Mohammad Taufik	TU	-
42.	Diana Theresia Emelda	TU	-
43.	Sudarma	TU	-
44.	Bujud	TU	-
45.	Syaiful Rahman	TU	-
46.	Peredef Setiawan	TU	-

47.	Junaidi A	TU	-
48.	M. Nurhufaid, A. Md., S. Pd	TU	-
49.	Edy Suryadi	TU	-
50.	Suci Wahyuni	TU	-

### Lampiran IV

#### VALIDITAS SKALA KECANDUAN *GAME MOBILE LEGENDS*

No	Item	rHitung	rTabel	Keterangan
1	Saya selalu menolak setiap panggilan yang masuk ketika sedang bermain <i>game mobile legends</i>	0,598	0,213	VALID
2	Saya selalu mematikan aplikasi lain selain <i>game mobile legends</i>	0,380	0,213	VALID
3	Saya selalu menjawab panggilan telephone orang tua saya meskipun sedang bermain <i>game mobile legends</i>	0,614	0,213	VALID
4	Saya bisa membagi waktu antara bermain game dan belajar	0,533	0,213	VALID
5	Saya keteteran membagi waktu antara belajar dan bermain <i>game mobile legends</i>	-0,209	0,213	TIDAK VALID
6	Saya hanya memainkan <i>game mobile legends</i> saja	0,444	0,213	VALID
7	Saya tidak menghiraukan event skin yang ada dalam <i>mobile legends</i>	0,193	0,213	TIDAK VALID
8	Saya tidak bisa tidur sebelum saya merasa lelah bermain <i>game mobile legends</i>	0,605	0,213	VALID
9	Saya mudah bosan bermain <i>game mobile legends</i> sehingga saya sering berganti <i>game online</i>	0,383	0,213	VALID

10	Saya kadang lupa waktu saat bermain <i>game mobile legends</i>	0,577	0,213	VALID
11	Bermain <i>game mobile legends</i> membuat saya tidak bisa mengikuti kegiatan disekolah	0,631	0,213	VALID
12	Saya mengerti kapan harus bermain <i>game</i> dan kapan mengerjakan tugas sekolah	0,638	0,213	VALID
13	Saya bermain <i>game mobile legends</i> 3 jam lebih dalam sehari	0,547	0,213	VALID
14	Saya jarang memainkan <i>game mobile legends</i>	0,494	0,213	VALID
15	Saya merasa semakin ingin bermain <i>game mobile legends</i> saat dilarang untuk bermain	0,586	0,213	VALID
16	Saat saya bermain <i>game mobile legends</i> saya selalu memikirkan tugas saya yang menumpuk	0,596	0,213	VALID
17	Ketika saya tidak sanggup menyelesaikan pekerjaan saya, saya akan bermain <i>game mobile legends</i>	0,623	0,213	VALID
18	Saya tidak melupakan tugas sekolah walaupun sedang bermain <i>game mobile legends</i>	0,373	0,213	VALID
19	Saya merasa tenang ketika memainkan <i>game mobile legends</i>	0,458	0,213	VALID
20	<i>Game mobile legends</i> membuat saya tidak fokus saat disekolah	-0,217	0,213	TIDAK VALID
21	Saya membuat komitmen dengan teman untuk tidak bermain <i>game mobile legends</i> saat berkumpul	0,585	0,213	VALID
22	Saya senang ketika menang saat bermain <i>game mobile legends</i>	0,357	0,213	VALID



23	Saya antusias jika ditanya tentang <i>game mobile legends</i>	0,372	0,213	VALID
24	Saya tidak merasakan suatu kesenangan saat sedang bermain <i>game mobile legends</i>	0,560	0,213	VALID
25	Saya merasa kelelahan saat bermain <i>game mobile legends</i> terlalu lama	0,141	0,213	TIDAK VALID
26	Saya belum memiliki keinginan untuk berhenti bermain <i>game mobile legends</i>	0,538	0,213	VALID
27	Saya merasa bahwa <i>game mobile legends</i> bukan suatu masalah	0,614	0,213	VALID
28	Ketika saya sudah memutuskan untuk berhenti bermain <i>game mobile legends</i> , saya tidak akan memainkan game tersebut	0,168	0,213	TIDAK VALID
29	Saya tidak bisa menolak ajakan teman untuk kembali bermain <i>game mobile legends</i> , ketika saya sudah memutuskan untuk berhenti bermain	0,447	0,213	VALID
30	Saya kesal ketika disuruh untuk berhenti bermain <i>game mobile legends</i>	0,106	0,213	TIDAK VALID
31	Saya tidak akan terpengaruh teman, ketika saya sudah memutuskan untuk berhenti bermain	0,391	0,213	VALID
32	Saya tidak bisa berhenti memikirkan <i>game mobile legends</i> , ketika saya belum menyelesaikan misi	0,645	0,213	VALID
33	Saya tetap menjalani aktivitas seperti biasa, meskipun tidak bermain <i>game mobile legends</i>	0,496	0,213	VALID

34	Saya kadang merasa stress kketika tidak bermain <i>game mobile legends</i>	0,666	0,213	VALID
35	Saya merasa tidak berguna karena terus bermain <i>game mobile legends</i>	0,169	0,213	TIDAK VALID
36	Saya bertengkar dengan teman dikarenakan kalah ketika bermain <i>game mobile legends</i>	0,628	0,213	VALID
37	Saya marah ketika ada yang mengganggu saya bermain <i>game mobile legends</i>	0,136	0,213	TIDAK VALID
38	Saya memilih kalah dalam bermain, daripada bertengkar dengan teman	0,007	0,213	TIDAK VALID
39	Saya mengabaikan orang-orang sekitar ketika bermain <i>game mobile legends</i>	0,346	0,213	VALID
40	Saya menghentikan bermain <i>game</i> ketika saya sedang dating (pacaran)	0,332	0,213	VALID
41	Saya menolak panggilan orang tua ketika saya sedang bermain <i>game mobile legends</i>	0,572	0,213	VALID
42	Jam tidur saya berantakan karena selalu bermain <i>game mobile legends</i>	0,186	0,213	TIDAK VALID
43	Saya dapat me manajemen waktu saat bermain <i>game</i>	0,453	0,213	VALID
44	Saya mengabaikan kegiatan penting lainnya untuk bermain <i>game mobile legends</i>	0,591	0,213	VALID
45	Saya mengutamakan kewajiban ibadah meskipun bermain <i>game mobile legends</i>	0,051	0,213	TIDAK VALID

**RELIABILITAS SKALA KECANDUAN GAME *MOBILE LEGENDS*****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.732	.894	46

## Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	217.0795	1212.166	.579	.	.723
Y02	216.9432	1229.847	.357	.	.727
Y03	217.9773	1216.758	.598	.	.724
Y04	217.7500	1218.787	.513	.	.725
Y05	217.0795	1270.741	-.238	.	.737
Y06	217.3977	1222.702	.420	.	.726
Y07	217.2500	1242.213	.168	.	.730
Y08	217.5227	1212.896	.587	.	.723
Y09	217.4205	1226.453	.357	.	.727
Y10	216.9659	1214.355	.558	.	.724
Y11	217.4886	1209.103	.614	.	.722
Y12	217.8068	1212.181	.622	.	.723
Y13	217.0568	1216.307	.527	.	.724
Y14	217.1136	1217.642	.471	.	.725
Y15	217.0909	1214.796	.568	.	.724
Y16	217.5000	1208.368	.575	.	.722
Y17	217.0909	1214.819	.607	.	.724
Y18	217.5455	1230.113	.350	.	.727
Y19	216.9659	1223.068	.436	.	.726
Y20	217.0795	1272.074	-.246	.	.737
Y21	217.3750	1214.490	.567	.	.724
Y22	216.3750	1236.743	.340	.	.729
Y23	216.5795	1232.109	.351	.	.728
Y24	217.3523	1216.966	.541	.	.724
Y25	217.2841	1245.677	.115	.	.731
Y26	216.9091	1217.601	.518	.	.724
Y27	217.2273	1203.511	.592	.	.721
Y28	216.8295	1266.074	-.194	.	.736
Y29	217.0455	1221.308	.455	.	.725
Y30	217.5000	1250.506	.092	.	.732
Y31	217.5682	1228.846	.368	.	.727
Y32	217.2500	1211.730	.629	.	.723
Y33	216.9091	1221.325	.475	.	.725
Y34	217.5114	1208.483	.650	.	.722
Y35	216.2841	1243.608	.143	.	.731
Y36	217.2159	1202.355	.606	.	.721
Y37	216.9886	1246.172	.112	.	.731
Y38	217.3523	1254.484	-.021	.	.733
Y39	217.3750	1232.145	.322	.	.728
Y40	217.2045	1230.854	.306	.	.728
Y41	217.4659	1211.102	.551	.	.723
Y42	217.4091	1241.509	.158	.	.730
Y43	217.8068	1230.296	.436	.	.727
Y44	217.5568	1212.525	.572	.	.723
Y45	217.3409	1251.400	.023	.	.732
TOTAL	109.8409	313.492	1.000	.	.883

## Lampiran IV

### Kuesioner Kecanduan *Game Mobile Legends*

#### A. Identitas

Nama :

Kelas :

#### B. Kata Pengantar

Peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin yang bermain *game Mobile Legends*. Pada kesempatan ini kami meminta waktu, kerelaan, dan kesediaan anda untuk mengisi kuesioner ini. Dengan demikian kami berharap anda mengisi kuesioner ini secara jujur, teliti, dan sesuai dengan diri sendiri. Atas kesedian anda kami ucapkan terima kasih.

#### C. Petunjuk Pengisian

Bacalah masing-masing pertanyaan dengan teliti, dan berikanlah centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pengalaman anda.

#### Alternatif jawaban yang ada adalah sebagai berikut

- |                              |  |
|------------------------------|--|
| 1. Sangat Setuju(SS)         | : Hal ini sangat sesuai dengan diri anda dan pengalaman anda       |
| 2. Setuju(S)                 | : Hal ini sesuai dengan diri anda dan pengalaman anda              |
| 3. Tidak Setuju(TS)          | : Hal ini tidak sesuai dengan diri anda dan pengalaman anda        |
| 4. Sangat Tidak Setuju (STS) | : Hal ini sangat tidak sesuai dengan diri anda dan pengalaman anda |

#### Langkah-langkah mengisi kuesioner ini adalah sebagai berikut:

1. Baca dan pahami setiap pertanyaan dalam kuesioner ini!
2. Jawablah setiap pertanyaan dengan jujur dan teliti sesuai dengan diri anda

3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sudah disediakan

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya selalu menolak setiap panggilan yang masuk ketika sedang bermain game online				
2	Saya selalu mematikan aplikasi lain selain game mobile legend				
3	Saya selalu menjawab panggilan telephone orang tua saya meskipun sedang bermain game mobile legends				
4	Saya bisa membagi waktu antara bermain game dan belajar				
5	Saya hanya memainkan game mobile legends saja				
6	Saya tidak bisa tidur sebelum saya merasa lelah bermain game mobile legend				
7	Saya mudah bosan bermain mobile legends sehingga saya sering berganti game online				
8	Saya kadang lupa waktu saat bermain game online				
9	Bermain game mobile legends membuat saya tidak mengikuti beberapa kegiatan				
10	Saya mengerti kapan harus bermain game dan kapan mengerjakan tugas sekolah				
11	Saya bermain game mobile legends 3 jam lebih dalam sehari				
12	Saya jarang bermain game mobile legends				
13	Saya merasa sangat ingin bermain mobile legends saat dilarang bermain				
14	Saya mampu tidak bermain game online seharian				
15	Ketika saya tidak sanggup menyelesaikan pekerjaan saya, saya akan bermain game mobile legends				

16	Saat saya bermain game mobile legends saya selalu memikirkan tugas saya yang menumpuk				
17	Saya merasa senang saat bermain game mobile legednds				
18	Saya membuat komitmen dengan teman teman saya untuk tidak bermain game ketika berkumpul				
19	Saya senang ketika menang saat bermain game mobile legends				
20	Saya antusias ketika ditanya game mobile legnds				
21	Saya tidak merasakan sesuatu kesenangan saat sedangn bermain game online				
22	Saya belum memiliki keinginan untuk berhenti bermain game mobile legends				
23	Saya merasa mobile legends bukan suatu masalah				
24	Saya tidak bisa menolak ajakan teman untuk kembali bermain game ketika saya sudah memutuskan untuk berhenti				
25	Saya tidak akan terpengaruh teman untuk bermain game kembali ketika saya sudah memutuskan untuk berhenti				
26	Saya tidak bisa berhenti memikirkan game mobile legends ketika saya tidak bisa menyelesaikan misi seharian				
27	Saya tetap menjalani aktivitas seperti biasa meskipun tidak bermain game mobile legends				
28	Saya kadang merasa stress ketika tidak bermain game ML				
29	Saya mengabaikan orang2 disekitar saat bermain game ML				
30	Saya menghentikan game ketika saya dating (pacaran)				
31	Saya akan menolak panggilan orang tua ketika saya sedang bermain mobile legends				

32	Saya pernah bertengkar dengan teman dikarenakan kalah dalam bermain game mobile legends				
33	Saya dapat manajemen waktu saat bermain mobile legends				
34	Saya mengabaikan kegiatan penting lainnya saat bermain mobile legends				



## Lampiran V

### Hasil *Pretest* Kuesioner Kecanduan *Mobile Legends* Peserta didik Kelas X SMA Negeri 3 Banjarmasin

NO	Nama	Skor	Kategori
1	MS	82	Rendah
2	F	86	Rendah
3	JH	80	Rendah
4	NMA	86	Tinggi
5	ASN	117	Sangat Tinggi
6	MRA	88	Tinggi
7	A	122	Sangat Tinggi
8	ZA	118	Sangat Tinggi
9	MYYT	80	Rendah
10	F	81	Rendah
11	A	91	Tinggi
12	MFR	79	Rendah
13	S	93	Tinggi
14	DAP	57	Sangat Rendah
15	FA	84	Rendah
16	MPI	80	Rendah
17	DF	120	Sangat Tinggi
18	MPR	117	Sangat Tinggi
19	JR	117	Rendah

20	MH	80	Rendah
21	ARS	80	Tinggi
22	MA	88	Rendah
23	CL	81	Rendah
24	MYA	82	Rendah
25	NTU	90	Tinggi
26	MD	83	Rendah
27	MAF	81	Rendah
28	RF	95	Tinggi
29	MAS	81	Rendah
30	H	80	Rendah
31	MAYP	55	Sangat Rendah
32	MM	91	Tinggi
33	MRZ	80	Rendah
34	NA	83	Rendah
35	MRA	92	Tinggi
36	MKP	80	Rendah
37	<b>MRR</b>	<b>119</b>	<b>Sangat Tinggi</b>
38	GM	82	Rendah
39	MIV	82	Rendah
40	F	58	Sangat Rendah

**Lampiran VI****Hasil *Post-Test* Kuesioner Kecanduan *Mobile Legends* Peserta didik Kelas X  
SMA Negeri 3 Banjarmasin**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
1	ASN	68	Rendah
2	A	70	Rendah
3	ZA	68	Rendah
4	MPP	65	Rendah
5	JR	79	Rendah
6	MRR	65	Rendah

**Lampiran VI****LEMBAR KESEDIAAN KONSELI**

Nama :

Kelas :

Dengan ini saya menyatakan bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan layanan konseling kelompok yang bertujuan untuk mengurangi kecanduan *game mobile legends* pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Layanan konseling kelompok ini dilakukan untuk penelitian oleh Mutia Haryani, mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam angkatan 2020 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin,....Maret 2023

Peserta Didik

(.....)

**Lampiran VII**

**PEDOMAN PELAKSANAAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK**

**EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK UNTUK MENGURANGI  
KECANDUAN *MOBILE LEGENDS* PADA PESERTA DIDIK KELAS X  
DI SMA NEGERI 3 BANJARMASIN**

**DISUSUN OLEH  
MUTIA HARYANI**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI**

**BANJARMASIN**

**2024 M/ 1445 H**

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan seru sekalian alam. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW., yang telah menunjukkan kepada manusia jalan keselamatan di dunia dan di akhirat.

Pedoman ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat persiapan penelitian di lapangan. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan pedoman ini tidak lepas dari peran serta dukungan berbagai pihak yang telah membantu baik secara fisik maupun mental. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hidayat Ma'ruf, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan pedoman ini.
2. Semua pihak yang telah membantu baik berupa moril, material, terutama keluarga dan sahabat sehingga penyusunan pedoman ini dapat selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam pedoman ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan. Sehingga diharapkan saran dan kritik untuk memperbaiki isi pedoman ini agar menjadi lebih baik kedepannya. Semoga pedoman ini dapat menambah ilmu dan wawasan bagi para pembaca termasuk penulis.

Banjarmasin, 01 Maret 2024



Mutia Haryani

## PEDOMAN UMUM

### A. Rasional

Kecanduan game mobile legends merupakan fenomena yang semakin marak dikalangan remaja dan dewasa muda. *Mobile legends* adalah *game multiplayer online battle arena* (MOBA) yang sangat populer karena ini *game* yang menantang dan interaktif, namun popularitas ini juga membawa dampak negatif berupa kecanduan yang mengganggu keseimbangan kehidupan penggunanya.

Pertama, kecanduan *game mobile legends* dapat mengganggu prestasi akademik. Banyak pelajar yang memilih menghabiskan waktu bermain game ini daripada belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Mereka cenderung mengabaikan tanggung jawab akademis demi mencapai level yang lebih tinggi atau memenangkan pertandingan. Akibatnya, prestasi akademis menurun drastis karena kurangnya waktu dan fokus pada pelajaran.

Kedua, kecanduan *game mobile legends* berdampak pada kesehatan fisik dan mental. Bermain *mobile legends* dalam waktu lama dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti, mata lelah, sakit kepala, gangguan tidur. Selain itu pemain yang kecanduan sering kali mengalami stress dan kecemasan karena tekanan untuk terus memenangkan permainan dan mencapai target tertentu.

Ketiga, *game mobile legends* juga dapat mengganggu hubungan sosial. Pemain yang kecanduan cenderung mengisolasi diri dari keluarga dan teman-teman, mereka lebih memilih menghabiskan waktu didunia maya daripada berinteraksi dengan orang-orang disekitar mereka.

Secara keseluruhan, kecanduan *game mobile legends* adalah masalah yang serius yang memerlukan perhatian berbagai pihak. Dengan pendekatan yang tepat, dampak negatif dari kecanduan ini dapat dikurangi sehingga penggunaan game dapat tetap menjadi sarana hiburan yang positif tanpa merugikan aspek lain dalam kehidupan individu.

## B. Tujuan

### 1. Tujuan Umum

Tujuan dibuat pedoman pelaksanaan ini adalah agar membantu dalam proses pelaksanaan layanan konseling kelompok dengan pendekatan REBT untuk mengurangi kecanduan *mobile legends* pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin, sehingga dilakukan sesuai prosedur dan berjalan secara efektif.

### 2. Tujuan Khusus

Konseli diharapkan mampu memecahkan masalah yang dialami dirinya terkait kecanduan *mobile legends*.

### 3. Sasaran Penggunaan

Adapun sasaran pengguna pedoman ini, yakni bagi guru BK/ konselor dalam melaksanakan layanan konseling kelompok dengan pendekatan REBT untuk mengurangi kecanduan *game mobile legends* dan bagi peneliti yakni sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pemberian layanan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan *mobile legends* pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin.

### 4. Sasaran Intervensi

Adapun sasaran intervensi ini yakni ditunjukkan kepada peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin. yang mengalami kecanduan *mobile legends*, sehingga hal tersebut dapat berpengaruh dan efektif terhadap peserta didik kedepannya.

### 5. Materi

No	Pertemuan	Materi	Hari/Tanggal	Waktu
1	Pertemuan I	Pra Konseling (Pengenalan Konseling Kelompok untuk penanganan	04 Maret 2024	45 Menit



		permasalahan kecanduan game mobile legends)		
2	Pertemuan II	Dampak negatif kecanduan bermain <i>game mobile legends</i>	07 Maret 2024	45 Menit
3	Pertemuan III	Membentuk pola pikir yang lebih rasional	12 Maret 2024	45 menit

## PEDOMAN KHUSUS

### PERTEMUAN II, III, & IV

#### 1. Tahap Pembentukan

Proses utama pada tahap pembentukan adalah orientasi dan eksplorasi. Pada tahap pembentukan ini akan diwarnai dengan keraguan dan kekhawatiran, namun ada harapan dari konseli. Maka dari itu peran penting dari konselor untuk memfasilitasi kondisi tersebut, tahap ini akan memunculkan kepercayaan terhadap kelompok. Langkah-langkah pada tahap pembentukan sebagai berikut:

- A. Menerima secara terbuka dan mengucapkan terimakasih. Mahasiswa yang dibimbing untuk mengucapkan salam dan menerima secara terbuka, teman yang lain**
- B. Berdoa**
- C. Menjelaskan pengertian konseling kelompok**

Konselor memberikan pengertian konseling kelompok. Konseling kelompok adalah proses konseling yang dilakukan dalam kelompok, dimana konselor berinteraksi dengan konseli dalam dinamika kelompok untuk memfasilitasi perkembangan individu atau membantu individu dalam mengatasi masalah yang dihadapinya secara bersama-sama. Proses interaksi dalam kelompok mengandung ciri-ciri terapeutik, seperti pengungkapan pikiran dan perasaan secara leluasa, berorientasi pada kenyataan, keterbukaan diri mengenai

seluruh perasaan mendalam yang dialami, saling percaya, saling perhatian, dan saling mendukung. Konseli dalam anggota kelompok adalah individu-individu yang mempunyai berbagai masalah yang tidak memerlukan penanganan secara klinis dalam struktur kepribadian untuk mengatasinya.

#### **D. Menjelaskan tujuan konseling kelompok**

Secara umum:

- a) Mahasiswa belajar berkomunikasi dengan anggota kelompok secara terbuka, dengan saling menghargai.
- b) Mahasiswa mampu mengembangkan keterampilan berkomunikasi dengan anggota kelompok, sehingga dapat saling memberikan bantuan dalam menyelesaikan masalah yang dialaminya.
- c) Masing-masing mahasiswa mampu menemukan dan memahami dirinya sendiri dan terbuka terhadap aspek-aspek kepribadiannya yang positif.
- d) Mahasiswa mampu mengatur dirinya sendiri dan mengarahkan hidupnya sendiri, dimulai dari hubungan antarpribadi di dalam kelompok.
- e) Mahasiswa menjadi lebih peka terhadap kebutuhan orang lain, dan lebih mampu menghayati dan memahami perasaan orang lain, sehingga membuat konseli lebih sensitif terhadap kebutuhan psikologis dirinya sendiri dan orang lain.
- f) Mahasiswa semakin menyadari bahwa hal-hal yang memprihatinkan bagi dirinya kerap menimbulkan rasa prihatin dalam hati orang lain, sehingga konseli tidak akan merasa terisolir dengan masalah yang dihadapi, konseli mendapatkan pemahaman baru bahwa bukan hanya diri sendiri yang mengalami masalah.

Secara khusus:

Membantu konseli agar menjadi lebih terbuka dan jujur terhadap dirinya sendiri dan orang lain, berkembang untuk lebih menerima diri sendiri, belajar berkomunikasi dengan orang lain, belajar untuk lebih akrab dengan orang lain, menerima dan memberi, menjadi peka terhadap perasaan dan kebutuhan orang

lain, dan meningkatkan kesadaran diri sehingga akan merasa lebih bebas dan tegas dalam memilih.

**E. Menjelaskan cara pelaksanaan konseling kelompok**

**F. Menjelaskan mulai dari tahap awal (pembentukan) hingga tahap akhir (penutup)**

**G. Menjelaskan asas-asas konseling kelompok**

a) Asas Kerahasiaan

Segala sesuatu yang dibahas dalam kegiatan kelompok menjadi rahasia kelompok yang hanya boleh diketahui oleh anggota kelompok. Asas kerahasiaan sangat pentingnya dalam konseling kelompok mengingat pokok bahasan adalah masalah pribadi yang alami anggota kelompok. Dalam hal ini asas kerahasiaan posisinya sama seperti dalam layanan konseling perorangan.

b) Asas Kesukarelaan

Asas kesukarelaan anggota kelompok dimulai sejak awal rencana pembentukan kelompok oleh konselor. Asas kesukarelaan terus menerus ditanamkan pada diri konseli melalui upaya konselor agar konseling dapat mengembangkan suasana kelompok yang dinamis. Pada asas kesukarelaan anggota kelompok akan dapat mewujudkan peran aktif diri mereka masing-masing untuk mencapai tujuan layanan.

c) Asas Keterbukaan

Anggota kelompok menampilkan diri tanpa rasa takut dan malu atau ragu.

d) Asas Kegiatan

Anggota kelompok mengikuti konseling kelompok dengan aktif. Dinamika kelompok dalam konseling kelompok semakin intensif dan efektif apabila semua anggota kelompok secara penuh menerapkan asas kegiatan.

e) Asas Kekinian

Asas kekinian memberikan isi aktual dalam pemahasan yang dilakukan. Anggota kelompok mengungkapkan hal-hal yang terjadi dan berlaku sekarang ini. Hal-hal tersebut yang akan direncanakan sesuai dengan kondisi yang ada sekarang.

f) Asas Kenormatifan

Asas kenormatifan dipraktikkan berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertatakrama dalam kegiatan kelompok, dan dalam mengemas isi pokok bahasan. Dinamika kelompok akan semakin tinggi apabila banyaknya masukan dan pendapat dari anggota kelompok yang saling melakukan sentuhan dengan bahasa, gaya, dan sikap yang sangat normatif.

g) Asas Keahlian

Asas keahlian diperlihatkan oleh konselor dalam mengelola kegiatan kelompok dalam mengembangkan proses dan isi pembahasan secara keseluruhan dalam konseling kelompok.

**H. Melaksanakan perkenalan dilanjutkan rangkaian nama (Saling menyapa dan menyebutkan nama masing-masing).**

**2. Tahap Transisi (Peralihan)**

Pada tahap ini bertujuan untuk membangun suasana saling percaya yang mendorong anggota kelompok menghadapi rasa takut yang muncul pada tahap awal. Konselor perlu memahami karakteristik dan dinamika yang terjadi pada tahap transisi. Langkah-langkah pada tahap transisi:

- a. Menjelaskan kembali kegiatan konseling kelompok
- b. Menanyakan tentang kesiapan anggota kelompok untuk kegiatan lebih lanjut
- c. Mengenali suasana apabila ada anggota kelompok secara keseluruhan atau sebagian

belum siap untuk memasuki tahap berikutnya.

d. Memberi contoh masalah pribadi yang dikemukakan dan dibahas dalam kelompok

### **3. Tahap Kegiatan**

Pada tahap ini ada proses eksplorasi permasalahan yang mendalam dan tindakan yang efektif. Menjelaskan masalah pribadi yang ingin disampaikan oleh anggota kelompok. Langkah-langkah pada tahap kegiatan sebagai berikut:

- a. Mempersilakan anggota kelompok untuk mengemukakan masalah pribadi masing-masing secara bergantian
- b. Memilih masalah yang akan dibahas terlebih dahulu
- c. Membahas masalah yang dipilih secara tuntas
- d. Dilanjutkan dengan selingan (ice breaking)
- e. Menegaskan komitmen anggota yang masalahnya telah dibahas. Komitmen anggota dalam kegiatan konseling kelompok yaitu:
  - 1) Anggota kelompok berjanji tidak akan memberitahukan hal-hal apa saja yang sudah di bahas dalam kegiatan konseling kelompok kepada orang lain.
  - 2) Anggota kelompok yang masalahnya telah dibahas, setelah dia mendapatkan beberapa solusi dari anggota kelompok lainnya, maka anggota kelompok tersebut akan bertindak seperti apa yang telah di rencanakannya.
  - 3) Anggota kelompok bersedia untuk melakukan kegiatan konseling kelompok selanjutnya, seperti kesepakatan yang telah disepakati dalam tahapan pengakhiran (rencana tindak lanjut).

### **4. Tahap Akhir (Penutup)**

Pada tahap ini pelaksanaan konseling ditandai dengan anggota kelompok mulai melakukan perubahan tingkah laku di dalam kelompok. Langkah-langkah pada tahap akhir (penutup) sebagai berikut:

- a. Menjelaskan bahwa kegiatan konseling kelompok akan diakhiri
- b. Anggota kelompok mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai masing-masing Membahas dan mengatur waktu kegiatan lanjutan
- c. Pesan serta tanggapan anggota kelompok

- d. Ucapan terima kasih
- e. Berdoa

### **Rencana Pelaksanaan Layanan Konseling Kelompok**

#### **Pertemuan kedua (*Treatment I*)**

Komponen : Layanan Responsif

Bidang Layanan : Pribadi

Fungsi Layanan : Pengentasan

Topik Permasalahan : Kecanduan *Game Mobile Legends*

Waktu : 1 × 45 Menit

<b>1</b>	<b>Nama Konseli :</b> ASN, A, ZA, MPR, JR, MRR
<b>2</b>	<p><b>Tujuan Layanan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anggota kelompok mampu menganalisis masalah yang dialami mengenai kecanduan bermain <i>game</i></li> <li>b. Anggota kelompok mampu membangun perasaan empati terhadap anggota lain terkait masalah yang dibahas dalam konseling kelompok</li> <li>c. Anggota kelompok mampu mengelola pendapat dan idenya dalam mencari solusi masalah yang dihadapi</li> <li>d. Anggota kelompok mampu menyusun masalah atau solusi atas masalah yang diselesaikan dalam konseling kelompok</li> </ul>
<b>3</b>	<p><b>Metode, Alat, Media:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Metode: Diskusi kelompok, dinamika kelompok, ice breaking</li> <li>b. Alat/Media: -</li> </ul>
<b>4</b>	<p><b>Langkah-langkah Kegiatan Layanan</b></p> <p><b>a. Tahap Awal (Pembentukan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Konselor memberikan salam kepada anggota kelompok, kemudian mengajak anggota kelompok untuk mengawali kegiatan dengan berdoa</li> <li>2. Konselor mengucapkan rasa terimakasih pada anggota kelompok telah bersedia hadir dalam kegiatan konseling kelompok</li> <li>3. Konselor menjelaskan asas-asas, tata cara, dan peraturan dalam konseling kelompok Konselor meminta anggota kelompok untuk saling memperkenalkan diri</li> <li>4. Konselor mengajak anggota kelompok untuk ice breaking agar anggota kelompok akrab</li> </ul> <p><b>b. Tahap Transisi (Peralihan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Konselor menjelaskan gambaran kegiatan konseling kelompok yang</li> </ul>

	<p>akan ditempuh</p> <p>2. Konselor menanyakan tentang anggota untuk kegiatan lebih lanjut</p> <p><b>c. Tahap Kegiatan (Inti)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konselor memulai kegiatan inti dengan menjelaskan terlebih dahulu contoh masalah</li> <li>2. Anggota kelompok mengungkapkan permasalahan yang berkaitan dengan kecanduan <i>game online</i></li> <li>3. Konselor mempersilakan anggota kelompok mengemukakan permasalahannya secara bergantian</li> <li>4. Konselor bersama anggota kelompok mengidentifikasi dan menetapkan sumber masalah</li> <li>5. Konselor mengajak anggota kelompok bersama-sama memecahkan masalah dan mencari solusi</li> <li>6. Konselor memandu anggota kelompok menyimpulkan solusi dari permasalahan yang dialami</li> <li>7. Konselor meminta kepada anggota kelompok untuk membuat komitmen dan kata-kata motivasi</li> <li>8. Konselor memberikan umpan balik simpulan dan memberikan saran yang membangun yang dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari</li> </ol> <p><b>d. Tahap Akhir (Penutup)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konselor menjelaskan kepada anggota kelompok bahwa kegiatan konseling akan segera diakhiri</li> <li>2. Membahas kegiatan konseling kelompok lanjutan</li> <li>3. Konselor mengemukakan pesan dan harapan kepada anggota kelompok</li> <li>4. Konselor memimpin doa dan menutup dengan salam</li> </ol>
5	<p><b>Evaluasi</b></p> <p><b>a. Evaluasi Proses:</b> memperhatikan proses layanan dan mengamati sikap dan keaktifan anggota kelompok dalam mengikuti layanan konseling kelompok</p> <p><b>b. Evaluasi Hasil:</b> evaluasi setelah mengikuti kegiatan konseling antara lain: rasa senang dan tenang, pemahaman konseli terkait topik masalah yang dibahas dan manfaat yang dirasakan</p>

Mengetahui  
Guru BK SMAN 3 Banjarmasin



Muhammad Agus Sulaiman S, Pd

Peneliti



Mutia Haryani

### Pertemuan Ketiga (*Treatment II*)

Komponen : Layanan Responsif

Bidang Layanan : Pribadi

Fungsi Layanan : Pengentasan

Topik Permasalahan : Dampak negatif kecanduan *game online*

Waktu : 1 × 45 Menit

<b>1</b>	<b>Nama Konseli : ASN, A, ZA, MPR, JR, MRR</b>
<b>2</b>	<p><b>Tujuan Layanan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>e. Anggota kelompok mampu menganalisis masalah yang dialami</li> <li>f. Anggota kelompok mampu membangun perasaan empati terhadap anggota lain terkait masalah yang dibahas dalam konseling kelompok</li> <li>g. Anggota kelompok mampu mengelola pendapat dan idenya dalam mencari solusi masalah yang dihadapi</li> <li>h. Anggota kelompok mampu menyusun masalah atau solusi atas masalah yang diselesaikan dalam konseling kelompok</li> </ul>
<b>3</b>	<p><b>Metode, Alat, Media:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>c. Metode: Diskusi kelompok, dinamika kelompok</li> <li>d. Alat/Media: Laptop</li> </ul>
<b>4</b>	<p><b>Langkah-langkah Kegiatan Layanan</b></p> <p><b>a. Tahap Awal (Pembentukan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>5. Konselor memberikan salam kepada anggota kelompok, kemudian mengajak anggota kelompok untuk mengawali kegiatan dengan berdoa</li> <li>6. Konselor mengucapkan rasa terimakasih pada anggota kelompok telah bersedia hadir dalam kegiatan konseling kelompok</li> <li>7. Konselor menjelaskan asas-asas, tata cara, dan peraturan dalam konseling kelompok Konselor meminta anggota kelompok untuk saling memperkenalkan diri</li> <li>8. Konselor mengajak anggota kelompok untuk ice breaking agar anggota kelompok akrab</li> </ul> <p><b>b. Tahap Transisi (Peralihan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3. Konselor menjelaskan gambaran kegiatan konseling kelompok yang akan ditempuh</li> <li>4. Konselor menanyakan tentang anggota untuk kegiatan lebih lanjut</li> </ul> <p><b>c. Tahap Kegiatan (Inti)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>9. Konselor memulai kegiatan inti dengan menjelaskan terlebih dahulu materi mengenai dampak negatif bermain <i>game online</i></li> <li>10. Konselor mempersilakan anggota kelompok mengemukakan</li> </ul>



	<p>permasalahannya secara bergantian</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Konselor bersama anggota kelompok mengidentifikasi dan menetapkan sumber masalah</li> <li>12. Konselor mengajak anggota kelompok bersama-sama memecahkan masalah dan mencari solusi</li> <li>13. Konselor memandu anggota kelompok menyimpulkan solusi dari permasalahan yang dialami</li> <li>14. Konselor meminta kepada anggota kelompok untuk membuat komitmen dan kata-kata motivasi</li> <li>15. Konselor memberikan umpan balik simpulan dan memberikan saran yang membangun yang dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari</li> </ol> <p><b>d. Tahap Akhir (Penutup)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Konselor menjelaskan kepada anggota kelompok bahwa kegiatan konseling akan segera diakhiri</li> <li>6. Membahas kegiatan konseling kelompok lanjutan</li> <li>7. Konselor mengemukakan pesan dan harapan kepada anggota kelompok</li> <li>8. Konselor memimpin doa dan menutup dengan salam</li> </ol>
<b>5</b>	<p><b>Evaluasi</b></p> <p><b>c. Evaluasi Proses:</b> memperhatikan proses layanan dan mengamati sikap dan keaktifan anggota kelompok dalam mengikuti layanan konseling kelompok</p> <p><b>d. Evaluasi Hasil:</b> evaluasi setelah mengikuti kegiatan konseling antara lain: rasa senang dan tenang, pemahaman konseli terkait topik masalah yang dibahas dan manfaat yang dirasakan</p>

Mengetahui  
Guru BK SMAN 3 Banjarmasin

  
Muhammad Agus Sulaiman S, Pd

Peneliti

  
Mutia Haryani

### Pertemuan Keempat (*Treatment III*)

- Komponen : Layanan Responsif
- Bidang Layanan : Pribadi
- Fungsi Layanan : Pengentasan
- Topik Permasalahan : Membentuk pikiran lebih rasional
- Waktu : 1 × 45 Menit

<b>1</b>	<b>Nama Konseli : ASN, A, ZA, MPR, JR, MRR</b>
<b>2</b>	<p><b>Tujuan Layanan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Anggota kelompok mampu menganalisis masalah yang dialami</li> <li>j. Anggota kelompok mampu membangun perasaan empati terhadap anggota lain terkait masalah yang dibahas dalam konseling kelompok</li> <li>k. Anggota kelompok mampu mengelola pendapat dan idenya dalam mencari solusi masalah yang dihadapi</li> <li>l. Anggota kelompok mampu menyusun masalah atau solusi atas masalah yang diselesaikan dalam konseling kelompok</li> </ul>
<b>3</b>	<p><b>Metode, Alat, Media:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>e. Metode: Diskusi kelompok, dinamika kelompok</li> <li>f. Alat/Media: Laptop</li> </ul>
<b>4</b>	<p><b>Langkah-langkah Kegiatan Layanan</b></p> <p><b>a. Tahap Awal (Pembentukan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>9. Konselor memberikan salam kepada anggota kelompok, kemudian mengajak anggota kelompok untuk mengawali kegiatan dengan berdoa</li> <li>10. Konselor mengucapkan rasa terimakasih pada anggota kelompok telah bersedia hadir dalam kegiatan konseling kelompok</li> <li>11. Konselor menjelaskan asas-asas, tata cara, dan peraturan dalam konseling kelompok Konselor meminta anggota kelompok untuk saling memperkenalkan diri</li> <li>12. Konselor mengajak anggota kelompok untuk ice breaking agar anggota kelompok akrab</li> </ul> <p><b>b. Tahap Transisi (Peralihan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>5. Konselor menjelaskan gambaran kegiatan konseling kelompok yang akan ditempuh</li> <li>6. Konselor menanyakan tentang anggota untuk kegiatan lebih lanjut</li> </ul> <p><b>c. Tahap Kegiatan (Inti)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>16. Konselor memulai kegiatan inti dengan menjelaskan terlebih dahulu materi mengenai membentuk pikiran yang lebih rasional</li> <li>17. Konselor mempersilakan anggota kelompok mengemukakan</li> </ul>

	<p>permasalahannya secara bergantian</p> <p>18. Konselor bersama anggota kelompok mengidentifikasi dan menetapkan sumber masalah</p> <p>19. Konselor mengajak anggota kelompok bersama-sama memecahkan masalah dan mencari solusi</p> <p>20. Konselor memandu anggota kelompok menyimpulkan solusi dari permasalahan yang dialami</p> <p>21. Konselor meminta kepada anggota kelompok untuk membuat komitmen dan kata-kata motivasi</p> <p>22. Konselor memberikan umpan balik simpulan dan memberikan saran yang membangun yang dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari</p> <p><b>d. Tahap Akhir (Penutup)</b></p> <p>9. Konselor menjelaskan kepada anggota kelompok bahwa kegiatan konseling akan segera diakhiri</p> <p>10. Membahas kegiatan konseling kelompok lanjutan</p> <p>11. Konselor mengemukakan pesan dan harapan kepada anggota kelompok</p> <p>12. Konselor memimpin doa dan menutup dengan salam</p>
<b>5</b>	<p><b>Evaluasi</b></p> <p><b>e. Evaluasi Proses:</b> memperhatikan proses layanan dan mengamati sikap dan keaktifan anggota kelompok dalam mengikuti layanan konseling kelompok</p> <p><b>f. Evaluasi Hasil:</b> evaluasi setelah mengikuti kegiatan konseling antara lain: rasa senang dan tenang, pemahaman konseli terkait topik masalah yang dibahas dan manfaat yang dirasakan</p>

Mengetahui  
Guru BK SMAN 3 Banjarmasin



Muhammad Agus Sulaiman S, Pd

Peneliti



Mutia Haryani

**Lampiran VIII**

**Dokumentasi Penelitian**

**Pemberian *Treatment***



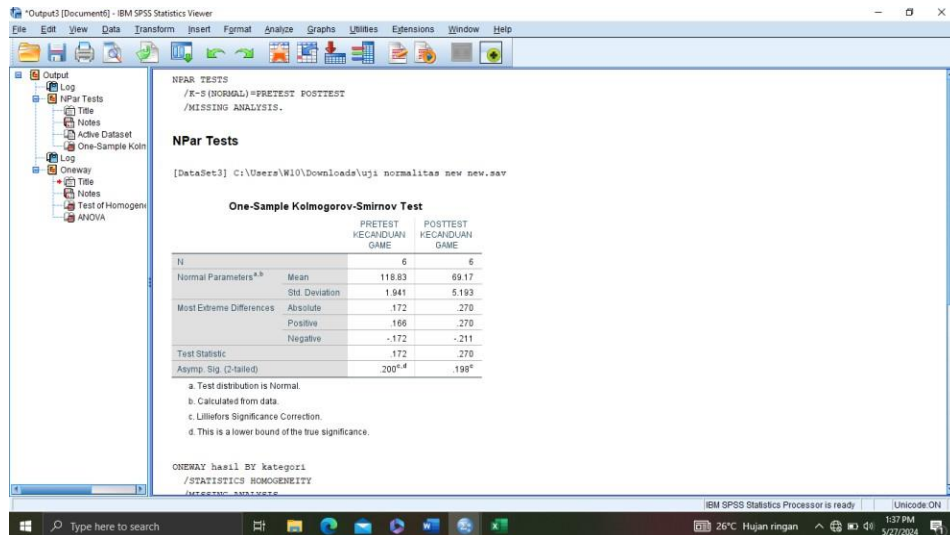
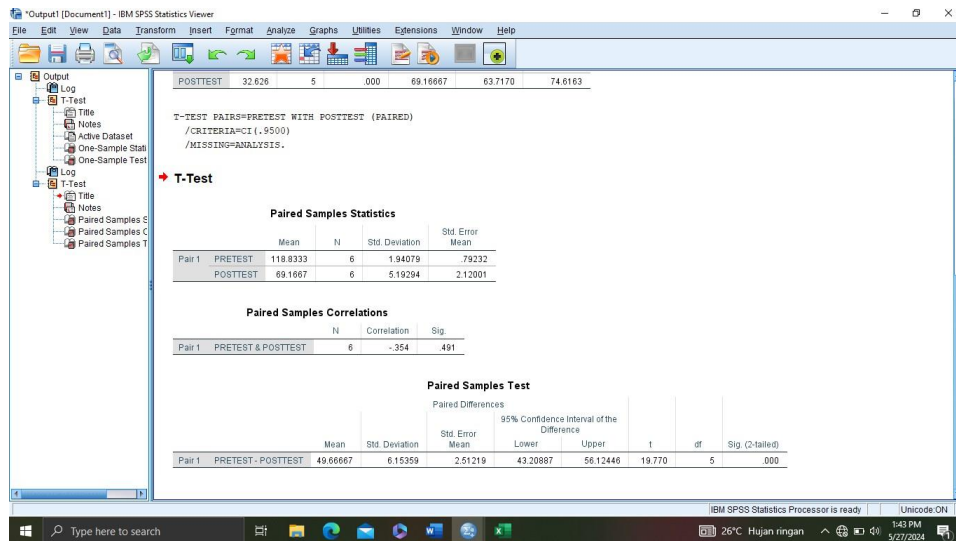




**Lampiran IX**

**Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis, Uji N-Gain Score**

**Dengan Program software IBM SPSS Statistic Versi 25**



IBM SPSS Statistics Viewer

Output

- Log
- NP-Test
- Title
- Notes
- Active Dataset
- One-Sample Kolm
- Log
- Oneway
- Title
- Notes
- Test of Homogeni
- ANOVA

c. Lilliefors Significance Correction.  
d. This is a lower bound of the true significance.

ONEWAY hasil BY kategori1  
/STATISTICS=HOMOGENEITY  
/MISSING=ANALYSIS.

**Oneway**

**Test of Homogeneity of Variances**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil Based on Mean	1.971	1	10	.191
Based on Median	.938	1	10	.356
Based on Median and with adjusted df	.938	1	5.721	.372
Based on trimmed mean	1.646	1	10	.228

**ANOVA**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	7400.333	1	7400.333	481.584	.000
Within Groups	153.667	10	15.367		
Total	7554.000	11			

IBM SPSS Statistics Processor is ready Unicode ON  
26°C Hujan ringan 1:37 PM 5/27/2024

IBM SPSS Statistics Data Editor

	PRETES T	POSTTE ST	POSTTEST_KURANG_PRETEST	SKOR_IDEAL_KURANG_PRETEST	NGAIN_SCORE	NGAIN_Persen				
1	117	66	-49.00	-17.00	2.80	280.24				
2	122	70	-52.00	-22.00	2.36	236.36				
3	116	68	-50.00	-18.00	2.78	277.78				
4	120	65	-55.00	-20.00	2.75	275.00				
5	117	79	-38.00	-17.00	2.24	223.53				
6	119	65	-54.00	-19.00	2.84	284.21				
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										

IBM SPSS Statistics Processor is ready Unicode ON  
26°C Hujan ringan 1:54 PM 5/27/2024

IBM SPSS Statistics Viewer

Output

- Log
- T-Test
- Title
- Notes
- Active Dataset
- Paired Samples T
- Paired Samples C
- Paired Samples T
- Log
- T-Test
- Title
- Notes
- Descriptive Statist

**Paired Samples Test**

Pair	PRETEST - POSTTEST	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
1	PRETEST - POSTTEST	48.66667	6.15359	2.51219	43.38687	56.12446	18.770	5	.000

COMPUTE POSTTEST\_KURANG\_PRETEST=POSTTEST - PRETEST.  
EXECUTE.  
COMPUTE SKOR\_IDEAL\_KURANG\_PRETEST=100-PRETEST.  
EXECUTE.  
COMPUTE NGAIN\_SCORE=POSTTEST\_KURANG\_PRETEST/SKOR\_IDEAL\_KURANG\_PRETEST.  
EXECUTE.  
COMPUTE NGAIN\_Persen=NGAIN\_SCORE \* 100.  
EXECUTE.  
DESCRIPTIVES VARIABLES=NGAIN\_SCORE NGAIN\_Persen  
/STATISTICS=MEAN STDEV MIN MAX.

**Descriptives**

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_SCORE	6	2.24	2.88	2.6419	.27233
NGAIN_Persen	6	223.53	288.24	264.1861	27.23280
Valid N (listwise)	6				

IBM SPSS Statistics Processor is ready Unicode ON  
26°C Hujan ringan 1:51 PM 5/27/2024



## Lampiran X

### Kuesioner Kecanduan *Mobile Legends* Melalui G-Form

#### Kuesioner *Pretest*

Angket sudah divaliditas ☆

Pertanyaan Jawaban 40 Setelan

Bagian 1 dari 2

### ANGKET KECANDUAN GAME ONLINE

**B I U**

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh  
Perkenalkan saya Mutia Haryani mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin program studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Saat ini saya sedang melakukan penelitian sebagai tugas akhir/skripsi saya yang ditunjukkan kepada siswa kelas 10 yang aktif bermain game *Mobile Legends*.  
Mohon keringanan hati saudara() untuk meluangkan waktu 5-10 menit untuk mengisi kuesioner dibawah ini dengan sungguh-sungguh dan sesuai dengan yang saudara() alami.  
Data akan terjaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja.

Atas ketersediaan waktu dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih  
Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Nama Lengkap \*

Angket sudah divaliditas ☆

Pertanyaan Jawaban 40 Setelan

1. Saya selalu menolak setiap panggilan yang masuk ketika sedang bermain game online \*

SS  
 S  
 TS  
 STS

...

2. Saya selalu mematikan aplikasi lain selain game mobile legends \*

SS  
 S  
 TS  
 STS

Angket sudah divaliditas ☆

Pertanyaan Jawaban 40 Setelan


3. Saya selalu menjawab panggilan telephone orang tua saya meskipun sedang bermain game mobile legends \*

SS  
 S



## Lampiran XI

## Surat Keterangan Dosen Pembimbing Skripsi

  
**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN ANTASARI BANJARMASIN**  
**NOMOR 44 TAHUN 2023**  
**TENTANG**  
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GANJIL**  
**TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,**  
 Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;  
 b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.

Mengingat : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;  
 3. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;  
 4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;  
 5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;  
 6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 tentang Perubahan atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.

Memperhatikan : Usul Ketua Jurusan BKPI Tanggal 18 September 2023

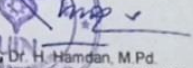
**MEMUTUSKAN:**

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

Pertama : Menunjuk dan menugaskan kepada:  
 Nama : Dr. H. Hidayat Ma'ruf, M.Pd  
 NIP/NUP : 196907301995031001  
 Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda/IV/c  
 Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
 Sebagai Pembimbing Skripsi  
 Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:  
 Nama : Mutia Haryani  
 Nim : 200101060228  
 Jurusan/Prodi : BKPI  
 Judul Skripsi : Efektivitas Konseling kelompok dengan Teknik Punishment Untuk Mengurangi Kecanduan *Mobile Legends* Pada Peserta Didik Kelas X SMAN 3 Banjarmasin.

Kedua : Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan seperlunya.

Ditetapkan di Banjarmasin  
 pada tanggal 19 September 2023  
  
 Dr. H. Hamdan, M.Pd.  
 NIP. 19650405199303005

Tembusan:  
 1. Rektor UIN Antasari Banjarmasin;  
 2. Ketua Jurusan;  
 3. Dosen Pembimbing;  
 4. Arsip.

## Lampiran XII

### Surat Keterangan Sudah Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK  
INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
ANTASARI BANJARMASIN FAKULTAS TARBİYAH  
DAN KEGURUAN  
PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN  
ISLAM  
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235  
Telepon (0511) 3253939; Faksimile (0511) 3274492;  
Website: [ftk.uin-antasari.ac.id](http://ftk.uin-antasari.ac.id); E-mail: [bkpi@uin-antasari.ac.id](mailto:bkpi@uin-antasari.ac.id)

#### **SURAT KETERANGAN**

NOMOR 374/Un.14/III.1.w/PP.00.9/09/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : Mutia Haryani  
Nim : 200101060228  
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Alamat : Kalimantan Tengah, Kuala Kapuas Perumnas Pulau Telo jalan Parkit 3 no 176.

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:

(Efektivitas Konseling kelompok Dengan Teknik Punishment Untuk Mengurangi Kecanduan *Mobile Legends* Pada Peserta Didik Kelas X SMAN 3 Banjarmasin)

Pada Hari/Tanggal : Selasa, 19 September 2023  
Tempat : Gedung C. Lokal 2.11

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 20 September 2023

Ketua Program Studi,

Dra. Raihanatul Jannah, M.Pd  
NIP. 196912011994032005


## Lampiran XIII

### Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan

	<p><b>PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN SELATAN</b>  <b>DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b>          Kompleks Perkantoran Pemerintah Provinsi Kalimantan Selatan          Jalan Dharma Praja II No 1, Trikora, Banjarbaru          Laman <a href="http://www.disdikbud.kalselprov.go.id">www.disdikbud.kalselprov.go.id</a></p>
Banjarbaru, <b>29 FEB 2024</b>	
<p>Nomor : 000.9.2/ <del>0624</del> /Disdikbud/2024          Lampiran : -          Perihal : Izin Penelitian</p>	<p>Yth. Kepada          Wakil Dekan Bidang Akademik          Fakultas Tarbiyah dan Keguruan          UIN Antasari Banjarmasin          di -          Banjarmasin</p>
<p>Menindaklanjuti surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin tanggal 28 Februari 2024 nomor: B-0471/Un.14/III.1/PP.00.9/02/2024, perihal izin melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Banjarmasin dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi, atas nama :</p>	
<p>Nama : <b>MUTIA HARYANI</b>          N I M : 200101060228          Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan          Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam          Judul Penelitian : <b>EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN PENDEKATAN RASIONAL <i>EMOTIVE BEHAVIOR THERAPY</i> UNTUK MENGURANGI KECANDUAN <i>MOBILE LEGENDS</i> PADA PESERTA DIDIK KELAS DI SMA NEGERI 3 BANJARMASIN</b></p>	
<p>Pada prinsipnya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kami dapat menyetujui dan memberi izin melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Banjarmasin;</li> <li>2. Penelitian dilaksanakan sesuai prosedur dan norma yang berlaku di SMA Negeri 3 Banjarmasin;</li> <li>3. Hasil penelitian harap dilaporkan ke SMA Negeri 3 Banjarmasin.</li> </ol> <p>Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN          PROVINSI KALIMANTAN SELATAN          SEKRETARIS,</p> <div style="text-align: center;">   <b>Hadeli Rosyada, S.Sos., M. Pd.</b>          Pembina Tingkat I          NIP. 19801031992031010         </div>	
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Prov.Kalsel (Sebagai Laporan)</li> <li>2. Kepala Bidang Pembinaan SMA</li> <li>3. Kepala SMA Negeri 3 Banjarmasin</li> </ol>	
<p><small>DISDIKBUD PROV KALSEL 2024</small></p>	

## Lampiran XIV

## Surat Izin Penelitian


**PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN SELATAN**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SMA NEGERI 3 BANJARMASIN**  
 Jalan Veteran Nomor 381 Telepon 05113268013 Kode Pos 70236 Banjarmasin

No : 000.9.2/149.1/SMAN3/Disdikbud/2024  
 Lamp : -  
 Hal : Pemberian Izin Penelitian

Kepada Yth.  
 Dekan Bidang Akademik UIN Antasari Banjarmasin  
 Di- Banjarmasin

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat saudara Nomor: B-0471/Un.14/III.1/PP.00.9/02/2024 tanggal 28 Februari 2024 tentang Izin Penelitian a.n :

Nama	: Mutia Haryani
NIM	: 200101060228
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi	: UIN ANTASARI BANJARMASIN


Judul Penelitian :

**“EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN PENDEKATAN RASIONAL EMOTIVE BEHAVIOR THERAPY UNTUK MENGURANGI KECANDUAN MOBILE LEGENDS PADA PESERTA DIDIK KELAS DI SMA NEGERI 3 BANJARMASIN”**

Dengan ini menyatakan bahwa kami memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian di sekolah kami.


Demikian disampaikan, atas kerja samanya diucapkan terima kasih.

Banjarmasin, 29 Pebruari 2024  
 Kepala Sekolah

  
 H. Zaini Juhdi, S.Pd. M.M  
 Pembina Tk. I  
 NIP. 19650902 199003 1 010

## Lampiran XV

## Surat Selesai Penelitian


**PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN SELATAN**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SMA NEGERI 3 BANJARMASIN**  
 Jalan Veteran Nomor 381 Telepon 05113268013 Kode Pos 70236 Banjarmasin

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
 Nomor : 000.9.2/ 2024 -SMAN3/Disdikbud/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: H. Zaini Juhdi, S.Pd. M.M
NIP	: 19650902 199003 1 010
Pangkat /Gol	: Pembina Tk. I- (IV/b)
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMA Negeri 3 Banjarmasin

Dengan ini menerangkan bahwa :

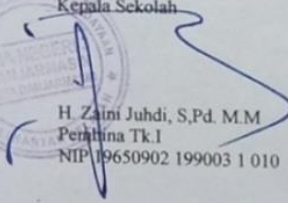
Nama	: Mutia Haryani
NIM	: 200101060228
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi	: UIN ANTASARI BANJARMASIN

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian pada tanggal 29 Pebruari 2024 s.d 13 Maret 2024 di SMA Negeri 3 Banjarmasin untuk memperoleh informasi/data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**“EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN PENDEKATAN RASIONAL EMOTIVE BEHAVIOR THERAPY UNTUK MENGURANGI KECANDUAN MOBILE LEGENDS PADA PESERTA DIDIK KELAS DI SMA NEGERI 3 BANJARMASIN”**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk diketahui dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 29 April 2024  
Kepala Sekolah

  
 H. Zaini Juhdi, S.Pd. M.M  
 Pembina Tk.I  
 NIP.19650902 199003 1 010

## Lampiran XVI

## Surat Perubahan Judul



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM  
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235  
 Telepon (0511) 3253939; Faksimile (0511) 3274492;  
 Website: ftk.uin-antasari.ac.id; E-mail: bkpi@uin-antasari.ac.id

Nomor : ...../Un.14/III.1.w/PP.00.9/02/2024

Lamp : -

Hal : Perubahan Judul Skripsi

Keapda Yth.

Sdr (i) Mutia haryani

NIM. 200101060228

Mahasiswa Jurusan BKPI

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Berdasarkan usulan dari Dosen Pembimbing Skripsi tentang perubahan Judul Skripsi, demikian pula setelah kami mengadakan penelitian dan peninjauan seperlunya terhadap Proposal Skripsi Sdr (i), dengan ini kami menyatakan dapat menyetujui judul skripsi Sdr (i) yang semula berbunyi: **"EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK PUNISHMENT UNTUK MENGURANGI KECANDUAN MOBILE LEGENDS PADA PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 3 BANJARMASIN "**

Berubah menjadi: **EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN PENDEKATAN RASIONAL EMOTIVE BEHAVIOR THERAPY UNTUK MENGURANGI KECANDUAN MOBILE LEGENDS PADA PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 3 BANJARMASIN**

Menunjuk :

1. Dr. H. Hidayat Ma'ruf, M.pd	sebagai Dosen Pembimbing Konten dan Metodologi.
1. Dr. H. Hidayat Ma'ruf, M.pd	sebagai Dosen Pembimbing Bahasa dan Teknik Penulisan

Demikian agar Sdr (i) segewra menghubungi pembimbing unuk konsultasi selanjutnya.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Banjarmasin, 24 Februari 2024

Ketua,,



Drs. Raihanatul Jannah, M.Pd  
 NIP 196912011994032005



**DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS**

Nama Lengkap : Mutia Haryani  
NIM : 200101060228  
Tempat Tanggal Lahir : Kuala Kapuas, 04 November 2002  
Kebangsaan : Indonesia  
Alamat : Kalimantan Tengah, Kuala Kapuas,  
Perumnas Pulau Telo, Jalan Parkit III No.  
176  
Nomor HP : 085216156690  
Email : Mutiaharyani675@gmail.com  
Pengalaman Organisasi/Kerja : Wakil Sekertasis Umum HMJ BKPI Tahun  
2021-2022

Prestasi Akademik : -

- a. Prestas Non Akademik Juara 3 Lomba Tari Hadrah
- b. Juara Harapan 1 Lomba Tari di Festival Budaya
- c. Juara Harapan 1 Lomba tari pesisir