

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

SKRIPSI

**OLEH
MUTIA HARYANI**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2024 M/1445 H**

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

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

**Mutia Haryani
NIM. 200101060228**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
BANJARMASIN
TAHUN 2024 M/1445 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutia Haryani
NIM : 200101060228
Tempat/Tanggal Lahir : Kuala Kapuas, 04 November 2002
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul, “Efektivitas Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Mobile Legends* Pada Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Banjarmasin 27 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Mutia Haryani



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: bkpi@uin-antasari.ac.id Web: <http://ftk.iain-antasari.ac.id>

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI
Nomor: 131/Un.14/III.1.w/PP.00.9/6/2024

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Mutia Haryani
NIM : 200101060228
Program : S-1
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Judul Skripsi:

Efektivitas Konseling Kelompok dengan Pendekatan Rasional Emotive Behavior Therapy untuk Mengurangi Kecanduan *Mobile Legends* pada Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin

Hasil Uji Plagiasi: 21 %

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan www.turnitin.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 10 Juni 2024

Ketua Program Studi

Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



Dr. Rahmatul Janah, M.Pd
196912011994032005

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Efektivitas Konseling Kelompok Untuk
Mengurangi Kecanduan *Mobile Legends* Pada
Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3
Banjarmasin
Ditulis oleh : Mutia Haryani
NIM : 200101060002
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Tahunn Akademik : 2023-2024
Tempat dan tanggal lahir : Kuala Kapuas, 04 November 2002
Alamat : Kalimantan Tengah, Kuala Kapuas. Perumnas
Pulau Telo Jalan Parkirt III No. 176

setelah diteliti dan diadakan perbaikan, kami dapat menyetujuinya untuk
dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 27 Mei 2024
Pembimbing


Dr. H. Hidayat Ma'ruf, M. Pd
NIP. 196907301995031001

Mengetahui
Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin


Dra. Rulhanatul Jannah, M.Pd
NIP. 196912011994032005

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Efektivitas Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Mobile Legends* Pada Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin.

Nama Mutia Haryani NIM 200101060228 telah diujikan dalam sidang Tim Penguji

Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Kamis *Rabu*

Tanggal : *26* Juni 2024

Nilai : 81 (A)



Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin

Dr. H. Hamdan, M.Pd
NIP. 196604051993031005

TIM PENGUJI

No	Nama	Tanda Tangan
1	Dr. Hidayat Ma'ruf, M. Pd Ketua	1.
2	Widiya Aris Radiani, S. Psi, M. Psi, Psikolog Anggota	2.
3	Nur Aeni Sanjaya, S. Sos., M. A Anggota	3.

ABSTRAK

Mutia Haryani. 200101060228. *Efektivitas Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Mobile Legends Pada Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin.* Dr. H. Hidayat Ma'ruf, M. Pd. Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2024

Kata Kunci: Efektivitas, Konseling Kelompok, Kecanduan *Mobile Legends*

Game online merupakan contoh dari perkembangan teknologi di bidang sektor hiburan, tujuan dibuatnya *game* adalah untuk menghilangkan penat atau *refreshing* setelah melakukan kegiatan sehari-hari. Namun pada kenyataannya aktivitas ini dapat membuat kecanduan khususnya pada remaja karena *game* ini bersifat candu. Salah satu *game* yang populer adalah *game mobile legends*. SMA Negeri 3 Banjarmasin adalah salah satu sekolah yang siswanya banyak memainkan *game mobile legends* sesuai dengan wawancara yang dilakukan ada beberapa siswa yang kecanduan dengan *game* tersebut. Maka dari itu konseling kelompok perlu dilakukan agar siswa mampu mengurangi kecanduan *mobile legends* sehingga dapat membuat mereka fokus terhadap kegiatan disekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan *mobile legends* pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *pre-eksperimental one group pretest dan posttest*, yaitu melakukan pengukuran antara sebelum dan sesudah *treatment*. Sampel penelitian berjumlah 6 orang peserta didik dengan teknik *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan konseling kelompok efektif untuk mengurangi kecanduan *mobile legends* pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Dari hasil uji *paired sample T test* menggunakan SPSS versi 25 diperoleh nilai sig. (p) $0.00 < 0,05$ artinya H_a bisa diterima. Presentase rata-rata *pretest* sebesar 87,5% dan *post-test* sebesar 69% berdasarkan hasil *N-gain score* diperoleh mean sebesar 2,64 artinya layanan tersebut berada tafsiran efektif. Dengan demikian layanan konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan *mobile legends* dan dapat mengurangi perilaku dan pemikiran irrasional peserta didik

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ، وَالْحَمْدُ لِلَّهِ
لِحَمْدِ اللَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

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

Peneliti menyadari dengan sepenuhnya dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak, baik dalam bentuk dukungan, bimbingan dan arahan serta motivasi sehingga tugas yang terasa berat ini dapat diselesaikan.

Sehubungan dengan itu, maka dengan segala kerendahan hati, peneliti ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dimaksud. Khususnya, peneliti ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
2. Ibu Dra. Raihanatul Jannah, M. Pd., dan Ibu Nurul Rahmi, M. Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari

Banjarmasin yang memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan pengembangan pada program studi.

3. Bapak Dr. H. Hidayat Ma'ruf, M. Pd selaku Pembimbing Skripsi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan.
4. Para dosen, karyawan dan karyawan/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak memberikan ilmu dan layanan yang baik selama penulis berstudi.
5. Bapak Dr. Saifuddin, M. Ag., selaku Kepala Perpustakaan UIN Antasari dan staf yang telah memberikan layanan kepada penulis.
6. Bapak H. Zaini Zuhdi, S. Pd., M. M selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Banjarmasin, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin yang memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
7. Siswa selaku responden yang bersedia memberikan informasi dan data untuk penelitian ini.
8. Kedua orang tua dan adik saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya, dan semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga Allah swt., melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada mereka dan mencatat sebagai kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi amal ibadah di sisi-Nya.

Banjarmasin, 30 Dzulqaidah1445 H

7 Juni 2024 M

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized, overlapping letters and lines.

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	7
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan penelitian	11
E. Signifikasi Penelitian.....	11
F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	12
G. Asumsi Penelitian.....	15
H. Hipotesis Penelitian.....	15
I. Sistematika penulisan	15
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	18
A. Kajian Teori	18
1. Layanan Konseling Kelompok.....	18
a. Pengertian Layanan Konseling Kelompok	18
b. Fungsi Layanan Konseling Kelompok	20
c. Tujuan Layanan Konseling Kelompok	20
d. Asas- Asas Dalam Layanan Konseling Kelompok	21
e. Tahapan Konseling Kelompok	22
2. Kecanduan <i>Mobile Legends</i>	24
a. <i>Mobile Legends</i>	26

b. Ciri-Ciri Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	30
c. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	31
d. Dampak Negatif dan Dampak Positif <i>Game Online</i>	33
B. Kerangka Pikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	45
B. Desain Penelitian.....	45
C. Setting Penelitian	47
D. Populasi dan Sampel Penelitian	48
E. Data dan Sumber Data.....	50
F. Instrumen Penelitian.....	55
G. Teknik Analisis Data	59
H. Teknik Validitas dan Keabsahan Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Penelitian	64
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	64
2. Penyajian Data	66
B. Pembahasan.....	81
1. Gambaran Tingkat Kecanduan <i>Mobile Legends</i> Pada Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 3 Banjarmasin Sebelum Diberikan <i>Treatment</i> Layanan Konseling Kelompok.....	81
2. Gambaran Tingkat Kecanduan <i>Game Mobile Legends</i> Sesudah Diberikan <i>Treatment</i> Layanan Konseling Kelompok Pada Peserta Didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin.	83
BAB V PENUTUP	89
A. Simpulan.....	89
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	143

DAFTAR TABEL

3.1	Desain Penelitian	46
3.2	Jumlah peserta didik kelas X yang bermain <i>game mobil legends</i> di SMA Negeri 3 Banjarmasin.....	48
3.3	Kisi-Kisi Instrumen Kecanduan <i>Mobile Legends</i>	52
3.4	Matrik Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	54
3.5	Norma Skoring	56
3.6	Kriteria Kecanduan <i>Mobile Legends</i>	57
3.7	Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain Score</i>	58
3.8	Kategori Pembagian <i>N-gain Score</i>	58
3.9	Hasil Rekapitulasi Uji Validitas	61
3.10	Hasil Uji Reliabilitas	63
4.1	Identitas Sekolah Penelitian	64
4.2	Jumlah Peserta Didik di SMA Negeri 3 Banjarmasin	65
4.3	Kategori Kuesioner Kecanduan <i>Game Mobile Legends</i> Peserta didik Kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin	66
4.4	Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	67
4.5	Presentase <i>Pretest</i> Berdasarkan Karakteristik Kecanduan <i>Game Online</i>	67
4.6	Jadwal Pelaksanaan <i>Pretest-posttest</i> dan Layanan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Rasional Emotive Behavior Therapy.....	68
4.7	Hasil <i>Post-test</i> Peserta Didik.....	74
4.8	Hasil Presentase <i>Post-test</i> Berdasarkan Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	74
4.9	Hasil <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan <i>N-Gain Score</i> Peserta Didik SMA Negeri 3 Banjarmasin.....	75
4.10	Hasil Uji Normalitas.....	76
4.11	Hasil Uji Homogenitas	77

4.12 Uji Hipotesis	788
4.13 <i>Pretest, Post-test</i> , dan Skor Perolehan.....	78
4.14 Perbandingan <i>Pretest, Post-test</i> , dan Skor Perolehan Berdasarkan Aspek.....	80

DAFTAR GAMBAR

No	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	35
4.1 Grafik <i>Pretest</i> , <i>Pos-test</i> , dan <i>Ngain Score</i>	76
4.2 Grafik <i>Pretest</i> , <i>Post-test</i> , dan Skor Perolehan	79
4.3 Grafik Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	83

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Terjemah dan Transaliterasi.....	96
2. Pedoman Wawancara	97
3. Daftar Nama Guru, Jabatan dan Mata Pelajaran	98
4. Validitas Skala Kecanduan <i>Game Mobile Legends</i>	101
5. Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Mobile Legends</i>	105
6. Kuesioner Kecanduan <i>Game Mobile Legends</i>	107
7. Hasil <i>Pretest</i> Kuesioner Kecanduan <i>Mobile Legends</i> Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin	111
8. Hasil <i>Post-test</i> Kuesioner Kecanduan <i>Mobile Legends</i> Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin	113
9. Lembar Kesiediaan Konseli	114
10. Pedoman Pelaksanaan Layanan Konseling Kelompok	115
11. Dokumentasi Penelitian Pemberian <i>Treatment</i>	130
12. Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis, Uji N-Gain Score, Dengan Program Software IBM SPSS Statistic Versi 25	134
13. Kuesioner Kecanduan <i>Mobile Legends</i> Melalui <i>G-form</i>	135
14. Surat Keterangan Dosen Pembimbing Skripsi	137
15. Surat Keterangan Sudah Seminar Proposal.....	138
16. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan	139
17. Surat Izin Penelitian	140
18. Surat Selesai Penelitian	141
19. Surat Perubahan Judul	142
20. Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	143