

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi setiap harinya berkembang secara pesat, Dengan kemajuan teknologi yang terus meningkat. Sehingga dapat dimanfaatkan untuk melakukan aktivitas seperti berbelanja, transportasi, belajar, berkomunikasi, dan banyak lainnya. Selain hal diatas, para pelaku industri hiburan juga bisa merasakan kemajuan teknologi tersebut, Game online menjadi salah satu contoh bagaimana mereka memanfaatkan kemajuan teknologi digital.¹ *Game online* adalah *game* yang dimainkan di komputer, konsol, atau ponsel cerdas oleh banyak pemain secara bersamaan melalui koneksi internet situs yang menyediakan banyak sekali jenis permainan yang bisa melibatkan beberapa pengguna internet pada berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung diwaktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.²

Tujuan utama dari *game online* adalah untuk menghilangkan penat atau sekedar melakukan refreshing pikiran setelah menyelesaikan tugas sehari-hari. Bermain merupakan kebutuhan sekunder yang harus dipenuhi remaja karena dapat memberikan dorongan fisik dan psikologis yang membantu mereka tetap berenergi dan mencegah kebosanan serta kelelahan. Selain itu remaja sering kali

¹Mufadhal Barseli dan Vera Sriwahyuningsih, “*Game Online Mobile legends* Sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol 9 No. 1 (2023). 164

²Eryzal Novrialdy, “Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya.” *Buletin Psikologi*, Vol 27 No. 2 (2019), 149

mengikuti perubahan trend dan mudah terpengaruh oleh gaya hidup di sekitarnya. Seakan-akan menganggap *game online* adalah trend (gaya hidup) mereka.³

Banyak orang-orang terutama remaja yang sebenarnya menjadi kecanduan *game online*. Bermain video game bisa bersifat kompulsif. Semakin sering seseorang bermain game maka semakin tinggi pula kecenderungan seseorang berperilaku agresif. Mereka yang sering bermain game cenderung memiliki interaksi yang bersifat disosiatif, yakni menghasilkan hubungan berupa persaingan (*competition*), kontravensi (*contravention*), dan pertikaian (*conflict*) dalam interaksi sosial.⁴

Game online cukup populer dikalangan pelajar, dan *Mobile Legends* merupakan salah satu game online yang banyak dimainkan. *Mobile Legends* adalah game bertema *multiplayer battle arena* (MOBA) dimana pemain menggunakan taktik untuk mengalahkan pihak lawan dalam pertandingan 5 lawan 5.⁵ *Mobile Legends* biasa disingkat ML, game produksi Tiongkok ini dimulai pada tanggal 14 Mei 2016, dan diluncurkan secara resmi pada tanggal 14 Juli 2016 untuk perangkat android dan pada tanggal 9 November 2016 untuk perangkat iOS. Game besutan Moonton ini mulai populer di ASEAN empat tahun setelah MLBB didirikan.

³Ridho Muhamad Reza, "Efektivitas Konseling Kelompok Online Pendekatan Behavior Teknik *Self Management* Untuk Mengurangi Kecendrungan Kecanduan *Game Online* Siswa", Vol 2 No. 1 (2021), 22-30

⁴Syahrul Perdana Kusuma Wardani, "*Game Online* Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial *Gamers Clash Of Class*) Pada Clan Indo Sport", Vol. IV No. 2 (2015), 154-162

⁵Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan, dan Rehia K Isabela Barus, "Dampak *Game online Mobile Legends*: Bang Bang Terhadap Mahasiswa", PERSFEKTIF, Vol 7 No. 1 (2020), 6-12

Mobile Legends termasuk game yang populer saat ini, terbukti jumlah unduhan di Play Store yang sudah melebihi 500 juta kali. *Game* ini populer di kalangan peserta didik, terutama laki-laki. Pada saat jam istirahat, bermain game ini menjadi aktivitas yang sering mereka lakukan bersama teman-teman disekolah. selain di sekolah peserta didik sering juga memainkannya dirumah, ataupun ditempat nongkrong bersama teman-temannya. Biasanya, mereka bersaing untuk menjadi yang terbaik dalam game ini. Kemudian menunjukkannya kepada teman-teman, seperti menunjukkan peringkat rank yang lebih tinggi, atau memamerkan skin, mendorong peserta didik untuk terus bermain game dan akhirnya menjadi kecanduan.⁶

Kecanduan merupakan suatu dorongan yang kuat terhadap suatu hal yang diinginkan oleh individu, sehingga mereka akan berusaha mencari sesuatu yang di inginkannya tersebut.⁷ Kecanduan dapat dikatakan ketika seseorang mengalami ketidakmampuan untuk mengontrol atau menghentikan keinginan yang kuat untuk melakukan sesuatu secara berlebihan, yang mengganggu kehidupan sehari-hari termasuk hubungan interpersonal, pekerjaan, kesehatan fisik dan mental.

Sebagaimana yang termakhtub dalam surah Al-Asr ayat 1-3, Allah berfirman:

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ
وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ ۖ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ۚ ﴿٣﴾

⁶Mufadhal Barseli dan Vera Sriwahyuningsih, “*Game Online Mobile legends* Sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol 9 No. 1 (2023). 164

⁷Mimi Ulfa, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”, *Jurnal Fisip*, Vo 4 (1). 1-13

Menurut Imam Nawawi dalam tafsirnya menjelaskan bahwa surah Al-Ashr merupakan peringatan dari Allah kepada manusia tentang pentingnya waktu. Pendapat ini didasarkan pada kenyataan bahwa waktu mengandung keajaiban, didalam waktu terjadi berbagai peristiwa, baik maupun buruk. Waktu juga merupakan tempat dimana manusia menjalani kehidupannya. Kemudian pada ayat kedua menjelaskan bahwa manusia pada umumnya berada dalam kerugian, manusia menghabiskan umurnya untuk mengejar kesenangan duniawi yang fana, mereka divonis sebagai orang yang merugi. Sebab, kesenangan duniawi hanya bersifat sementara. Sementara pada ayat ketiga dalam tafsir al Hidayah ila Bulughin Nihayah, Allah menyebutkan satu-satunya pengecualian dari kerugian tersebut, yaitu orang-orang yang beriman, beramal saleh, dan saling menasehati untuk kebenaran dan kesabaran.⁸

Dikaitkan dengan kecanduan bermain *game online*, ayat tersebut menekankan bahwa waktu adalah sesuatu yang berharga dan tidak boleh disia-siakan, kecanduan game dapat menyebabkan seseorang menyia-nyiakan banyak waktu yang seharusnya dipakai untuk hal-hal yang bermanfaat seperti belajar, bekerja, beribadah, dan bersosialisasi dengan keluarga dan teman. Kecanduan game juga dapat merusak hubungan antarmanusia. Orang yang kecanduan game online dapat menjadi pemarah, cemas dan depresi. Mereka juga mengabaikan orang-orang sekitar dan lebih tertarik menghabiskan waktu dengan game.

Menurut Soleman, peserta didik yang sering bermain game online mengalami beberapa dampak negatif seperti sulit fokus dikelas, malas dan

⁸<https://islam.nu.or.id/tafsir-surat-al-ashr-pentingnya-manajemen-waktu-dalam-islam-jplZ8> Diakses pada 3 Juli 2024, pukul 13.14 WITA

membolos, ketidakpedulian, ketidaktaatan, dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar. Peserta didik yang sudah kecanduan akan melakukan apa saja untuk dapat bermain *game online*, sering berkomunikasi satu arah dengan komputer/internet tanpa interaksi dengan manusia secara langsung dapat membuat peserta didik menjadi tertutup dan sulit mengekspresikan diri didunia nyata. Di Indonesia data menunjukkan bahwa 10,15% anak usia sekolah kecanduan game online pada tahun 2017 sebagai perbandingan dikorea sebesar 2,4%, di China sebesar 13,7% dan di Amerika Serikat 1,5% hingga 8,2% yang mengalami kecanduan.⁹

Penggunaan *game online* secara berlebihan akan berdampak negatif bagi kehidupan manusia terutama bagi peserta didik, karena di khawatirkan akan berpengaruh pada persepsi mereka yang mengarah pada hal yang menyimpang, contohnya seperti, mengalami gangguan kontrol terhadap hasrat atau keinginan memainkannya secara berlebihan karena ingin memuaskan hasrat mereka sehingga mengganggu aktivitas sehari-hari. Hasrat ingin terpuaskan ini akan menimbulkan pemikiran individu supaya dapat bermain game terus menerus dan pikiran ini merupakan pemikiran irrasional yang perlu dirubah menjadi rasional.¹⁰

Untuk mengurangi kecanduan *mobile legends* pada peserta didik, diperlukan penanganan yang tepat. Layanan konseling yang diberikan oleh guru

⁹Elizabeth Theresia, Setiawati, dan Sudiayani, "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019." Vol 1 No. 2, 97

¹⁰Fitriatun Solikhah, "Efektivitas *Rational Emotive Behavior Therapy* untuk mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar" Jurnal Al Isyraq (2018), Vol 1 No. 1 , 63

BK/konselor, merupakan salah satu strategi yang efektif untuk membantu peserta didik mengatasi permasalahannya terkait kecanduan *game mobile legends*. Konseling ini bertujuan untuk membantu peserta didik menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, sehingga mereka dapat beradaptasi dilingkungan dengan baik dan mencapai perkembangan optimal sesuai dengan potensinya.¹¹

Salah satu contoh layanan konseling yang dapat diberikan adalah layanan konseling kelompok. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu, yaitu penelitian oleh Ruswan Nur, Tri Handayani, dan Nadia Safitri menunjukkan bahwa konseling kelompok efektif dalam membantu peserta didik yang mengalami kecanduan, penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dalam penggunaan konseling kelompok untuk mengatasi kecanduan pada peserta didik, meskipun dengan teknik yang berbeda. .

Observasi dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian, terdapat beberapa peserta didik yang bermain game dikelas, baik saat jam pelajaran maupun saat istirahat karena tidak dapat dipungkiri SMA yang berada di Banjarmasin mewajibkan peserta didik membawa *smartphone*. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan guru BK SMA Negeri 3 Banjarmasin, guru BK juga menyatakan hal yang sama.

“Memang ada beberapa peserta didik yang sering memainkan game mobile legends baik dijam pelajaran atau diluar jam pelajaran, kemudian juga saat kami memberikan layanan, mereka yang bermain game itu terlihat pasif dikelas dan kurang responsif jadi kadang kami tidak

¹¹Rina Fajriani, Efektivitas *Peer Counseling* Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Pada Siswa di SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar, Skripsi (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019), 14

*maksimal saat memberikan layanan dan guru mata pelajaran lain juga mengeluhkan hal yang sama”.*¹²

Adapun ciri-ciri kecanduan yang ditunjukkan peserta didik seperti bermain game di jam pelajaran apabila istirahat mereka berkumpul bersama temannya untuk bermain, membahas game setiap saat walaupun tidak memainkannya, marah saat mereka diganggu bermain, dan tidak mengikuti kegiatan sekolah atau kurang aktif.

Dari wawancara yang dilakukan, dapat dikatakan bahwa *Game Online Mobile Legends* salah satu contoh perkembangan teknologi yang diminati peserta didik terutama kelas X sehingga kewajibannya terabaikan serta mengakibatkan kecanduan berlebihan dalam penggunaannya. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti ingin membuktikan efektivitas konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan *mobile legends*, oleh karena itu peneliti mengambil judul **Efektivitas Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Mobile Legends* Pada Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin.**

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari hal-hal diluar pembahasan penelitian ini, peneliti menyajikan definisi operasional sebagai berikut :

¹²Muhammad Agus Sulaiman, *Guru Bimbingan dan Konseling di SMA Negeri 3 Banjarmasin*, Hasil wawancara pribadi, Pada Tanggal 17 Juli 2023

1. Efektivitas

Istilah efektivitas berasal dari kata efektif. Efektif menurut kamus besar Bahasa Indonesia berarti adanya dampak (pengaruh, akibat, dan kesan atau kesanggupan menghasilkan hasil). Sedangkan pengertian efektivitas adalah suatu yang berhasil, patut diperhatikan, atau berpengaruh.¹³ Menurut Sedarmayanti, Efektivitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan seberapa jauh satu tujuan dapat dicapai. Efektivitas lebih memfokuskan hasil yang ingin dicapai.¹⁴

Jadi bisa disimpulkan, efektivitas merupakan tingkat keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan yang sudah ditetapkan. Apabila suatu kegiatan dapat memberikan hasil yang mencapai tujuan yang diinginkan, maka kegiatan tersebut dapat dianggap efektif.

2. Konseling Kelompok

Konseling kelompok adalah salah satu jenis layanan bimbingan konseling yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan antarpribadi dan membantu individu mengembangkan kemampuan pribadinya. Layanan konseling kelompok diselenggarakan dalam suasana kelompok yang terdiri oleh seorang konselor (pemimpin kelompok) dan beranggotakan beberapa konseli yang berkelompok, tujuan dari proses konseling adalah membangun hubungan konseling yang hangat, terbuka, dan penuh keakraban. Hal ini merupakan upaya untuk membantu individu agar bisa menangani permasalahannya dengan lebih lancar, upaya ini bersifat preventif dan perbaikan, karena pengungkapan dan

¹³Pusat Bahasa Depertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 284

¹⁴Sedarmayanti, *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*, (Bandung: Mandar Maju, 2009), 59

pemahaman terhadap permasalahan yang dihadapi peserta didik juga merupakan bagian dari konseling kelompok.

Konseling kelompok menurut Marle M. Ohlsen dalam Drs. Masdudi adalah suatu hubungan antara guru pembimbing yang penuh rasa penerimaan, kepercayaan dan rasa aman, konseli dapat belajar menghadapi, mengekspresikan dan menguasai perasaan serta pemikiran yang menggangukannya. Mereka mengembangkan keberanian dan rasa kepercayaan pada diri sendiri, kemudian dapat mengamalkan apa yang dipelajarinya dalam mengubah tingkah laku dan pikirannya.¹⁵

3. Kecanduan *Game Mobile Legends*

Kecanduan, sebagaimana didefinisikan oleh Arthur dalam John Yusuf, diartikan sebagai perilaku berulang atau seperti penyalahgunaan zat yang dapat menimbulkan dampak merugikan. Kecanduan secara psikologis adalah kondisi ketergantungan fisik dan psikis terhadap obat bius, serta meningkatkannya tanda-tanda keterasingan sosial ketika obat tersebut dihentikan. Awalnya kasus penyalahgunaan zat adalah salah satunya kasus yang dikaitkan dengan kata “kecanduan” namun sesuai dengan perkembangan zaman konteks kecanduan kemudian meluas pada tingkah laku yang mengandung *intoxicant* (sesuatu yang memabukkan), termasuk kecanduan *video game playing*.¹⁶

¹⁵Masdudi, *Bimbingan dan Konseling Perspektif Sekolah*, (Jawa Barat: Nurjati Press, 2015). 174

¹⁶Yohanes Rikky dan Jusuf Tjahjo Purnomo, “Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja”, *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, Vol IV(1)

Yee mendefinisikan kecanduan game online sebagai kelainan dimana penggunaan game online yang berlebihan dan tidak normal menyebabkan seseorang kehilangan kendali atas emosi dan perilakunya.¹⁷ Moze Simanjuntak, sebaliknya berpendapat bahwa bermain kecanduan bermain game dapat menyita seluruh waktu sehari-hari. Ketika game selalu dipikirkan secara terus menerus, mengorbankan relasi dan kesempatan bersosialisasi dengan orang-orang sekitar, serta mengabaikan kesehatan.¹⁸

Di dalam *game Mobile Legends* terdapat pergantian season yang mana seluruh rank penggunanya akan mengalami penurunan dan setiap season baru tersebut akan ada hero baru yang akan dimunculkan. Hal inilah yang membuat penggunaannya menjadi tertarik untuk memainkan dan membuat kecanduan. Kecanduan bermain game dapat mengakibatkan ketergantungan yang parah, sehingga individu mengabaikan atau meluapkan tanggung jawabnya di dunia nyata, serta menimbulkan dampak negatif dari perilaku kecanduan bermain game.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalahnya yaitu apakah konseling kelompok efektif untuk mengurangi kecanduan *Mobile Legends* pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin?

¹⁷Sofyan Abdi dan Yeni Karneli, Kecanduan *Game Online* Penangannya Dalam Konseling, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 17 No. 2 (2020), 11

¹⁸Moze Simanjuntak, *More Than Just A Game*, (Tangerang: Yayasan Pelikan, 2019), 33-

D. Tujuan penelitian

Sesuai rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas konseling kelompok dalam mengurangi kecanduan *Mobile Legends* pada peserta didik kelas X di SMAN 3 Banjarmasin.

E. Signifikasi Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka peneliti mengharapkan agar penulisan ini bisa berguna dan bermanfaat bagi masyarakat terutama lembaga pendidikan nasional, adapun manfaatnya diantaranya sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Pengembangan layanan konseling kelompok terhadap peserta didik yang kecanduan *Mobile Legends*, serta hasil penelitian ini dapat berguna untuk pengembangan kegiatan bimbingan dan konseling khususnya guru BK agar dapat memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik.

2. Secara praktis

- a. Bagi sekolah dapat memberikan pembelajaran agar dapat mengurangi kecanduan *Mobile Legends* dan menumbuhkan nilai-nilai positif dalam bermain game.
- b. Bagi guru dapat dijadikan patokan untuk penyelenggaraan bimbingan dan konseling terutama dalam mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik.

- c. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penulisan, memperluas wawasan dan meningkatkan keterampilan sehingga berguna untuk penelitian selanjutnya.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Ruswan Nur, “Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Behavior Contract dan Punishment* Untuk Mengurangi Perilaku Kecanduan Smartphone Pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok dengan teknik behavior contract dan punishment dalam mengurangi perilaku kecanduan sosial media dan untuk mengurangi perilaku kecanduan *smartphone* peserta didik sesudah mendapatkan layanan konseling kelompok dengan teknik Behaviour Contract dan punishment. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian *pre-experimental design* yang menggunakan pola *one-group pretest-posttest designs*.¹⁹

Perbedaan: Penelitian ini menggunakan teknik *Behavior Contract dan Punishment* untuk mengurangi perilaku kecanduan *smartphone* pada siswa kelas XI.

Persamaan: sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan desain *pre-experimental design* dengan menggunakan pola *one-group pretest-posttest designs*.

¹⁹Ruswan Nur, “Pengaruh Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik *Behavior Contract dan Punishment* Untuk Mengurangi Perilaku Kecanduan Smartphone Pada Peserta didik Kelas XI di SMA Negeri 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020”. Skripsi, (Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2020)

2. Tri Handayani, "Efektivitas layanan konseling kelompok dengan Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan *Game* Online pada siswa kelas VIII SMPN 11 Bandar Lampung". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah teknik manajemen diri dapat membantu siswa kelas bertujuan untuk mengetahui apakah teknik manajemen diri efektif untuk mengurangi perilaku kecanduan pada siswa kelas VIII di SMPN 11 Bandar Lampung untuk mengurangi kecanduan *game online*. Desain Pre Experiment dengan *one group pretest-posttest* digunakan dalam penelitian ini, dengan menggunakan kuesioner sebagai alat Instrument penelitiannya menggunakan kuesioner. 31 siswa menjadi sampel dalam penelitian ini, Rata-rata skor kecanduan game online sebelum mendapat terapi adalah 77,60714 setelah mendapat treatment menjadi 51,8928. Dari hasil uji-t dengan hasil $df = 30$, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{table} (28,653 lebih besar 2173), maka (H_0) di tolak dan hipotesis (H_a) diterima sehingga teknik manajemen diri efektif untuk mengurangi kecanduan *game online* peserta didik.²⁰

Perbedaan: Peneliti tersebut menggunakan layanan konseling kelompok dengan teknik manajemen diri untuk mengurangi kecanduan *game online*. Sedangkan penelitian ini menggunakan layanan konseling kelompok dengan pendekatan *Rational Emotive Behavior Therapy*.

²⁰Tri Handayani, "Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri II Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017", Skripsi, (Bandar Lampung: IAIN Raden Intang Lampung, 2017).

Persamaan: sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan layanan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan game, serta menggunakan *Pre Experiment design* yaitu *one group pretest-postest*

3. Nadiya Safitri, “Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik *Assertive Training* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019-2020” Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah konseling kelompok dengan teknik *assertive training* efektif untuk mengurangi kecanduan game online pada peserta didik kelas IX di SMP Negeri 16 Bandar Lampung. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* jenis *Non-equivalent Control Group Design*, sampel penelitian ini berjumlah 12 peserta didik kelas IX.

Perbedaan: dalam penelitian Nadiya Safitri, “Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik *Assertive Training* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019-2020” menggunakan metode *Quasi Eksperimental Design* jenis *Nonequivalent Control Group Design*, sedangkan peneliti menggunakan kuantitatif dengan jenis penelitian *one group pretest post-test*.

Persamaan: sama-sama menggunakan layanan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan.²¹

²¹Nadiya Safitri, “Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik *Assertive Training* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 16 b

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah penadapat atau anggapan yang mendasari sebuah studi, dan kemudian diuji atau dibuktikan melalui penelitian tersebut. Asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah pemberian konseling kelompok efektif digunakan untuk peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Karena tanggapannya hanya bergantung pada fakta empiris yang ditemukan melalui pengumpulan data, maka disebut bersifat sementara.²² Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah

H_a = Konseling Kelompok efektif untuk mengurangi kecanduan *Mobile Legends* pada peserta didik kelas X di SMAN 3 Banjarmasin

H_o = Konseling Kelompok tidak efektif untuk mengurangi kecanduan *Mobile Legends* pada peserta didik kelas X di SMAN 3 Banjarmasin

I. Sistematika penulisan

Penulisan ini disusun melalui sistematika penulisan yang memiliki tiga bagian yaitu, bagian awal, isi, dan akhir.

1. Bagian awal skripsi yang mencakup halaman- halaman berikut: sampul, logo, judul, pernyataan keaslian tulisan, bukti bebas plagiasi, persetujuan,

Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019-2020”, Skripsi (Bandar Lampung: IAIN Raden Intang Lampung, 2019).

²²Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R &D)*, (Bandung : Alfabeta, 2015). 96

pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian isi skripsi meliputi:

- a. Bab I Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, asumsi penelitian, hipotesis penelitian dan sistematika penulisan.
- b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pikir yang berisi dari tinjauan teoritik dan kerangka berpikir.
- c. Bab III Metode Penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan teknik validitas dan keabsahan data.
- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan pembahasan.
- e. Bab V Penutup yang meliputi simpulan dan saran.
- f. Bagian akhir skripsi meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.