

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Identitas Sekolah

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Banjarmasin pada tahun 2023/2024. Adapun identitas sekolah dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Identitas Sekolah Penelitian

1.	Nama Sekolah	SMA Negeri 3 Banjarmasin
2.	NPSN	30304273
3.	Alamat Sekolah a. Desa/kelurahan b. Kecamatan c. Kabupaten/kota d. Provinsi	Jl. Veteran Sungai Bilu No. 381 a. Sungai Bilu b. Banjarmasin Timur c. Kota Banjarmasin d. Kalimantan Selatan
4.	Status Sekolah	Negeri
5.	Bentuk Pendidikan	SMA
6.	Kementerian Pembina	Kemendikbudristek
7.	No. SK Pendirian	109
8.	Tanggal SK Pendirian	21 Agustus 1967
9.	Akreditasi	A

b. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

- 1) Visi dari SMA Negeri 3 Banjarmasin adalah “Mewujudkan lulusan berakhlak mulia, cerdas, terampil, serta cinta lingkungan dengan berlandaskan keimanan dan ketaqwaan kepada tuhan yang maha Esa”
- 2) Misi dari SMA Negeri 3 Banjarmasin yaitu:

- a) Menumbuhkan rasa ketaqwaan dan keimanan yang lebih besar kepada tuhan yang maha Esa
 - b) Meningkatkan kegiatan pembelajaran yang efektif
 - c) Menciptakan suasana yang kondusif untuk menunjang pembelajaran.
 - d) Meningkatkan prestasi akademik, olahraga, dan seni.
- 3) Tujuan dari SMA Negeri 3 Banjarmasin yaitu:
- a) Mempersiapkan siswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa dan berakhlak mulia.
 - b) Mempersiapkan siswa menjadi individu yang berkepribadian, cerdas dalam bidang akademik dan non akademik.
 - c) Membekali siswa dengan ketrampilan teknologi informasi dan komunikasi serta kemampuan mengembangkan diri secara mandiri.
 - d) Menanamkan sikap ulet dan gigih pada siswa untuk berkompetensi, beradaptasi dengan lingkungan dan menjunjung sikap sportifitas.
 - e) Memberikan pengetahuan dan keterampilan teknologi kepada siswa agar mampu bersaing dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
 - f) Menanamkan budaya kejujuran kepada pada siswa.¹

c. Jumlah Peserta Didik SMA Negeri 3 Banjarmasin

Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik di SMA Negeri 3 Banjarmasin

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	

¹<https://sman3-bjm.sch.id/profil-sekolah>. Diakses Pada Tanggal 14 Maret 2024, Pukul 08.00 WITA.

1	X	96	120	216
2	XI	107	110	217
3	XII	105	120	225
Total				658

2. Penyajian Data

a. Deskripsi Data *Pretest*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sebelum (*pretest*) diberikan layanan konseling kelompok Penyebaran kuesioner *pretest* kecanduan *game mobile legends* di SMA Negeri 3 Banjarmasin dilaksanakan pada tanggal 29 Februari 2024, penyebaran kuesioner *pretest* diberikan kepada kelas X yang bermain *mobile legends*. Penyebaran kuesioner ini diberikan untuk mengetahui tingkat kecanduan bermain *game mobile legends* pada peserta didik di SMA Negeri 3 Banjarmasin sebelum melaksanakan *treatment* berupa layanan konseling kelompok. Sebelum peneliti menyebar kuesioner, guru BK mengelompokkan beberapa peserta didik yang bermain *mobile legends* sehingga didapatkan 40 orang peserta didik yang bermain *game* tersebut. Adapun hasil *pretest* dari kuesioner peserta didik di SMA Negeri 3 Banjarmasin adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kategori Kuesioner Kecanduan *Game Mobile Legends* Peserta didik Kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin

No	Kategori	Interval	Frekuensi
1	Sangat Tinggi	>110,5 – 136	6
2	Tinggi	85 – 110,5	10
3	Rendah	59,5 – 85	21
4	Sangat Rendah	>34 – 59,5	3
Jumlah			40

Dari hasil kuesioner *pretest* kecanduan *game mobile legends* diperoleh hasil 6 peserta didik yang dengan kategori kecanduan *game mobile legends* sangat tinggi, 10 peserta didik dengan tingkat kecanduan *game mobile legends* tinggi, 21 peserta didik dengan kategori rendah, dan 3 peserta didik dengan kategori sangat rendah.

Untuk dapat mengetahui keefektifan layanan konseling kelompok, dipilih 6 peserta didik dengan skor kecanduan *game mobile legends* yang sangat tinggi, dan bersedia berpartisipasi mengikuti layanan. Hasil analisis *pretest* kecanduan *game mobile legends* ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Hasil *Pretest* Peserta Didik

No	Nama	Skor	%	Kategori
1	ASN	117	86%	Sangat Tinggi
2	A	122	90%	Sangat Tinggi
3	ZA	118	87%	Sangat Tinggi
4	MPR	120	88%	Sangat Tinggi
5	JR	117	86%	Sangat Tinggi
6	MRR	119	88%	Sangat Tinggi
$\bar{X}\% = 87,5\%$				

Tabel 4.5 Presentase *Pretest* Berdasarkan Karakteristik Kecanduan *Game Online*.

No	Aspek	N	Persen
1.	Perhatian/Keutamaan	6	86%
2.	Toleran	6	86%
3.	Modifikasi Suasana Hati	6	86%
4.	Kambuh	6	89%
5.	Penarikan	6	83%
6.	Konflik	6	93%
7.	Masalah	6	81%
$\bar{X}\% = 86\%$			

Adapun jadwal pemberian layanan konseling kelompok, akan dilaksanakan pada tanggal 29 Februari – 13 Maret 2024.

b. Pelaksanaan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Mobile Legends*

Kegiatan konseling kelompok dilakukan selama dua minggu dengan lima kali pertemuan dan tiga kali treatment. Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan kondisi dan kesediaan peserta didik, atas arahan guru BK disekolah. Setiap pertemuan terbagi menjadi empat tahap yaitu awal (pembentukan), peralihan, kegiatan inti, dan pengakhiran. Detail jadwal pelaksanaan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Jadwal Pelaksanaan *Pretest Post-test* dan Layanan Konseling Kelompok

No	Tanggal	Waktu (WITA)	Tempat	Pertemuan	Kegiatan
1	29-02-2024	10.00-11.00	Ruang kelas	1	Pelaksanaan <i>pretest</i>
	01-03-2024	09.00-10.00	Ruang kelas	1	
Pemberian Treatment					
2	04-03-2024	09.00-10.00	Lab IPA	2	Konseling Kelompok dengan tema: Kecanduan game online
	07-03-2024	09.45-10.30	Perpustakaan	3	Konseling kelompok dengan tema: Dampak negatif kecanduan <i>game online</i>
	12-03-2024	08.45-09.20	Perpustakaan	4	Konseling kelompok dengan tema: membentuk pola pikir yang

					lebih rasional
Selesai Treatment					
3	13-03-2024	09.00-10.00	Perpustakaan	5	Pelaksanaan <i>post-test</i>

Pemberian *treatment* dilaksanakan di perpustakaan dan lab IPA SMA Negeri 3 Banjarmasin, Gambaran dari pelaksanaan *treatment* berupa pemberian layanan konseling kelompok dijabarkan sebagai berikut:

Penelitian ini dimulai pada tanggal 29 Februari-1 Maret 2024 dengan memberikan kuesioner *pretest* kepada peserta didik kelas X yang bermain *mobile legends*. Peserta didik dengan skor tinggi kemudian diberikan layanan konseling kelompok untuk membantu mengurangi kecanduan bermain *mobile legends*. Dari hasil *pretest*, terpilih enam peserta didik yang menjadi sampel penelitian dan akan mengikuti layanan konseling kelompok.

1) *Treatment I*

Treatment I dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2024. Pertama konselor mengumpulkan konseli yang memiliki skor tinggi, konselor kemudian memberikan penjelasan umum mengenai konseling kelompok. Saat memasuki tahap awal atau pembentukan, masing-masing konseli diminta untuk menceritakan permasalahannya lebih detail mengenai topik pertemuan pertama yaitu “kecanduan *game online*”. Pada sesi ini konselor fokus menggali informasi mengenai permasalahan yang dihadapi terkait kecanduan *game mobile legends*. Sebelum masuk pada tahap inti konselor memberikan *ice breaking* agar lebih santai sehingga kedekatan konselor dan konseli dapat terjalin dengan baik.

Selanjutnya konselor menanyakan permasalahan yang menyebabkan konseli kecanduan pada *game mobile legends*.

Adapun respon yang dikatakan konseli yaitu:

ASN: *“Saya awalnya belum tau permainan ini, tapi teman saya yang mengajak saya bermain, jadi kami sering main bersama sehingga saya sekarang sering bermain game tersebut.”*

A: *“Saya sama bu, awal bisa bermain game ini diajak oleh teman, lama-lama jadi ketagihan mainnya.”*

ZA: *“Saya sudah lama main game ini bu, bahkan pernah ikut turnamen dan menghasilkan uang, sehingga menurut saya ini lumayan menguntungkan.”*

MPR: *“Saya awalnya tidak tertarik, tetapi banyak yang mengatakan game ini seru lalu saya mencobanya sehingga saya suka dan sering memainkannya.”*

JR: *“Saya tidak ada memiliki kegiatan bu, jadi saya mengalihkannya dengan bermain game.”*

MRR: *“Saya memang sudah memainkan sejak lama bu tapi jarang memainkannya, tetapi akhir-akhir ini gamenya banyak mengeluarkan skin baru sehingga saya menjadi tertarik kembali untuk memainkannya.”*

Konselor memulai diskusi kelompok berdasarkan tema pada pertemuan pertama ini setelah mendengar respon dari konseli, tujuannya adalah untuk meningkatkan kesadaran dan mengembangkan pemahaman mengenai kecanduan *mobile legends*. Proses konseling berjalan sesuai rencana karena konseli memberikan respon yang sangat baik terhadap semua kegiatan pada pertemuan pertama. Dari pertemuan pertama dapat disimpulkan bahwa meskipun konseli telah mengalami kemajuan dalam memahami materi namun, belum mampu mengurangnya.

2) *Treatment II*

Treatment II dilakukan pada tanggal 07 Maret 2024. Sama seperti sebelumnya konselor membangun rapport dengan konseli untuk mencairkan suasana, selanjutnya pada pertemuan ini konselor memberikan materi mengenai dampak-dampak negatif dari kecanduan *game online* dan menunjukkan video tentang dampak kecanduan *game online*. Konseli terlihat fokus dan memperhatikan dengan seksama. Konseli juga memberikan argumen dan memberikan pengetahuan sesuai dengan pemahamannya. Konseli juga memberikan gagasan terhadap diri sendiri dan mulai menerima lingkungan sosialnya.

ZA: *“Saya jadi mengerti bu kenapa bermain game secara berlebihan itu tidak baik”*

MRR: *“Setelah saya mengetahui dampaknya, saya ingin mengurangi dalam bermain game, saya sadar bahwa banyak waktu saya yang terbuang karena bermain game”*

JR: *“saya sependapat dengan ZA dan MRR bu, saya akan mencoba mengurangi bermain game dan mengganti dengan aktivitas yang positif”*

Pada pertemuan ini, konseli ASN dan A masih menyangkal terhadap dampak yang terjadi apabila terlalu sering bermain *game online*, hal tersebut berdasarkan penuturannya pada sesi konseling sebagai berikut:

ASN : *“Tetapi bu, menurut saya itu tidak terlalu buruk karena kadang saya bermain game online sepanjang waktu dan tidak terjadi apa-apa.”*

A : *“Saya mulai merasakan dampak yang terjadi apabila kita terlalu sering bermain game online tetapi saya sangat sulit untuk berhenti karena bermain game sudah seperti kegiatan wajib saya.”*

Konseli menyatakan bahwa ia merasa sulit untuk berhenti bermain game karena suatu kebutuhan dan perasaan bahwa game tersebut tidak memiliki efek negatif jika memainkannya terlalu lama, setelah mendengar pernyataan tersebut konselor membantu konseli mengidentifikasi pola pikir yang tidak rasional tersebut dengan mengajukan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang membantu mereka melihat situasi dan perspektif yang berbeda, selain memberikan motivasi konselor dan konseli juga berbagi sudut pandang. Sebelum mengakhiri pertemuan ini, konselor meminta kepada konseli merangkum apa saja yang dapat dipahami sebelum mengakhiri diskusi.

Evaluasi pada pertemuan ini, konselor meminta kepada konseli untuk memahami dampak negatif kecanduan bermain game, menentukan berapa banyak pertanyaan yang diajukan kepada konseli untuk memastikan bahwa mereka tetap mengikuti layanan konseling kelompok. Kemudian konselor mengatur jadwal untuk pertemuan berikutnya dengan konseli.

3) *Treatment III*

Pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 12 Maret 2024, Sebelum konselor memulai topik pembahasan pada pertemuan ketiga, konselor menanyakan realisasi hal-hal yang akan dilakukan pada pertemuan kedua. Pada pertemuan ini terdapat banyak perubahan dan peningkatan dari konseli, hal tersebut dapat terlihat dari mulai mengeluarkan pendapat dan menanggapi gagasan yang diberikan konselor dan mereka dapat mengurangi waktu bermain game. Setelah itu, konselor melanjutkan layanan konseling kelompok pada

pertemuan ini konselor mengajak konseli untuk membentuk pola pikir yang lebih rasional terkait dengan penggunaan game, hal yang dilakukan konselor adalah dengan memberikan afirmasi positif kepada konseli dengan tujuan agar dapat menggantikan pikiran negatif dengan pikiran yang lebih adaptif dan realistik, seperti hal yang dikatakan oleh MPR dan ZA yaitu:

MPR: *“Saya merasa tidak percaya diri karena selalu kalah dalam bermain game online, dan saya merasa cemas jika tidak mempunyai teman karena saya tidak pandai bermain.”*

ZA: *“Saya merasa seperti tidak memiliki kemampuan apapun bu, sehingga saya mengalihkannya dengan bermain game.”*

Konseli mengutarakan pemikirannya dan menunjukkan ekspresi yang tenang dan santai. Dari pernyataan tersebut terlihat konseli masih memiliki pemikiran irrasional dalam dirinya mereka menganggap bahwa mereka tidak memiliki kemampuan atau hobi sehingga mengalihkannya untuk bermain game, lalu konselor menjelaskan kenapa pikiran tersebut bisa terjadi dan bagaimana menghilangkan dan mengontrolnya.

Di akhir konseling, konselor meminta konseli untuk menceritakan kesannya terhadap layanan konseling kelompok. Konselor juga memberikan motivasi, mendorong konseli untuk tetap percaya diri, mengingatkan bahwa permainan tidak mendefinisikan keseluruhan nilai dirinya sebagai individu, dan selalu mencari aspek positif dalam dirinya. Setelah memberikan motivasi tersebut konselor mengakhiri layanan konseling kelompok.

Evaluasi pada pertemuan terakhir ini menunjukkan bahwa konseli telah mencapai perilaku yang ditargetkan, yaitu membentuk pikiran yang lebih

rasional dan mulai mengenali tindakan yang harus diambilnya. Kesadaran ini menunjukkan bahwa *treatment* konseling kelompok memfasilitasi kemajuan konseli dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir.

c. Deskripsi Data *Post-test*

Pelaksanaan *post-test* dilakukan pada tanggal 13 Maret 2023 pada peserta didik yang mendapatkan *treatment* yaitu sebanyak 6 orang. Tujuan dari pemberian kuesioner *post-test* adalah untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan konseling kelompok. Kemudian peneliti menjelaskan langkah-langkah kegiatan *pos-test* kepada peserta didik. hasil *post-test* kecanduan *game mobile legends* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Hasil *Post-test* Peserta Didik

No	Nama	Skor	%	Kategori
1	ASN	68	50%	Rendah
2	A	70	51%	Rendah
3	ZA	68	50%	Rendah
4	MPR	65	48%	Rendah
5	JZ	79	58%	Rendah
6	MRR	65	48%	Rendah
□			69%	Rendah

Hasil analisis *post-test* kecanduan *game* pada peserta didik sesuai dengan aspek kecanduan *game online* bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Presentase *Post-test* Berdasarkan Aspek Kecanduan Game Online

No	Aspek	N	Persen
1.	Perhatian/Keutamaan	6	50%
2.	Toleran	6	45%
3.	Modifikasi Suasana Hati	6	61%

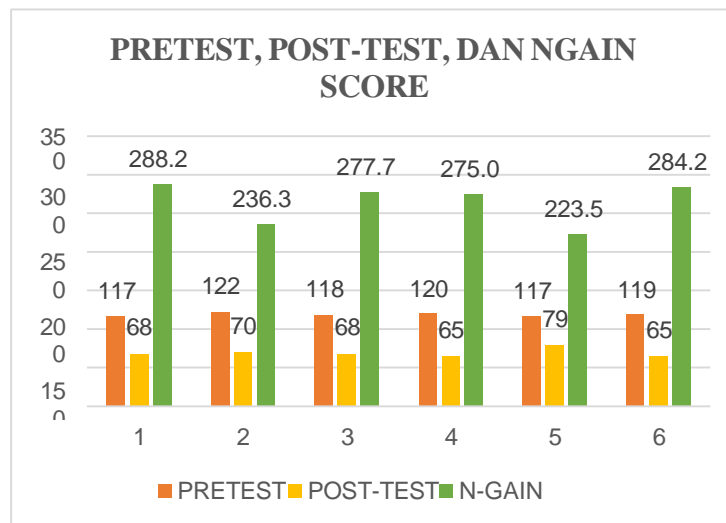
4.	Kambuh	6	50%
5.	Penarikan	6	44%
6.	Konflik	6	47%
7.	Masalah	6	54%
$\bar{X}\% = 50\%$			

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh hasil *pretest* dan *post-test*, selanjutnya dilakukan uji *N-Gain Score* dengan tujuan mengetahui efektivitas dari pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil *Pretest*, *Posttest* dan *N-Gain Score* Peserta Didik SMA Negeri 3 Banjarmasin

NO	Nama	Nilai		<i>N-Gain Score</i>	<i>N-Gain Score Persen</i>
		<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>		
1	ASN	117	68	2,88	288%
2	A	122	70	2,36	236%
3	ZA	118	68	2,78	277%
4	MPR	120	65	2,75	275%
5	JZ	117	79	2,24	223%
6	MRR	119	65	2,84	248%
Mean				2,64	264%
Min					288%
Max					223%

Dari tabel diatas diperoleh nilai Ngain sebesar 2,64. Berdasarkan kriteria Ngain score, nilai Ngain yang diperoleh tersebut termasuk pada kategori tinggi, sedangkan jika dilihat dari kategori tafsiran efektivitas Ngain berdasarkan presentase, maka diperoleh nilai sebesar 264% termasuk dalam kategori tafsiran efektif. Hal ini berarti bahwa penurunan kecanduan berada dalam kategori tinggi dan layanan konseling kelompok yang diberikan efektif untuk mengurangi kecanduan *mobile legends*.



Gambar 4.1 Grafik *Pretest, Pos-test, dan Ngain Score*

d. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Hasil yang diperoleh dari analisis uji normalitas data dalam penelitian ini bisa dilihat dari tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		POSTTEST
N		6
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	69.17
	Std. Deviation	5.193
Most Extreme Differences	Absolute	.270
	Positive	.270
	Negative	-.211
Test Statistic		.270
Asymp. Sig. (2-tailed)		.198 ^c

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

Dari data pada tabel 4.10 dapat dikatakan normal, karena diputuskan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal jika $\text{sig} > 0,05$ nilai signifikansi $0,198 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data terdistribusi dengan normal.

2) Uji Homogenitas

Hasil yang diperoleh dari analisis uji homogenitas tersaji pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		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

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai hasil uji homogenitas adalah sig 0,228 > 0,05, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil analisis uji homogenitas dapat diterima.

3) Uji Hipotesis

Efektivitas konseling kelompok dalam menurunkan kecanduan *mobile legends* pada peserta didik di SMA Negeri 3 Banjarmasin dapat dilihat dari skoryang diperoleh peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum membandingkan skor dilakukan uji *Paired Sample T Test* menggunakan *SPSS versi 25*. Hasil uji hipotesis data penelitian ini ditunjukkan pada tabel 4.13 sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTES T	49.66	6.154	2.512	43.209	56.124	19.770	5	0.000

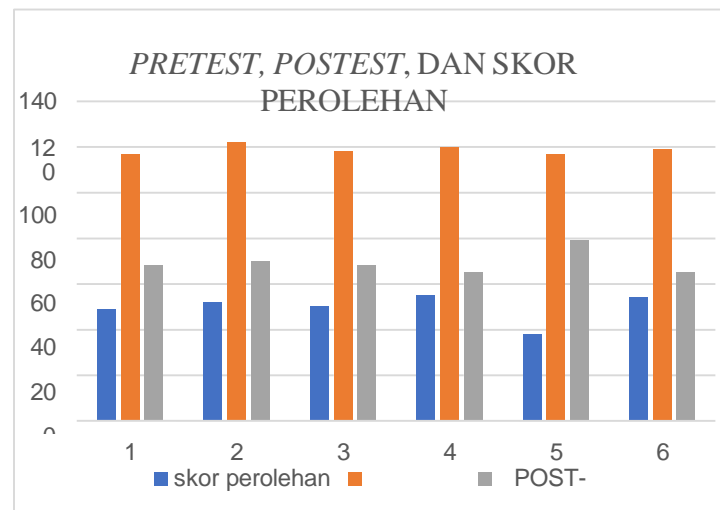
Berdasarkan pada tabel 4.13 dapat dilihat nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa layanan konseling kelompok efektif mengurangi kecanduan *mobile legends* pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Perbandingan antara skor *pretest*, *post-test*, dan skor perolehan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Pretest, Post-test, dan Skor Perolehan

No	Nama	Pretest	Kategori	Post-test	Kategori	Skor Perolehan
1	ASN	117	Tinggi	68	Rendah	49
2	A	122	Tinggi	70	Rendah	52
3	ZA	118	Tinggi	68	Rendah	50
4	MPB	120	Tinggi	65	Rendah	55
5	JZ	117	Tinggi	72	Rendah	38
6	MRR	119	Tinggi	65	Rendah	54

Diketahui dari tabel di atas skor *pretest*, *post-test*, dan skor perolehan setelah diberikan treatment berupa layanan konseling kelompok menunjukkan

penurunan tingkat kecanduan *mobile legends* pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin, seperti yang ditunjukkan pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.2 Grafik *Pretest*, *Post-test*, dan Skor Perolehan

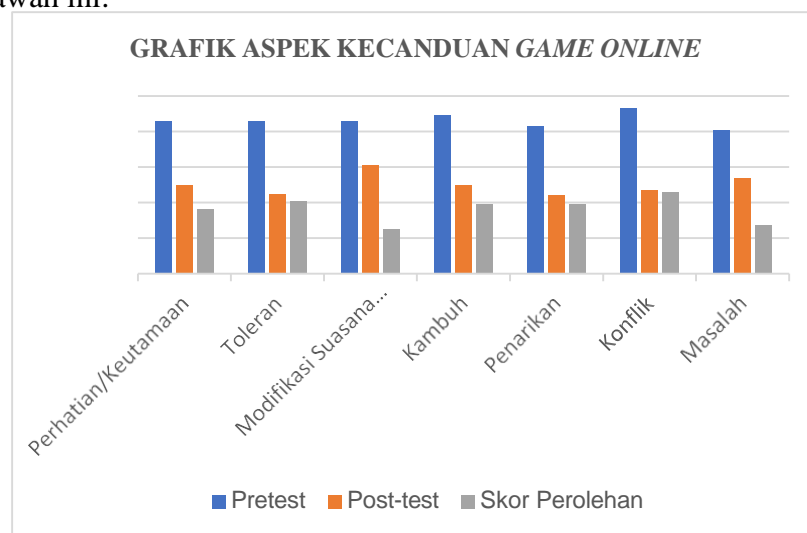
Dari grafik diatas, diketahui bahwa terdapat penurunan tingkat kecanduan *game mobile legends* pada peserta didik yaitu sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* layanan konseling kelompok. Pada presentase *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 87,5%, kemudian hasil presentase *post-test* setelah dilakukan *treatment* menjadi menurun yaitu 69%. Berdasarkan hasil presentase nilai rata-rata tersebut, Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game mobile legends* peserta didik setelah diberikan *treatment* menurun sebesar 37%.

Presentase kecanduan *game mobile legends* dapat dilihat dari hasil presentase *pretest* dan *posttest*. Adapun perbandingan *pretest*, *post-test*, dan skor perolehan berdasarkan aspek dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Tabel Perbandingan *Pretest*, *Post-test*, dan Skor Perolehan Berdasarkan Aspek

No	Aspek	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>	Skor Perolehan
1.	Perhatian/Keutamaan	86%	50%	36%
2.	Toleran	86%	45%	41%
3.	Modifikasi Suasana Hati	86%	61%	25%
4.	Kambuh	89%	50%	39%
5.	Penarikan	83%	44%	39%
6.	Konflik	93%	47%	46%
7.	Masalah	81%	54%	27%
\bar{X}		86%	50%	36%

Pada tabel diatas menunjukkan adanya penurunan tingkat kecanduan *game mobile legends* pada setiap aspek, dapat dilihat di bagian skor perolehan diatas, hal tersebut dapat diketahui pada setiap aspeknya, jelasnya bisa dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.3 Grafik Aspek Kecanduan *Game Online*

Pada tabel 4.15, diatas dapat diketahui seluruh aspek kecanduan game online mengalami penurunan dari sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

B. Pembahasan

Pembahasan yang dijabarkan oleh peneliti berisi hasil yang diperoleh dari pelaksanaan layanan konseling kelompok dengan pendekatan REBT untuk mengurangi kecanduan *mobile legends* pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin.

1. Gambaran Tingkat Kecanduan Mobile Legends Pada Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 3 Banjarmasin Sebelum Diberikan *Treatment* Layanan Konseling Kelompok

Peserta didik yang memiliki skor sangat tinggi akan menjadi sampel dalam penelitian ini, Lemmens, Valkenburg, and Peter mengidentifikasi ada tujuh karakteristik kecanduan game online yaitu *salience* (perhatian), *tolerance* (toleransi), *Mood Modification* (modifikasi suasana hati), *withdrawal* (penarikan diri), *relapse* (kambuh), *conflict* (konflik) dan *problem* (masalah). Berdasarkan kuesioner *pretest* yang diberikan peneliti terdapat 6 orang peserta didik yang memiliki tingkat kecanduan *mobile legends* yang sangat tinggi. Kecanduan game termasuk dalam perilaku irrasional yang harus dihindari karena dapat berdampak negatif kepada perkembangan peserta didik.

Menurut Dani Sukidin anak yang bermain game secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif. Dampak negatif game lebih dirasakan jika kecanduan bermain game. Apabila game dimainkan secara berlebihan anak-anak tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan

sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur dikelas sampai bolos sekolah.²

Diketahui dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK, peserta didik sering kehilangan fokus saat jam pelajaran ataupun saat guru BK memberikan layanan, karena SMA di Banjarmasin diwajibkan untuk membawa smartphone, sehingga kegiatan bermain game dijam pelajaran ataupun saat istirahat tidak bisa dihindari. Konseling kelompok dapat menjadi salah satu solusi untuk membantu peserta didik untuk mengurangi kecanduan *game mobile legends*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Azkia Husnul, menjelaskan bahwa layanan konseling kelompok dapat digunakan untuk mengurangi kecanduan bermain game online. Hal ini ditunjukkan saat pemberian treatment peserta didik yang memiliki kategori tinggi ke kategori rendah dan terlihat pada hasil uji hipotesisnya dengan nilai signifikan 12.679 dengan nilai standarnya 1.812 yang menunjukkan layanan konseling kelompok efektif untuk menurunkan kecanduan bermain game pada peserta didik.³

²Dani, R. Wulan, Sukidin, & S, R, N. *Fenomena Kecanduan Game Online Pada Siswa (Studi Kasus Pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)*. Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)

³Azkia Husnul, *Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Di MTsN 4 Pidie*, SKRIPSI (2022)

2. Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Mobile Legends* Sesudah Diberikan *Treatment* Layanan Konseling Kelompok Pada Peserta Didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin.

Kecanduan *game mobile legends* adalah salah satu bentuk aktivitas yang dilakukan atas kehendak diri sendiri untuk memperoleh kesenangan yang ditunjukkan dengan perilaku secara terus-menerus sehingga hasrat mereka terpenuhi, Dengan menggunakan kuesioner skala kecanduan *game online*, yang mana semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi pula kecanduan individu dalam bermain *game online*. Untuk dapat mengurangi kecanduan *game mobile legends* pada peserta didik, konselor memberikan layanan konseling kelompok, sehingga diharapkan dapat memperoleh pemahaman dan dapat mengurangi kecanduan *game mobile legends* pada peserta didik.

Pada proses penerapan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan *mobile legends* peneliti memberikan 3 materi kepada peserta didik, materi yang diberikan adalah kecanduan *game online*, dampak negatif dari kecanduan *game online*, dan membentuk pola pikir yang lebih rasional. Alasan peneliti memilih dan memberikan materi tersebut adalah untuk membantu peserta didik lebih memahami makna dari kecanduan *game* dan dapat menguranginya. Pada saat konseling kelompok dilaksanakan terlihat pada pertemuan pertama peserta didik masih terlihat canggung dan belum ada perubahan, kemudian pada pertemuan kedua, peserta didik perlahan dapat terbuka dengan dirinya dan permasalahannya. Selain itu, mereka juga saling bertukar pikiran dan bisa menghargai pendapat dari temannya. Sehingga mereka mengetahui kenapa hal

tersebut dapat terjadi. Mereka juga dapat mengatasi pikiran-pikiran irrasional seperti ingin selalu bermain, emosian, tidak dapat mengatur waktu dan pikiran irrasional lainnya.

Berdasarkan penelusuran data observasi, setelah diberikan konseling kelompok terjadi partisipasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan. Hal ini dapat dilihat dari presentase 6 responden yang mengikuti kegiatan konseling kelompok. Pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga secara umum partisipasi peserta didik berada pada kategori rendah. Perilaku-perilaku yang ditampakkan oleh peserta didik yang teramati dari 3 kali pertemuan menunjukkan bahwa mereka terlihat secara aktif dalam proses penerapan konseling kelompok. Proses penerapan konseling kelompok dilakukan sesuai dengan modul dan juga RPL yang telah disusun sebelumnya, sebelum melakukan penelitian kelapangan. Keberhasilan perlakuan juga ditentukan pada keaktifan konseli selama mengikuti proses konseling kelompok.

Dari data *pretest*, tingkat kecanduan *game mobile legends* pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin sebelum diberikan layanan konseling kelompok, dapat dilihat dari skor *pretest* nya diketahui dalam kategori sangat rendah dengan jumlah 3 orang pada rentang skor 34 – 59.5, kategori rendah sejumlah 22 orang pada rentang skor 59.5 – 85, kategori tinggi 10 orang pada rentang skor 85 – 110, kategori sangat tinggi dengan sejumlah 6 orang pada rentang skor 110 – 136.

Setelah dilakukan *treatment* terdapat penurunan yang signifikan dilihat dari skor *post-test* angket kecanduan *game mobile legends* yaitu berada pada

rentang skor 34 – 59.5, Kemudian di lakukan uji *Paired Sample T-Test* dengan hasil yaitu nilai sig. (p) $0,00 < 0,05$, artinya H_a diterima dan pemberian *treatment* layanan konseling kelompok efektif untuk dalam mengurangi kecanduan *game mobile legends*. Peningkatan juga dapat dilihat dari perubahan perilaku peserta didik yang menunjukkan ke arah positif setelah mengikuti kegiatan layanan konseling kelompok.

Kemudian dilihat dari beberapa aspek kecanduan *game online*, aspek yang sedikit penurunannya adalah pada bagian modifikasi suasana hati dengan persentase 25% , karena pada aspek ini peserta didik harus dapat mengatur kapan mereka harus bermain dan kapan harus belajar. Kemudian aspek kecanduan game online yang cukup tinggi penurunannya adalah aspek konflik dengan persentase 46%, karena pada aspek ini peserta didik membangun keakraban dengan teman dan tidak mengabaikan perkataan teman.

Beberapa minggu setelah peneliti melakukan *treatment*, Peneliti kembali menanyakan perkembangan peserta didik kepada guru. Beliau menyatakan bahwa peserta didik tersebut mampu fokus saat berada dikelas dan memperhatikan pelajaran yang diberikan guru dikelas, dan mereka jarang memainkan game pada saat jam kosong ataupun saat istirahat disekolah.