



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2019**



**MENGATASI KENCANDUAN *GAME ONLINE* MELALUI LAYANAN
KONSELING KELOMPOK PENDEKATAN *CLIENT CENTERED***



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2019**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Permainan tradisional mengajarkan kesenangan sebagai kemenangan, sedangkan permainan modern mengajarkan kemenangan sebagai kesenangan (Kagemasa Kozuki).



Persembahan:

1. Bapak Sugiyono, Ibu Sulistyaningsih yang telah memberikan doa dan dukungan kepada anak-anaknya selama ini dalam berbagai hal.
2. Rekan-rekan mahasiswa Bimbingan dan Konseling FKIP angkatan 2010 dan 2017 terima kasih atas dukungan dan semangatnya kepada saya selama menyelesaikan skripsi ini.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Esti Yuly Ashari (NIM. 201731054) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Agustus 2019
Pembimbing I



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons
NIDN. 0629086302

Pembimbing II


Nur Mahardika, M.Pd
NIDN. 0630088901

Mengetahui
Ka. Progdi Bimbingan dan Konseling


Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd
NIDN. 061116401

LEMBAR PENGESAHAN

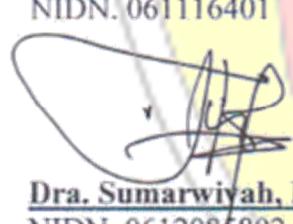
Skripsi oleh Esti Yuly Ashari (NIM. 201731054) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling.

Kudus, September 2019
Tim Penguji


Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302


Nur Mahardika, M.Pd
NIDN. 0630088901


Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd
NIDN. 061116401


Dra. Sumarwiyah, M.Pd, Kons
NIDN. 0612085802

Ketua

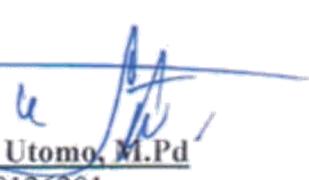
Anggota

Anggota

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,




Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIDN. 0019126201

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME yang telah memberikan rahmatNya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Mengatasi Kecanduan *Game Online* melalui Layanan Konseling Kelompok Pendekatan *Client Centered*” dapat diselesaikan. Tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Pada penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ijin pelaksanaan penelitian.
2. Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd. Ketua Progam Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus dalam menentukan judul penelitian.
3. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, saran serta dorongan sehingga tersusun proposal skripsi ini.
4. Nur Mahardika, M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, saran serta dorongan sehingga tersusun proposal skripsi ini.
5. Drs. Noor Kholiq, M.Pd. Kepala SMA 1 Negeri Pecangaan Jepara atas ijin untuk peneliti melakukan penelitian di SMA 1 Negeri Pecangaan Jepara.
6. Sri Mukayak, S.Pd. Kolaborator yang telah memberikan bantuan, saran dan arahan untuk peneliti.
7. Bapak dan Ibu Dosen Pengampu Progam Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang membimbing penulis selama kuliah dan memberikan bekal pengetahuan.

8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah mendorong dan memberikan bantuan sehingga dapat tersusun skripsi ini.

Penulis berharap semoga amal kebaikan Bapak/Ibu mendapat imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari dalam skripsi ini, masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan.



ABSTRACT

Ashari, Esti Yuly. 2019. "*Overcoming Online Game Addiction through Client Centered Approach Group Counseling Services.*" Skripsi. Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisors: (1) Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. (2) Nur Mahardika, M.Pd.

Key Word: Addicted to Online Games, Group Counseling, Client Centered Approach

The objectives in this study are as follows: 1. Describe the application of group counseling services client centered approach in reducing online game addiction in class XI IPS 2 students in SMA 1 Pecangaan Jepara Academic Year 2018/2019. 2. Describe the conditions of the decline in online game addiction in class XI IPS 2 students in SMA 1 Pecangaan Jepara after getting a client centered approach group counseling service.

Online game is a type of game that can be played by several players at once by utilizing a device (device) that is connected through an internet network (online). Online game addiction in this study is a condition in which players (students of class XI IPS 2) feel unable to resist the desire to leave the device not to play the game online. The client centered approach group counseling service is an intervention model used by researchers in reducing online game addiction in class XI IPS 2 students through guidance and counseling action research.

This research was conducted at Pecangaan Jepara High School 1. This research took place in the 2018/2019 school year period. This type of research is PTBK with stages: 1. Planning, 2. Implementation, 3. Observation and 4. Reflection is carried out in two research cycles, each cycle is held three times. The research subjects were ten students in class XI 1 Pecangaan Jepara High School. Data collection techniques using observation and interviews. Analysis of the data used is descriptive quantitative data analysis.

Addicted to online games in class XI SMA 1 Pecangaan Jepara has decreased. The average pre-cycle score is known to be 18.55 (74%) (High). In the first cycle, the average meeting was found to be 17.15 (69%) (High), the second meeting was 16.00 (64%) (Fair), the third meeting was known that the mean score was 14.57 (58%) (Enough). Cycle II, the first meeting had an average score of 12.20 (49%) (Low) category, the second meeting of 10.03 (40%) category (Low), the third meeting of 8.71 (35%) category (Very Low).

Researchers concluded the results of the study as follows: 1. Researchers as implementing group counseling activities to reduce online game addiction in class XI IPS 2 students in SMA 1 Pecangaan Jepara have increased from cycle I to cycle II. In the first cycle, it was found out that the researchers obtained a score of 49 (54%) (Fair) category. Cycle II researchers obtained a score of 65 (72%) (Good) category. 2. Addiction to online games in class XI IPS 2 students in SMA 1 Pecangaan Jepara has gradually diminished. Pre-cycle is known to the level of online gaming addiction of students in the category (High), with an average score of 18.55 (74%). In the first cycle reduced in the category (Fair), with an average score of 14.57 (58%). Cycle II addiction to online games in students has been reduced in the category (Very Less), with an average score of 8.71 (35%). Researchers convey the following suggestions. 1. Students: Students should make more use of the time available for more useful activities

besides playing online games. Like reading, playing and chatting with residents around.

2. Teacher Guidance and Counseling: Guidance and counseling teachers should use the results of research as a reference in applying group counseling to a client centered approach in helping to alleviate student problems. Especially in reducing online game addiction.

3. Principal: Principals should implement policies in determining policies regarding the use of devices in schools by students, as well as the optimization of the implementation of guidance and counseling in schools by guidance and counseling teachers.

4. Further Research: Further researchers should consider the various dynamics of changing times and technology in looking at students' problems, and are also expected to be able to utilize technology in an effort to help students solve their problems.



ABSTRAK

Ashari, Esti Yuly. 2019. *Mengatasi Kecanduan Game Online melalui Layanan Konseling Kelompok Pendekatan Client Centered*. Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (1) Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. (2) Nur Mahardika, M.Pd.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Konseling Kelompok Pendekatan *Client Centered*.

Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut: 1. Mendeskripsikan penerapan layanan konseling kelompok pendekatan *client centered* dalam mengurangi kecanduan *game online* di pada siswa kelas XI IPS 2 SMA 1 Pecangaan Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019. 2. Mendeskripsikan kondisi penurunan kecanduan *game online* pada siswa kelas XI IPS 2 SMA 1 Pecangaan Jepara setelah mendapatkan layanan konseling kelompok pendekatan *client centered*.

Game online merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain sekaligus dengan memanfaatkan perangkat (gawai) yang tersambung melalui jaringan internet (daring). Kecanduan *game online* dalam penelitian ini merupakan kondisi di mana *player* (siswa kelas XI IPS 2) merasa tidak mampu menahan keinginan meninggalkan gawai untuk tidak memainkan gim secara daring. Layanan konseling kelompok pendekatan *client centered* merupakan model intervensi yang digunakan oleh peneliti dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa kelas XI IPS 2 melalui penelitian tindakan bimbingan dan konseling.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA 1 Pecangaan Jepara. Penelitian ini berlangsung dalam periode tahun pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian yaitu PTBK dengan tahap: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Pengamatan dan 4. Refleksi yang dilakukan dalam dua siklus penelitian, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian sebanyak sepuluh siswa kelas XI SMA 1 Pecangaan Jepara. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif deskriptif.

Kecanduan *game online* pada siswa kelas XI SMA 1 Pecangaan Jepara telah mengalami penurunan. Diketahui skor rerata pada pra siklus sebesar 18,55 (74%) kategori (Tinggi). Siklus I pertemuan pertama diketahui skor rerata sebesar 17,15 (69%) kategori (Tinggi), pertemuan kedua diketahui 16,00 (64%) kategori (Cukup), pertemuan ketiga diketahui skor rerata sebesar 14,57 (58%) kategori (Cukup). Siklus II pertemuan pertama skor rerata sebesar 12,20 (49%) kategori (Rendah), pertemuan kedua 10,03 (40%) kategori (Rendah), pertemuan ketiga 8,71 (35%) kategori (Sangat Rendah).

Peneliti menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut: 1. Peneliti sebagai pelaksana kegiatan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa kelas XI IPS 2 SMA 1 Pecangaan Jepara telah meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I diketahui peneliti memperoleh skor 49 (54%) kategori (Cukup). Siklus II peneliti memperoleh skor 65 (72%) kategori (Baik). 2. Kecanduan *game online* pada siswa kelas XI IPS 2 SMA 1 Pecangaan Jepara telah berangsor berkurang. Pra siklus diketahui tingkat kecanduan *game online* siswa pada kategori (Tinggi), dengan skor rerata 18,55 (74%). Pada siklus I berkurang dalam kategori (Cukup), dengan skor rerata 14,57 (58%). Siklus II kecanduan *game online* pada siswa telah berkurang dalam

kategori (Sangat Kurang), dengan skor rerata 8,71 (35%). Peneliti menyampaikan saran sebagai berikut. 1. Siswa: Siswa hendaknya lebih memanfaatkan waktu yang ada untuk kegiatan yang lebih bermanfaat selain bermain *game online*. Seperti membaca, bermain dan bercengkrama dengan warga lingkungan sekitar. 2. Guru Bimbingan dan Konseling: Guru bimbingan dan konseling hendaknya menggunakan hasil penelitian sebagai acuan dalam penerapan konseling kelompok pendekatan *client centered* dalam membantu mengentaskan permasalahan siswa. Khusunya dalam mereduksi kecanduan *game online*. 3. Kepala Sekolah: Kepala sekolah hendaknya menerapkan kebijakan dalam penetapan kebijakan perihal penggunaan gawai di sekolah oleh siswa, serta optimalisasi pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah oleh guru bimbingan dan konseling. 4. Penelitian Selanjutnya: Peneliti selanjutnya hendaknya mempertimbangkan berbagai dinamika perubahan zaman dan teknologi dalam memandang permasalahan siswa, serta diharapkan juga mampu memanfaatkan teknologi dalam usaha membantu siswa dalam menyelesaikan masalahnya.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xiii



BAB I: PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.6 Definisi Operasional	6
BAB II: KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka	9
2.1.1 Kecanduan <i>Game Online</i>	9
2.1.1.1 Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	9
2.1.1.2 Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	10
2.1.1.3 Indikator Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.1.2 Konseling Kelompok	16
2.1.2.1 Pengertian Konseling Kelompok	16
2.1.2.2 Fungsi Konseling Kelompok.....	17
2.1.2.3 Asas-asas Konseling Kelompok	17

2.1.2.4 Pelaksanaan Konseling Kelompok	21
2.1.3 Pendekatan <i>Client Centered</i>	29
2.1.3.1 Konsep Pokok.....	29
2.1.3.2 Ciri-ciri Pendekatan <i>Client Centered</i>	30
2.1.3.3 Teknik-teknik Konseling <i>Client Centered</i>	31
2.1.3.4 Proses Konseling <i>Client Centered</i>	32
2.1.3.5 Konseling Kelompok Pendekatan <i>Client Centered</i> dalam Mengurangi Kecanduan <i>Game Online</i>	34
2.2 Penelitian yang Relevan.....	36
2.3 Kerangka Berpikir.....	38
2.4 Hipotesis Tindakan	39
BAB III: METODE PENELITIAN	
3.1 Seting Penelitian dan Karekteristik Subjek Penelitian.....	40
3.2 Variabel Penelitian.....	41
3.3 Rancangan Penelitian.....	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data	46
3.5 Instrumen Penelitian	50
3.6 Analisis Data	61
3.7 Indikator Keberhasilan.....	62
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pra Siklus.....	64
4.2 Siklus I	66
4.3 Siklus II	101
4.4 Simpulan Hasil Penelitian	101

4.5 Uji Hipotesis Tindakan	102
4.6 Pembahasan	103
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	107
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Rancangan Alokasi Penelitian.....	40
4.1 Hasil Pengukuran Kecanduan <i>Game Online</i> pada Siswa Periode Pra Siklus	64
4.2 Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Siklus I	78
4.3 Hasil Pengamatan Peneliti terhadap Anggota Kelompok dalam Pelaksanaan Konseling Kelompok pada Siklus I	80
4.4 Hasil Pengukuran Kecanduan <i>Game Online</i> pada Siswa Periode Siklus I	81
4.5 Refleksi Kegiatan Konseling Kelompok pada Siklus I.....	82
4.6 Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Siklus II.....	94
4.7 Hasil Pengamatan Peneliti terhadap Anggota Kelompok dalam Pelaksanaan Konseling Kelompok pada Siklus II.....	96
4.8 Hasil Pengukuran Kecanduan <i>Game Online</i> pada Siswa Periode Siklus II.....	97
4.9 Refleksi Aktivitas Peneliti dalam Pelaksanaan Konseling Kelompok	98
4.10 Refleksi Aktivitas Anggota Kelompok dalam Pelaksanaan Konseling Kelompok.....	100
4.11 Refleksi Kecanduan <i>Game Online</i> pada Siswa Kelas XI IPS 2	101
4.12 Hasil Pengukuran Kecanduan <i>Game Online</i> pada Siswa Periode Pra Siklus Siklus I, dan Siklus II.....	101

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Siklus I	79
4.2 Hasil Pengukuran Kecanduan <i>Game Online</i> pada Siswa Periode Siklus I	81
4.3 Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Siklus II	95
4.4 Hasil Pengukuran Kecanduan <i>Game Online</i> pada Siswa Periode Siklus II.....	97



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Layanan Siklus I Pertemuan 1	112
2. Rencana Pelaksanaan Layanan Siklus I Pertemuan 2	113
3. Rencana Pelaksanaan Layanan Siklus I Pertemuan 3	114
4. Rencana Pelaksanaan Layanan Siklus II Pertemuan 1	115
5. Rencana Pelaksanaan Layanan Siklus II Pertemuan 2	116
6. Rencana Pelaksanaan Layanan Siklus II Pertemuan 3	117
7. Data Kasar Pra Siklus	118
8. Data Halus Pra Siklus	119
9. Data Kasar Siklus I Pertemuan 1	120
10. Data Halus Siklus I Pertemuan 1	121
11. Data Kasar Siklus I Pertemuan 2	122
12. Data Halus Siklus I Pertemuan 2	123
13. Data Kasar Siklus I Pertemuan 3	124
14. Data Halus Siklus I Pertemuan 3	125
15. Data Kasar Siklus II Pertemuan 1	126
16. Data Halus Siklus II Pertemuan 1	127
17. Data Kasar Siklus II Pertemuan 2	128
18. Data Halus Siklus II Pertemuan 2	129
19. Data Kasar Siklus II Pertemuan 3	130
20. Data Halus Siklus II Pertemuan 3	131