

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE KONSELING KELOMPOK DALAM
MENGATASI KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*
PADA REMAJADI KELURAHAN BUKIT INDAH
KOTA PAREPARE**



OLEH

WAHYU SETIAWAN
NIM: 16.3200.079

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2022

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE KONSELING KELOMPOK DALAM
MENGATASI KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*
PADA REMAJADI KELURAHAN BUKIT INDAH
KOTA PAREPARE**



OLEH

WAHYU SETIAWAN
NIM: 16.3200.079

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
pada Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan
Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2022 M/ 1443 H

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare

Nama Mahasiswa : Wahyu Setiawan

Nomor Induk Mahasiswa : 16.3200.079

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
B-2224/In.39.7/12/2019

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : Dr. M. Nasri Hamang, M.Ag.
NIP : 19571231 199102 1 004

Pembimbing Pendamping : Muhammad Haramain, M.Sos.I
NIP : 19840312 201503 1 003



Mengetahui
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Dr. A. Nurkidam, M.Hum
NIP: 196412311992031045

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare

Nama Mahasiswa : Wahyu Setiawan

Nomor Induk Mahasiswa : 16.3200.079

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
B-2224/In.39.7/12/2019

Tanggal Kelulusan : 1 Maret 2022

Disahkan oleh Komisi Penguji

Dr. M. Nasri Hamang, M.Ag.	(Ketua)	(.....)
Muhammad Haramain, M.Sos.I	(Sekretaris)	(.....)
Dr. Muhammad Saleh, M.Ag.	(Anggota)	(.....)
Dr. Zulfah, M.Pd	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dr. A. Nurkicam, M.Hum
NIP: 196412311992031045

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk serta rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi dan memperoleh gelar “Sarjana Sosial (S.sos) pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah “Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Salawat dan salam tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya, sebagai teladan dan semoga senantiasa menjadikannya yang agung di semua aspek kehidupan.

Peneliti menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua, Ayahanda Jalaluddin dan Ibunda Masita yang telah membesarkan, mendidik, serta memberikan seluruh cinta dan kasih sayangnya, tak hentinya memanjatkan doa demi keberhasilan dan kebahagiaan peneliti. Kepada saudara-saudaraku serta keluarga yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta doa yang telah diberikan kepada peneliti.

Peneliti telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari dosen pembimbing Bapak Dr. M. Nasri Hamang, M.Ag. selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Muhammad Haramain, M.Sos.I selaku pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan ilmu, motivasi, nasehat, dan arahan ibu/bapak yang telah diberikan selama dalam penulisan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih.

Selanjutnya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

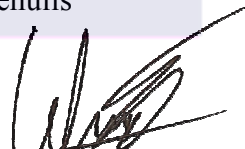
1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Bapak Dr.Ahmad Sultra Rustan, M.Si beserta jajarannya.

2. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare, Bapak Dr. H. Abd. Halim K, M.A dan penanggung jawab Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) Bapak Muhammad Haramain, M.Sos.I.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah mendidik, membimbing dan memberikan ilmu untuk masa depan peneliti.
4. Terkhusus orang terdekat yang begitu banyak memberikan bantuan dan selalu mendukung serta memotivasi peneliti yaitu teman-teman seperjuangan di Bimbingan Konseling Islam angkatan 2016 serta seluruh mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dalam membantu penulisan skripsi ini dan selalu menemani peneliti dalam keadaan apapun sehingga skripsi ini bisa diselesaikan lebih cepat.

Akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun berbagai hambatan dan ketegangan telah dilewati dengan baik karena selalu ada dukungan dan motivasi yang tak hingga dari berbagai pihak. Semoga Allah SWT berkenan menilai segalanya sebagai amal jariah dan memberikan saran konstruksi demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 9 Rajab 1443 H
10 Februari 2022M

Penulis


WAHYU SETIAWAN
NIM. 16.3200.079

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Setiawan
NIM : 16.3200.079
Tempat/tanggal lahir : Parepare, 19 Desember 1997
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab Dan Dakwah
Judul Skripsi : Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil dari karya diri sendiri. Apabila ada dikemudian hari terbukti dan dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau hasil karya oleh orang lain kecuali tulisan sebagai bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 9 Rajab 1443 H
10 Februari 2022M

Penulis


WAHYU SETIAWAN
NIM. 16.3200.079

ABSTRAK

Wahyu Setiawan. *Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare* (dibimbing oleh Bapak M. Nasri Hamang dan Bapak Muhammad Haramain).

Kecanduan *game online* pada remaja merupakan permasalahan yang banyak berdampak pada munculnya perilaku negatif bagi aspek sosial, kognitif, dan perilaku. Melalui kegiatan konseling kelompok akan diberikan treatment bagi aspek sosial, kognitif dan perilaku remaja agar dapat berkurang kecanduan yang dialami. Tujuan penelitian adalah mengetahui bentuk penerapan konseling kelompok pada remaja dengan kecanduan *game online* dan tingkat kecanduan *game online* yang dialami remaja kelurahan Bukit Indah kota Parepare.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara terhadap seorang konselor dan lima orang remaja yang mengalami kecanduan *game online*, yang dianalisis menggunakan metode reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

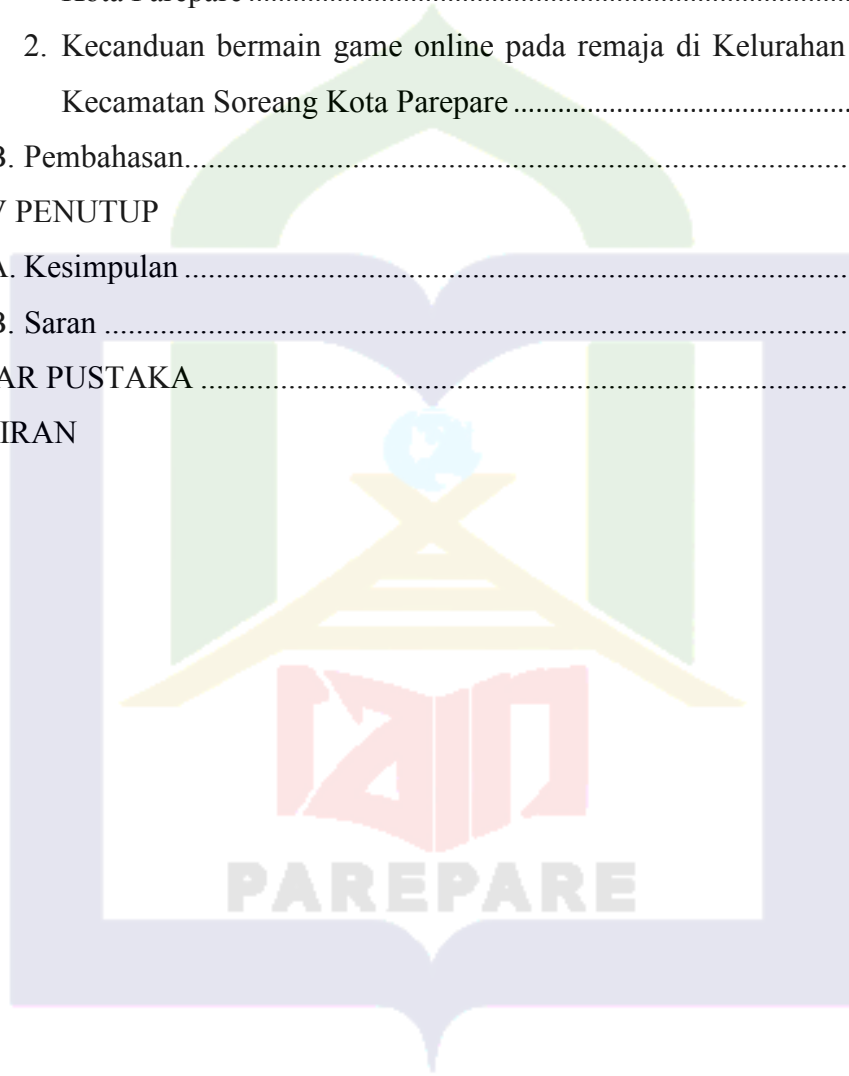
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan *game online* pada remaja dilakukan dalam empat tahap yakni tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap pelaksanaan, serta tahap evaluasi dan terminasi. Diketahui melalui tahapan tersebut yang dilakukan dalam empat sesi dalam waktu satu bulan, remaja berhasil mengurangi kecanduan yang dialami. Hasil penelitian selanjutnya menunjukkan tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja bahwa remaja pasca mengikuti konseling kelompok memenuhi indikator dalam keadaan positif, yaitu durasi bermain berkurang, tidak terus menerus memikirkan *game*, perilaku tidak lagi tentang *game online*, berhasil mengurangi frekuensi bermain, tidak lagi gelisah apabila dilarang, mengurus hal lebih penting dibanding *game online*, menyadari tindakan buruk yang tidak boleh dilakukan.

Kata Kunci : Konseling Kelompok, Kecanduan *Game Online*, Remaja

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Penelitian Relevan	7
B. Tinjauan Teori.....	8
C. Tinjauan Konseptual	16
D. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
C. Fokus Penelitian.....	33
D. Sumber Data.....	34
E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	35
F. Teknik Keabsahan Data	36
G. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	41
1. Penerapan Konseling Kelompok dalam Mengatasi Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare	41
2. Kecanduan bermain game online pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare	51
B. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	



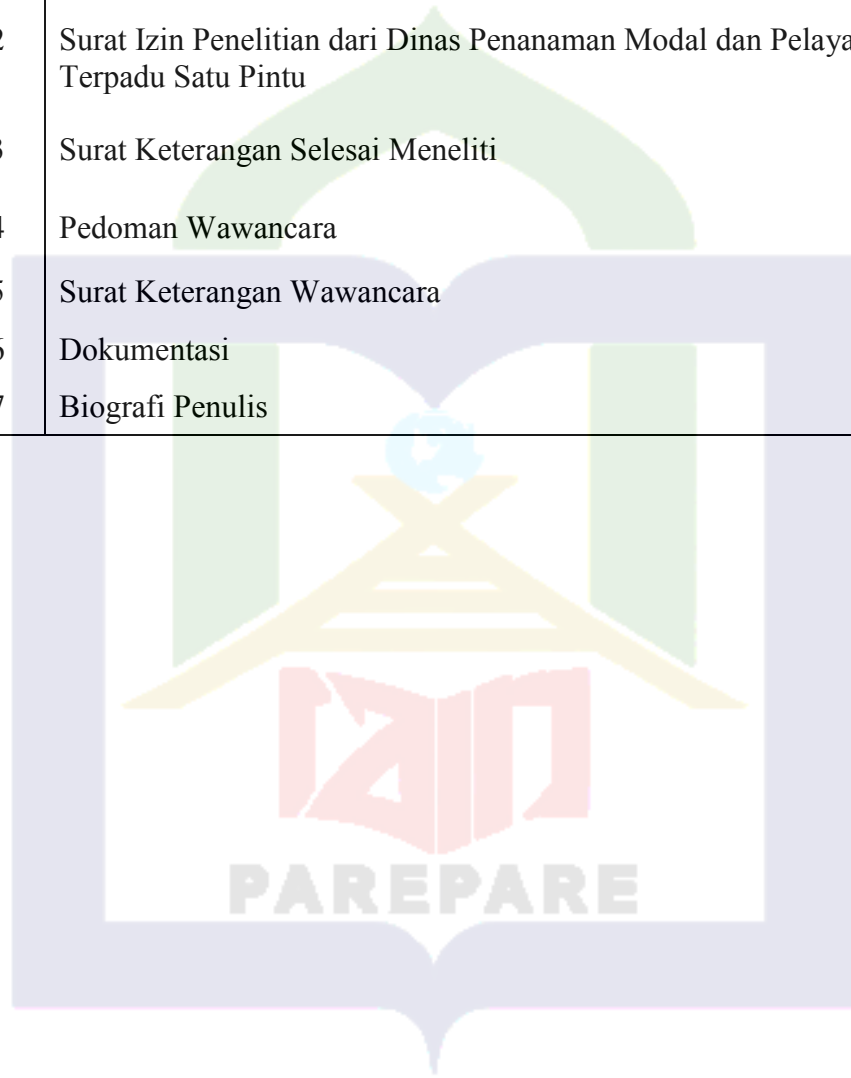
DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.4	Bagan Kerangka Pikir	32



DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran
1	Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri [IAIN] Parepare
2	Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
3	Surat Keterangan Selesai Meneliti
4	Pedoman Wawancara
5	Surat Keterangan Wawancara
6	Dokumentasi
7	Biografi Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, mulai industri modern, internet, *handphone*, dan lain sebagainya. Guna memenuhi kebutuhan manusia tentang informasi dan teknologi. Globalisasi dan modernisasi dalam bidang teknologi semakin memudahkan arus informasi dan komunikasi. Hal itu menimbulkan perubahan pada bentuk nilai-nilai kehidupan secara bebas. Perubahan bentuk pada nilai-nilai kehidupan ini tidak bisa dihindari lagi, karena merupakan muatan global dari informasi dan komunikasi itu sendiri. Akses terhadap teknologi informasi pun semakin mudah.

Menjamurnya layanan internet, permainan *play station*, *game online*, dan penggunaan ponsel yang pada awalnya hanya dapat dilihat di daerah perkotaan, saat ini sudah dapat dijumpai di daerah-daerah pelosok. Daerah yang pada awal munculnya teknologi baru terlalu sulit untuk dijangkau karena adanya hambatan transportasi atau keadaan daerah yang sulit untuk dicapai, namun pada kenyataannya perkembangan tersebut sudah dapat dinikmati oleh orang-orang yang berada di pelosok dan desa-desa terpencil. Apabila di banyak desa saja sudah banyak dijumpai pemanfaatan teknologi maka keadaan di kota jauh lebih pesat perkembangan pemanfaatan teknologi informasinya baik berupa televisi, internet, *game online*, maupun *handphone*. Sekarang ini juga telah banyak dijumpai area *wi-fi* ataupun *hotspot* yang memudahkan siapapun untuk tersambung ke jaringan internet secara gratis dengan menggunakan piranti seperti laptop atau *notebook*.

Prayitno menyatakan bahwa pengembangan manusia seutuhnya hendaknya mencapai pribadi-pribadi yang pendiriannya matang dengan kemampuan sosial yang menyejukkan, kesusilaan yang tinggi dan keimanan serta ketaqwaan yang dalam. Dalam proses pendidikan, banyak dijumpai permasalahan yang dialami anak-anak, remaja, dan pemuda yang menyangkut dimensi kemanusiaan mereka.¹

Game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Banyak faktor yang menyebabkan anak-anak sekarang lebih cenderung memilih kegiatan *refreshing* bermain *game online* dibandingkan dengan anak dahulu yang lebih menyukai olahraga. Yang pertama, waktu yang sempit disela-sela jadwal harian yang padat memaksa mereka untuk memilih jenis *refreshing* yang cepat, mudah dan murah. Kedua, *game online* tidak tergantung pada kehadiran sejumlah teman, tidak seperti *refreshing* olahraga yang membutuhkan kehadiran teman dalam jumlah tertentu. Karena *game online* bisa dilakukan satu orang saja yaitu diri sendiri.

Upaya manusia baik anak-anak maupun dewasa dalam rangka memenuhi kebutuhan ini adalah sebuah proses yang alamiah dan normal. Oleh karena itu, kita tidak perlu langsung melarang, memarahi, atau menyalahkan ketika anak mulai suka bermain *game online*. Kita perlu berempati pada anak, bahwa memang di dalam *game online* menimbulkan kenikmatan atau kepuasan tersendiri ketika dapat meraih sebuah prestasi sehingga mendapatkan kebanggaan diri yang mungkin tidak dia dapatkan dalam kehidupan sehari-harinya. Masalah baru akan timbul jika durasi (lamanya

¹Jamal Ma'mur Asmani, *Panduan Efektif Bimbingan dan Konseling Disekolah*, (Jogjakarta: Diva press, 2010), h. 23.

waktu yang dipakai untuk sekali permainan) dan frekuensi (tingkat seringnya main *game* online) mulai berlebihan. Bermain *game* online tidak lagi menjadi sarana untuk memenuhi kebutuhan tapi memuaskan keinginan-keinginan yang tak terkendali.

Game online yang berlebihan bisa juga dikatakan sebagai kecanduan *game online*. Berbagai dampak dan akibat dapat timbul dari kecanduan *game online* ini, diantaranya adalah adanya kemungkinan gangguan kesehatan pada pecandu *game online* ini. Selain itu, kerusakan fisik juga sangat mungkin terjadi. Penyakit punggung juga merupakan hal yang umum terjadi pada orang-orang yang menghabiskan banyak waktu duduk di depan meja komputer dan jika pada malam hari masih sibuk di depan komputer maka waktu tidur juga akan berkurang. Kehilangan waktu tidur dalam waktu lama dapat menyebabkan kantuk berkepanjangan, sulit berkonsentrasi dan depresi dari sistem kekebalan. Seseorang yang menghabiskan waktunya di depan komputer juga akan jarang berolahraga sehingga kecanduan aktivitas ini dapat menimbulkan kondisi fisik yang lemah, bahkan obesitas.

Bagi para remaja, memainkan *game online* merupakan keasyikan tersendiri sehingga mereka tidak sadar bahwa semakin banyak memainkan *game online* secara berlebihan maka semakin banyak pula waktu mereka yang terbuang sia-sia. Sebenarnya tidak hanya dampak negatif saja yang ditimbulkan oleh *game online*, banyak juga dampak positif yang menyertainya apabila *game online* digunakan sesuai dengan keperluan dan kebutuhan. Diantaranya adalah *game* bisa melatih keahlian fisik dan mental dengan memanfaatkan *game*.

Hal tersebut juga dialami pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan remaja tersebut diketahui dari seluruh remaja yang diwawancarai mayoritas menyukai *game*

online. Berdasarkan wawancara yang telah saya lakukan terhadap 10 orang remaja. Intensitas mereka dalam menggunakan *game online* juga cukup sering yaitu kisaran 10-12 jam/hari dan rutin setiap harinya. Tapi kebanyakan dari mereka bermain *game* lebih lama sekitar 15 jam/hari pada saat *weekend* dan hari libur. Bahkan ada beberapa dari mereka mengaku bahwa bermain *game online* bisa seharian pada hari biasa karena mereka menggunakan komputer milik mereka sendiri. Selain itu saya juga melihat fenomena beberapa remaja yang sampai mengikuti kompetisi *game online* untuk mengadu kemahirannya dalam memainkan *game online* tersebut. Hal tersebut sedikit banyak mengganggu dan menyita waktu mereka yang seharusnya digunakan untuk belajar.

Karena dari beberapa remaja yang mengalami kecanduan *game online*, mereka akan mempengaruhi teman lainnya untuk ikut berpartisipasi memainkan *game online*. Mereka biasanya menceritakan keasyikkan dari bermain *game online* dan mulai mengajak teman lainnya untuk memainkannya dan tidak jarang dari mereka yang mempengaruhi temannya untuk membolos sekolah demi bermain *game online*. Apabila dari mereka ada yang tidak memiliki uang, tidak jarang mereka menggunakan uang sekolah untuk melakukan kesenangan mereka bermain *game online*. Hal ini bukan hanya meresahkan orang tua tetapi juga meresahkan pihak sekolah karena semakin banyak siswa terpengaruh bermain *game online* dan melupakan kewajiban belajar mereka.

Kecanduan terhadap *game online* pada remaja memerlukan upaya-upaya penanggulangan dengan memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling. Salah satu alternatif bantuan yang dapat diberikan kepada siswa yaitu dengan menggunakan layanan bimbingan dan konseling kelompok, merupakan layanan

bimbingan dan konseling yang dapat membantu individu sebagai proses antar pribadi yang dinamis dengan memusatkan pada kesadaran perilaku. Dalam penggunaan konseling kelompok, memiliki beberapa pendekatan di dalamnya. Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan realita. Dengan pendekatan realita ini diharapkan cocok digunakan untuk membantu remaja yang mengalami kecanduan terhadap *game online*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan untuk memecahkan masalah tersebut maka timbul keinginan untuk melakukan penelitian tentang “*Penerapan Metode Konseling Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare?
2. Bagaimana kondisi kecanduan bermain *game online* pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Mengetahui penerapan konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.

2. Mengetahui kondisi kecanduan bermain *game online* pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan yang bermanfaat serta dapat menambahkan informasi tentang Penerapan metode konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.

2. Kegunaan praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan yang dapat memberikan informasi tentang cara metode konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian ini membahas tentang Penerapan metode konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare. Setelah membaca beberapa skripsi, penulis menemukan judul yang hampir sama yang telah diteliti.

1. Penelitian oleh Drajat Edy Kurniawan dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa BK semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa BK semester dua. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan analisis regresi sederhana. Saran yang diajukan yaitu mahasiswa diharapkan dapat mengurangi intensitas bermain *game online* agar tidak berperilaku prokrastinasi akademik. Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang dapat dilakukan untuk menekan tingginya perilaku prokrastinasi akademik

mahasiswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengurangi intensitas bermain game online²

2. Penelitian lainnya oleh Radhesti Vitnalia dengan judul “Penerapan Konseling Kelompok Realita untuk Membantu Menangani Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Krian”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk efektivitas konseling kelompok realita untuk membantu siswa untuk menangani kecanduan *game online*. Subjek penelitian yang diambil dengan menerapkan *purposa sampling* pada siswa kelas VII adalah penelitian kualitatif dengan menerapkan *one group pre-test* dan *post test design*. Subjek penelitian adalah 7 siswa kelas VII-C dan VII-D SMP Negeri 2 Krian yang dikategorikan memiliki kecanduan *game online* dengan angka yang tinggi. Metode pengumpulan data adalah angket kecanduan *game online* siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok realita dapat digunakan untuk membantu mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Krian tahun ajaran 2012-2013. Hal ini dapat diketahui dari penurunan skor kecanduan game online siswa antara sebelum dan sesudah diberikan konseling kelompok realita. Sehingga rumusan hipotesis yang berbunyi “Penerapan konseling kelompok realita mampu menangani kecanduan game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Krian tahun ajaran 2012-2013”, dapat diterima. Dari hasil analisis data dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan skor antara sebelum dan sudah penerapan kelompok nyata dengan tingkat *game online* kecanduan siswa mengalami penurunan terutama pada

²Drajat Eddy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”. *Jurnal Konseling*, (2017), Vol. 3, No. 1

siswa kelas VII SMP Negeri 2 Krian. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan konseling kelompok kenyataan dapat membantu siswa untuk mengurangi tingkat kecanduan *game online* pada siswa.³

B. Tinjauan Teori

Setiap penelitian membutuhkan beberapa teori yang relevan untuk mendukung studi yang berkaitan dengan judul penelitian. Berbagai teori dijelaskan dan diterapkan sedemikian rupa agar menjadi landasan yang terstruktur dan sistematis dalam suatu penelitian. Berikut teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini

1. Teori Bimbingan Kognitif Behavioral

Bimbingan kognitif behavioral merupakan bimbingan yang menggabungkan antara konsep konseling kognitif dan konseling behavioral atau perilaku. Teori ini dikembangkan oleh Aaron T. Beck yang didasari konsepsi terapi rasional emosi yang dikembangkan oleh Albert Ellis. Teori ini merupakan teori terapan yang cukup populer dalam menganalisis kepribadian manusia serta penanganan-penanganan masalah-masalah kepribadian manusia yang berakar dari pikiran dan dimanifestasikan ke dalam perilaku. Konsepsi bimbingan ini didasarkan pada asumsi bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh pikiran, perasaan, serta proses fisiologis yang merangsang terbentuknya perilaku.⁴

Pendekatan behavioral menjadi salah satu teori yang penting dalam membahas pola perilaku individu, dalam hal ini anak Panti Asuhan yang ditinjau

³Radhesti Vitnalia, "Penerapan Konseling Kelompok Realita untuk Membantu Menangani Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Krian". *Jurnal Konseling*, (Bimbingan Konseling Universitas Negeri Semarang, 2013), Vol. 1, No. 1, h.7.

⁴Fibriana Miftahus Sa'adah & Imas Kania Rahman, "Konsep Bimbingan Dan Konseling *Cognitive Behavior Therapy* (Cbt) Dengan Pendekatan Islam Untuk Meningkatkan Sikap Altruisme Siswa", *Jurnal Hisbah*, (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau, 2015) Vol. 12, No. 2, h. 55.

dari aspek psikologis dan konsep lingkungannya. Pendekatan behavioral didasari oleh hasil eksperimen yang melakukan investigasi tentang prinsip-prinsip tingkah laku manusia. Pendekatan behavioral menekankan pada sebab-sebab perilaku individu yang ditinjau dari konsep belajar (pengalaman) serta kondisi lingkungan individu. Pendekatan behavioral berpandangan bahwa setiap tingkah laku dapat dipelajari. Proses belajar tingkah laku adalah melalui kematangan dan belajar. Selanjutnya tingkah laku lama dapat diganti dengan tingkah laku baru.⁵

Selain pada dimensi belajar dan lingkungan, pendekatan behavioral juga menekankan pada dimensi kognitif individu dan menawarkan berbagai metode yang berorientasi pada tindakan untuk membantu mengambil langkah yang jelas dalam mengubah tingkah laku. Salah satu metode yang digunakan dalam kaitannya dengan penanganan dan pengentasan masalah individu adalah metode konseling behavioral. Konseling behavior memiliki fokus pada konsep hakikat manusia dalam pandangan behaviorisme. Selain itu, manusia dipandang sebagai individu yang mampu melakukan refleksi atas tingkah lakunya sendiri, mengatur serta dapat mengontrol perilakunya, dan dapat belajar tingkah laku baru atau juga dapat mempengaruhi perilaku orang lain.

Dalam pendekatan behavioral, perilaku dibentuk berdasarkan hasil pengalaman interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya yang melibatkan proses belajar dalam membentuk sebuah kepribadian. Perilaku dapat diubah dengan memanipulasi dan mengkreasikan kondisi-kondisi belajar dan lingkungan individu sesuai dengan masalah dan konsep kepribadian yang dimiliki, karena kepribadian seseorang dengan yang lainnya berbeda-beda berdasarkan fakta bahwa

⁵Gantina Komalasari, Eka Wahyuni dan Karsih, *Teori dan Teknik Konseling*, (Jakarta: PT.Indeks, 2011), h.55.

setiap manusia memiliki pengalaman yang berbeda. Proses konseling behavioral melibatkan mediator seperti konselor atau pembimbing, konselor berfungsi sebagai konsultan, penasehat, pemberi dukungan dan fasilitator. Konselor dalam pendekatan ini berfungsi untuk menganalisis dan mendiagnosa tingkah laku maladaptif dan menentukan prosedur dan intervensi untuk menangani masalah tingkah laku individu. Para konselor behavioral memandang kelainan perilaku sebagai kebiasaan yang dipelajari. Perilaku dapat diubah dengan mengganti situasi positif yang direkayasa sehingga kelainan perilaku berubah menjadi positif. Modifikasi perilaku menyimpang melalui perubahan situasi lingkungan positif yang direkayasa sehingga dapat menstimulus terjadinya perilaku positif.⁶ Perubahan perilaku harus diusahakan melalui proses belajar (*learning*) atau belajar kembali (*relearning*) yang berlangsung selama proses konseling. Proses konseling pada dasarnya juga dipandang sebagai proses belajar yang dimaksudkan belajar untuk bertingkah laku kearah yang lebih baik dengan bantuan konselor kemudian pada akhirnya konseli dapat terbiasa dengan berperilaku yang adaptif meskipun tanpa dibimbing konselor terus-menerus.

Teknik dasar yang dikembangkan melalui konsepsi teori ini menjelaskan bahwa analisis masalah kognitif behavioral merupakan sesuatu yang berkaitan. Secara umum pikiran manusia banyak memberikan pengaruh kedalam perwujudan perilaku manusia. Artinya bahwa peran pikiran dan perasaan atau keyakinan sangat besar dalam terwujudnya perilaku. Pikiran yang ada disini mencakup *mindset*, keyakinan, tata nilai, ideology, kepercayaan, perasaan, serta logika dan

⁶W. S Winkel & Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2006).

rasionalisasi pikiran. Hal-hal tersebut menjadi faktor-faktor yang memicu terwujudnya perilaku.

Konsepsi teori ini sebagai teori terapan menjelaskan bahwa bimbingan kognitif behavioral cenderung mendorong terciptanya pola perilaku yang mencakup:

- a. Terciptanya hubungan yang sangat dekat dengan orang lain.
- b. Individu cenderung menilai masalah sesuai dengan tata nilai yang dimiliki.
- c. Individu cenderung menetapkan target harapan terhadap situasi yang dihadapi.
- d. Perilaku diwujudkan berdasarkan harapan yang telah ditetapkan.
- e. Melihat individu memiliki potensi untuk terjadinya distorsi pikiran.
- f. Perilaku secara khusus terwujud dari segala bentuk pikiran dari situasi yang ada.

Manusia dalam teori ini digambarkan sebagai makhluk yang memiliki daya dalam berpikir serta menetapkan pikirannya dan menciptakan perilaku dari pikiran-pikiran yang dimiliki. Teori ini menjelaskan berbagai faktor munculnya perilaku negatif yang secara umum didasari oleh munculnya distorsi pikiran serta perwujudan perilaku negatif yang apabila diterapkan dalam tatanan sosial dapat menciptakan keretakan dalam hubungan sosial serta interaksi-interaksi sosial.⁷

Berdasarkan konsepsi yang ada teori ini memunculkan konsep penanganan masalah melalui metode bimbingan, konseling, dan terapi. Dalam penerapannya bimbingan yang diwujudkan dari teori ini akan berfokus pada bagaimana

⁷Fibriana Miftahus Sa'adah & Imas Kania Rahman, "Konsep Bimbingan Dan Konseling *Cognitive Behavior Therapy (Cbt)* Dengan Pendekatan Islam Untuk Meningkatkan Sikap Altruisme Siswa", *Jurnal Hisbah*, (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau, 2015) Vol. 12, No. 2, h. 56.

menciptakan pikiran yang rasional, dalam hal ini menyingkirkan pikiran-pikiran irasional, kemudian melakukan modelisasi lingkungan untuk menciptakan pengelolaan perilaku individu, dalam hal ini membiasakan individu kedalam kebiasaan-kebiasaan baik serta mengarahkan individu untuk menciptakan interaksi yang baik dan digunakan untuk menyingkirkan perilaku negatif sehingga dapat meminimalisir kemungkinan keretakan hubungan sosial.

Aaron T. Beck menjelaskan asumsi teori ini bahwa keretakan hubungan sosial merupakan dampak dari kesan yang muncul atas perilaku-perilaku negatif yang berakar dari pikiran-pikiran negatif dan irasional. Sehingga teori ini memberikan solusi dalam menangani hal tersebut. Dimana diadakannya bimbingan-bimbingan yang mampu menyentuh aspek kognitif dan behavioral (perilaku).⁸

Teori ini memberi masukan untuk hadirnya konsep *healing* dalam konseling yakni CBT atau *Cognitive Behavioral Therapy*. Cognitive behavioural therapy (CBT) merupakan pendekatan terapi pertama yang berpusat pada proses berfikir dan kaitannya dengan keadaan emosi, perilaku, dan psikologi. CBT berpusat pada ide bahwa orang tertentu mampu mengubah kognisi mereka, dan karenanya mengubah dampak pemikiran pada kesejahteraan emosi mereka. Penggunaan pendekatan CBT terbukti efektif dalam membantu menangani beberapa permasalahan psikologis individu.⁹

Kegiatan CBT melibatkan konselor yang cenderung berperan sebagai terapis. Konselor kognitif behavioral akan menggunakan berbagai teknik

⁸Fibriana Miftahus Sa'adah & Imas Kania Rahman, h. 70.

⁹Christine Wilding dan Aileen Milne, *Cognitive Behavior Therapy*, (Jakarta: Indeks, 2013), h. XVII

intervensi untuk mendapatkan kesepakatan perilaku sasaran dengan klien (konseli). Teknik yang biasanya digunakan adalah:

- a. Menantang keyakinan irasional.
- b. Membingkai kembali isu; misalnya, menerima kondisi emosional internal sebagai sesuatu yang menarik ketimbang sesuatu yang menakutkan.
- c. Mengulang kembali penggunaan beragam pernyataan diri dalam *role play* dengan konselor.
- d. Mencoba menggunakan berbagai pernyataan diri yang berbeda dalam situasi rill
- e. Mengukur perasaan; misalnya, dengan menempatkan perasaan cemas yang ada saat ini dalam skala 0-100.
- f. Menghentikan pikiran.
- g. Desensitisasi sistematis. Digantikannya respons takut dan cemas dengan respons relaksasi yang telah dipelajari. Konselor membawa klien (konseli) melewati tingkatan hirarki situasi untuk melenyapkan rasa takut.
- h. Pelatihan keterampilan social atau asertifikasi
- i. Penugasan pekerjaan rumah. Mempraktekkan perilaku baru dan strategi kognitif antara sesi terapi.
- j. *In vivo exposure*. Memasuki situasi paling menakutkan dengan didampingi oleh konselor. Peran konselor adalah memotivasi klien (konseli) menggunakan teknik kognitif behavioral untuk mengatasi situasi tersebut.¹⁰

¹⁰John Mcleod, *Pengantar Konseling: Teori dan Studi Kasus*, Edisi Ketiga Cet. 1 (Jakarta: Kencana, 2006), h. 157

Kognitif Behavioral (CBT). Konseling kognitif behavioral adalah suatu proses untuk mengembangkan self autonomy dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. mengidentifikasi perilaku,
- b. menganalisis perilaku,
- c. menyimpulkan perilaku,
- d. menyimpulkan indikator-indikator perilaku,
- e. mendiagnosa perilaku,
- f. melakukan prognosa perilaku,
- g. mentreatmen perilaku,
- h. mengevaluasi perilaku,
- i. merefleksi perilaku,
- j. memfollow-up perilaku.¹¹

Kognitif behavioral adalah suatu teori secara menyeluruh dan juga suatu usaha berdasarkan percobaan untuk menjelaskan prinsip dan kaidah-kaidah bagaimana tingkah laku manusia dipelajari melalui respon-respon sebelum tingkah laku muncul yang diyakini oleh konseli dan sebagai sebab dari munculnya perilaku baru. Konseling kognitif behavioral mempunyai asumsi dasar bahwa setiap tingkah laku dapat dipelajari, tingkah laku lama dapat diganti dengan tingkah laku baru dan manusia memiliki potensi untuk berperilaku baik dan buruk, tepat atau salah. Selain itu, manusia dipandang sebagai individu yang mampu melakukan refleksi atas tingkah lakunya sendiri, mengatur serta dapat mengontrol

¹¹Ketut Dharsana, 2015. *RPBK Seri 1 Bimbingan Klasikal, Bimbingan Kelompok, Konseling Kelompok, Konseling Individu Untuk Pengembangan Self Exhibition*. (Singaraja: BK FIP Undiksha, 2015), h. 74

perilakunya, dan dapat belajar tingkah laku baru atau dapat mempengaruhi orang lain.¹²

C. Kerangka Konseptual

1. Konseling Kelompok

a. Pengertian Konseling Kelompok

Layanan konseling kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik memperoleh kesempatan untuk membahas dan pengentasan permasalahan yang dialaminya melalui dinamika kelompok. Dinamika kelompok adalah susunan yang hidup, berdenyut, yang bergerak, berkembang dan yang ditandai dengan adanya interaksi antar sesama anggota kelompok.¹³

Konseling kelompok merupakan suatu upaya pemberian bantuan kepada siswa melalui kelompok untuk mendapatkan informasi yang berguna agar dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi, mampu menyusun rencana, membuat keputusan yang tepat, serta untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan dalam membentuk perilaku yang lebih efektif. Konseling kelompok merupakan upaya membantu individu melalui proses interaksi yang bersifat pribadi antara konselor dan konseli agar konseli mampu memahami diri dan lingkungannya, mampu

¹²Ni Made Diah Padmi, Pengaruh Konseling Kognitif Behavioral Model Aaron Beck Dengan Strategi Manajemen Diri Terhadap *Self Autonomy* Ditinjau Dari Urutan Kelahiran Siswa Melalui *Lesson Study*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 1, h. 166

¹³Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program BK di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 68

membuat keputusan dan menentukan tujuan berdasarkan nilai-nilai yang diyakininya sehingga konseli merasa bahagia dan efektif perilakunya.¹⁴

Konseling kelompok merupakan bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Konseling kelompok bersifat memberi kemudahan bagi pertumbuhan dan perkembangan individu, dalam arti memberi kesempatan, dorongan, juga pengarahan kepada individu-individu yang bersangkutan untuk mengubah sikap dan perilakunya selaras dengan lingkungannya.¹⁵

Dengan adanya beberapa uraian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa layanan konseling kelompok adalah suatu layanan yang dapat membantu peserta didik dalam penyelesaian permasalahan yang dialami melalui dinamika kelompok, dan memberi kemudahan bagi peserta didik dalam proses perkembangan serta pertumbuhannya, dalam arti memberi kesempatan, dorongan untuk mengubah sikap dan prilakunya ke arah yang lebih baik lagi.

Layanan konseling kelompok dengan layanan bimbingan kelompok merupakan dua jenis layanan yang saling keterkaitannya sangat besar. Keduanya menggunakan dinamika kelompok sebagai media kegiatannya. Apabila dinamika kelompok dimanfaatkan secara efektif dapat mencapai hasil yang diharapkan.¹⁶

¹⁴Thrisia Febrianti, *Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VII 1 di SMP Negeri 3 Kota Bengkulu*, (Bengkulu: c.p., 2014), h. 36

¹⁵Ahmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai dalam Berbagai Latar Belakang*, (Refika Aditama, Bandung, 2007), h. 1

¹⁶Ahmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai dalam Berbagai Latar Belakang*, (Refika Aditama, Bandung, 2007), h. 11

b. Tujuan Konseling Kelompok

Secara umum tujuan layanan konseling kelompok adalah berkembangnya sosialisasi remaja, khususnya kemampuan berkomunikasi. Melalui layanan konseling kelompok, hal-hal yang dapat menghambat atau mengganggu sosialisasi dan komunikasi peserta didik dianggap dan didinamikakan melalui berbagai teknik, sehingga kemampuan sosialisasi dan komunikasi peserta didik berkembang secara maksimal.¹⁷

Sedangkan menurut Prayitno tujuan secara khusus adalah konseling kelompok adalah masalah pribadi, maka layanan konseling kelompok intensif dalam upaya memecahkan masalah tersebut, para peserta memperoleh dua tujuan sekaligus: yang pertama yaitu, berkembangnya perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap terarah kepada tingkahlaku khususnya dalam bersosialisasi dan berkomunikasi. Kedua, terpecahnya masalah individu yang bersangkutan atau individu yang menjadi peserta layanan.¹⁸

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan dari layanan konseling kelompok adalah, mengembangkan pikiran, perasaan, persepsi, wawasan dan sikap terarah serta melatih peserta didik yang menjadi bagian dari konseling kelompok untuk mengembagakan dan melatih dirinya agar lebih berani mengemukakan pendapat di depan orang banyak, memiliki sikap tenggang rasa, dan mengatasi permasalahan permasalahan kelompok.

¹⁷Tohirin, *Bimbingan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah*, (Jakarta: Rajawali, 2013), h. 174

¹⁸Prayitno dan Amti Erman, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.42

c. Asas-asas Konseling Kelompok

Menurut prayitno dalam konseling kelompok, asas yang dipakai:

- 1) Kerahasiaan, karena membahas masalah pribadi anggota (masalah yang dirasakan tidak menyenangkan, mengganggu perasaan, kemauan dan aktifitas kesehariannya).
- 2) Kesukarelaan, yaitu asas yang menghendaki adanya kesukaan dan kerelaan peserta didik (klien) mengikuti atau menjalani layanan atau kegiatan diperuntukan baginya. Guru pembimbing atau konselor diwajibkan membina atau dan mengembangkan kesukarelaan.
- 3) Keterbukaan, yaitu asas yang menghendaki agar peserta didik atau klien yang menjadi sasaran layanan atau kegiatan yang bersikap terbuka dan tidak berpura-pura, baik dalam memberikan keterangan tentang dirinya sendiri, maupun dalam menerima berbagai informasi dan materi dari luar yang berguna bagi pengembangan dirinya. Guru pembimbing atau konselor berkewajiban mengembangkan keterbukaan peserta didik.
- 4) Kegiatan, yaitu asas yang menghendaki agar peserta didik (klien) yang menjadi sasaran layanan dapat berpartisipasi aktif di dalam penyelenggaraan konseling kelompok. Guru pembimbing atau konselor perlu mendorong dan memotifasi peserta didik untuk dapat aktif dalam setiap layanan atau kegiatan.
- 5) Kekinian, yaitu asas yang melihat masalah individu yang ditanggulangi adalah masalah yang sedang dirasakan bukan masalah yang sudah lampau, dan bukan masalah yang akan dialami masa mendatang. Asas kekinian juga mengandung pengertian bahwa konselor tidak boleh

menunda-nunda pemberian bantuan. Dia harus mendahulukan kepentingan klien dari pada yang lain.

- 6) Kemandirian, yaitu dalam memberikan layanan pembimbing hendaklah selalu menghidupkan kemandirian pada diri orang yang dibimbing, jangan sampai orang yang dibimbing itu menjadi tergantung kepada orang lain, khususnya para pembimbing/ konselor.
- 7) Kedinamisan, yaitu upaya layanan bimbingan dan konseling menghendaki terjadinya perubahan dalam individu yang dibimbing yaitu perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Perubahan tidaklah sekadar mengulang-ulang hal-hal lama yang bersifat monoton, melainkan perubahan yang selalu menuju ke suatu pembaruan, sesuatu yang lebih maju.
- 8) Keterpaduan, yaitu asas dimana layanan bimbingan dan konseling memadukan berbagai aspek individu yang dibimbing, sebagaimana diketahui individu yang dibimbing itu memiliki berbagai segi kalau keadaanya tidak saling serasi dan terpadu justru akan menimbulkan masalah.
- 9) Kenormatifan, yaitu usaha bimbingan dan konseling tidak boleh bertentangan dengan norma-norma yang berlaku, baik ditinjau dari norma agama, norma adat, norma hukum/negara, norma ilmu ataupun kebiasaan sehari-hari. Asas kenormatifan ini diterapkan terhadap isi maupun proses penyelenggaraan bimbingan dan konseling.
- 10) Keahlian, yaitu usaha layanan bimbingan dan konseling secara teratur, sistematis dan dengan mempergunakan teknik serta alat yang memadai.

Untuk itu para konselor perlu mendapatkan latihan secukupnya, sehingga dengan itu akan dapat dicapai keberhasilan usaha pemberian layanan.

- 11) Alih tangan, yaitu asas ini mengisyaratkan bahwa bila seorang petugas bimbingan dan konseling sudah mengerahkan segenap kemampuannya untuk membantu klien belum dapat terbantu sebagaimana yang diharapkan, maka petugas ini mengalih-tanggalkan klien tersebut kepada petugas atau badan lain yang lebih ahli.
- 12) Tutwuri handayani, dimana asas ini menunjukkan pada suasana umum yang hendaknya tercipta dalam rangka hubungan keseluruhan antara pembimbing dan yang dibimbing.¹⁹

d. Tahap-tahap Layanan Konseling Kelompok

Sebagaimana layanan bimbingan kelompok, layanan kelompok juga menempuh tahap-tahap sebagai berikut:

1) Tahap Pembentukan

Tahap ini ialah tahap dimana dilakukan kegiatan pengenalan dan bagaimana proses awal dari pihak-pihak yang akan terlibat dalam kelompok. Pada tahapan ini, merupakan dasar atau tahap fundamental dari proses pembentukan dinamika kelompok. Dalam tahapan ini akan ditentukan pemimpin kelompok dalam hal ini konselor yang akan memberi penjelasan mengenai pengertian layanan konseling kelompok, tata cara, tujuan, serta asas-asas dari kegiatan konseling kelompok. Juga pemimpin kelompok akan mengarahkan proses orientasi kegiatan dan pengenalan antar sesama anggota kelompok.

¹⁹Prayitno dan Amti Erman, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 17-18

2) Tahap peralihan

Pada tahap ini pemimpin kelompok perlu kembali mengalihkan perhatian anggota kelompok tentang kegiatan apa yang akan dilakukan selanjutnya, menjelaskan jenis kelompok bebas atau tugas menawarkan dan mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.

3) Tahap kegiatan

Tahap kegiatan merupakan tahap inti kegiatan layanan konseling kelompok, dalam tahap ketiga ini hubungan antar anggota kelompok tumbuh dengan baik, saling tukar pengalaman dalam bidang suasana perasaan yang terjadi, pengaturan, penyajian dan pembukaan diri berlangsung dengan bebas.

4) Tahap pengakhiran

Pada tahap ini pemimpin kelompok atau konselor mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri, meminta kepada para anggota kelompok untuk mengemukakan perasaan tentang kegiatan yang telah dijalani, serta membahas kegiatan lanjutan. Dalam tahapan ini pemimpin kelompok tetap mengusahakan suasana hangat, bebas dan terbuka, memberikan pernyataan dan mengucapkan terimakasih atas keikutsertaan anggota, memberikan semangat untuk kegiatan lebih lanjut dan penuh rasa persahabatan.²⁰

²⁰Prayitno dan Amti Erman, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.18

2. Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian kecanduan *game online*

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan kata kecanduan sebagai kata yang berasal dari kata dasar candu yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan. Kecanduan merupakan ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain. Kecanduan merupakan suatu kondisi psikiatris dan medis yang ditandai oleh penggunaan berlebihan (kompulsif) terhadap suatu hal atau zat yang jika digunakan berkelanjutan dapat menimbulkan dampak negatif dalam kehidupan individu yang mengalaminya, dampak-dampak tersebut seperti hilangnya hubungan yang baik dengan keluarga maupun teman ataupun kehilangan pekerjaan.²¹ Sedangkan menurut Davis kecanduan (*addiction*) merupakan bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, yang biasanya tidak selalu berupa suatu benda atau zat.²²

Game online merupakan permainan berbasis program teknologi maya *online* yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. *Game online* pada zaman modern ini menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai platform, seperti komputer pribadi (PC), konsol *game* (alat khusus untuk bermain *game*) dan *smartphone*. Saat ini, *game online* memiliki berbagai banyak varian tipe

²¹Thakkar & Levitt P., *Addiction (Psychological Disorders)*, (New York: Chelsea House Publisher, 2006), h. 11

²²Eryzal Novrialdy, “Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”, *Jurnal Psikologi*, (Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, 2019), Vol. 27, No. 2, h. 149

dan genre, yang populer diantaranya seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fortnite*, *Dota 2* dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* merupakan salah satu kegiatan rutin yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin.²³

World Health Organization menjelaskan kecanduan *game online* sebagai suatu gangguan mental yang sudah dirumuskan dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. Perumusan *game online* sebagai suatu gangguan mental ditandai dengan gejala berupa gangguan kontrol atas *game* yang dilihat dari meningkatnya prioritas dan rutinitas dalam bermain *game online* dibanding kegiatan-kegiatan lain. Perilaku tersebut terus berlanjut dengan frekuensi rutinitas yang cukup tinggi meskipun pelaku sudah mencapai tahap merasakan konsekuensi negatif pada dirinya.²⁴

b. Ciri-ciri kecanduan *game online*

Menurut Raymond Ongkie, anak dikatakan kecanduan *game* jika dia menghabiskan waktu lebih dari 14 jam per minggu. Namun, menilai anak hanya berdasarkan waktu saja tidaklah cukup menjadi indikasi yang kuat bahwa anak tersebut kecanduan *game*. Oleh karena itu, harus ada ciri-ciri yang lain yang dapat memperkuat, di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Lamanya waktu bermain *game online* semakin bertambah. Tanda cinta biasanya bisa dilihat dari keinginan bertemu yang lebih lama. Nah, anak yang mulai kecanduan *game*, biasanya selalu ingin dan ingin menambah jam mainnya. Jika biasanya dia hanya cukup bermain satu jam sehari,

²³Soetjipto & Budi W., *Paradigma Baru Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Yogyakarta: Amara Book, 2008), h. 85

²⁴Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Psikologi*, h. 150

mungkin saja dia ingin menambah jam mainnya menjadi 2 atau 3 jam sehari.

- 2) Terus-menerus memikirkan kegiatan bermain *video game*, bahkan saat belajar, setiap perilaku, tindakan dan topik pembicaraannya selalu seputar *video game*. Jika anak anda tidak terlihat tidak fokus saat belajar, anda harus waspada. Beberapa anak menunjukkan ciri ini saat mereka mulai kecanduan *game*. Sama seperti anda yang tidak bisa konsentrasi saat ujian karena pikiran anda melayang pada kekasih hati anda. Perilaku lain yang biasanya ditunjukkan anak adalah melibatkan beberapa hal dalam game dengan rutinitasnya sehari-hari. Misalnya, saat anak mandi, dia mengibaratkan bahwa sabun yang dipakainya ibarat motor dan kulit tubuhnya adalah jalan. Dia menggunakan suara mulut sebagai suara mobil yang sedang meluncur.
- 3) Ingin mengurangi atau berhenti berhenti bermain *video game*, tapi tidak berhasil. Cobalah bertanya pada anggota keluarga atau kerabat anda yang merokok. Kemudian, tanyakan padanya, bisakah dia berhenti atau mengurangi rokok? Jika jawabannya tidak bisa atau susah, itulah tanda bahwa dia sudah dalam masa kecanduan. Hal serupa juga bisa terjadi pada anak yang kecanduan *game*. Karena pikirannya sudah dipenuhi dengan *game*. Karena pikirannya sudah dipenuhi dengan *game*, dia kesulitan untuk menghentikan kebiasaannya tersebut. Tidak jarang karena kondisi ini beberapa anak merasa bahwa *game* adalah bagian dari kebutuhannya yang harus dipenuhi.

- 4) Gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain *video game*. Apakah anak anda selalu menunjukkan respons gelisah saat anda tidak mengizinkannya bermain *game*? Jika jawabannya anda iya, tentu anda harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memberikan kontrol pada anak anda. Jika anda marah ketika pasangan anda melarang anda memakan coklat (makanan paling favorit anda), anak yang sudah menjadikan *game* sebagai mainan favoritnya pun akan marah dan gelisah jika anda melarangnya untuk bermain *game*.
- 5) Bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman.
- 6) Lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dan berkumpul dengan teman seusianya. Anak yang sudah kecanduan *game* biasanya menjadikan *game* sebagai teman terbaik. Karena seringkali mereka berinteraksi dengan teman-temannya, tak jarang mereka menjadi tak nyaman saat bertemu dengan teman bermainnya, dan biasanya mereka cenderung tidak betah berkumpul dengan teman seusianya.
- 7) Setelah kalah, anak tidak akan berhenti bermain bahkan ingin terus bermain. Orang yang tidak menyukai sesuatu biasanya akan cenderung menjauhi. Karena anak dengan kecanduan *game online* biasanya tidak akan mudah mengalah ketika belum mengalahkan semua musuh kemudian memenangkannya. Tidak heran orang yang kecanduan *game online* tidak pernah bosan dan lelah didepan komputer ataupun gadgetnya.
- 8) Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *video game*. Anak yang kecanduan *game* tidak segan-segan

untuk melakukan tindakan apapun asalkan dia bisa bermain *game* meskipun yang dilakukannya itu melanggar aturan. Seperti membolos disekolah ataupun bermain game dikelas.²⁵

c. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*

Anak-anak adalah makhluk dengan pembiasaan. Terbiasa dengan *gadget* hasil dari orang tua dirumah. Beberapa orang tua menjadikan *game* sebagai alat penenang bagi anak. Saat pekerjaan rumah begitu menumpuk, sedangkan tidak ada satu pun orang yang membantu, biasanya orangtua menggunakan *game* sebagai alat penenang. Saat anak tenang dan senang bermain *game*, dengan leluasa si ibu dapat mengerjakan pekerjaan rumah sepenuhnya tentu saja tanpa gangguan si anak. Jika hal itu di dilakukan secara berulang-ulang, bisa dipastikan bahwa anak tersebut akan terbiasa bermain *game*. Memang ada beberapa anak dengan permainan yang itu-itu saja. Namun, jumlahnya masih relatif sedikit. Beberapa faktor lain anak kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa anak berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian ini, anak akan berperilaku yang akan menyenangkan hati kedua orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, orang tua akan selalu mengingatkan dan memperhatikannya.

²⁵Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta: A Plus, 2010), h. 26-29

Jika selama ini anak suka bersikap agresif atau berperilaku buruk, bisa jadi tujuannya hanya ingin mendapatkan perhatian dari orang tua.

2) Stress atau depresi

Seperti orang dewasa, anak-anak juga bisa merasakan depresi. Tertekan dengan mata pelajaran di sekolah, tidak mendapatkan perhatian dari orang tua, merasa terkekang, dan tersingkir dari pergaulan dan lain sebagainya, semua itu bisa memunculkan stress. Beberapa anak menggunakan media untuk menghilangkan rasa stressnya, diantaranya adalah bermain *game*. Mungkin awalnya iseng, karena kondisi yang tidak menyenangkan. Akan tetapi karena rasanya nyaman dan nikmat yang ditawarkan permainan *game*, maka lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Apalagi game pada umumnya bertingkat-tingkat, dari level yang mudah sampai yang paling susah.

3) Kurang kontrol

Bagi orang tua yang selalu memanjakan anaknya dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mudah terjadi. Anak-anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*. Kurang kontrol bisa terjadi karena orang tua sibuk dengan pekerjaan mereka.

4) Kurang kegiatan

Menganggur sangat tidak menyenangkan. Hal ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa, tapi juga anak-anak. Bermain *game* sering dijadikan pelarian anak ketika sedang tidak ada pekerjaan.

5) Lingkungan

Perilaku anak tidak semata-mata terbentuk dalam keluarga. Saat dia sekolah, bermain dengan teman-temannya, kesemuanya itu bisa membentuk perilaku pada anak, jadi meskipun tidak pernah ada orang tua yang mengajarkan anaknya bermain *game*, tetapi dia sudah mahir bermain game atau playstation karena faktor lingkungan.

6) Pola asuh

Perilaku anak biasanya tidak jauh-jauh dari perilaku orang tuanya. Jika selama ini ada orang tua yang gemar bermain *game*, jangan heran jika anak-anaknya pun sangat gemar bermain *game*.²⁶

d. Gejala dan Kriteria kecanduan *game online*

Kriteria kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan secara fisik. Le mengemukakan bahwa terdapat empat komponen yang menunjukkan gejala seseorang kecanduan *game online*. Keempat komponen tersebut adalah:

- 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- 2) *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan *game*

²⁶Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta: A Plus, 2010), h. 16-17

online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

- 3) *Negative Tolerance* (toleransi negatif), toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan sesuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja

e. Kecanduan *game online* dalam perspektif Islam

Kecanduan *game online* pada remaja tidak ada bedanya dengan konsep kecanduan lain. Islam menjelaskan bahwa kecanduan merupakan bentuk perilaku yang tidak disukai Allah, sebagaimana dalam QS. Al-Baqarah ayat 190, Allah SWT. berfirman:

وَقَاتِلُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ الَّذِينَ يُقْتُلُونَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوا ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ

الْمُعْتَدِينَ ﴿١٩٠﴾

Terjemahannya:

Dan perangilah di jalan Allah orang-orang yang memerangi kamu, (tetapi) janganlah kamu melampaui batas, karena Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.²⁷

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT. tidaklah menyukai perilaku yang berlebihan atau melampaui batas, sebagaimana kecanduan bermain *game online* pada kebanyakan kasus memperlihatkan orang-orang yang berlebihan dalam melakukan aktivitas tersebut, sehingga perilaku ini perlu dihadapi/diperangi agar dapat dihilangkan dari masyarakat.

3. Remaja

Remaja menurut WHO (World Health Organization) merupakan salah satu fase pertumbuhan individu dalam berkembang yang dimulai dengan tanda pertama berupa munculnya tanda-tanda seksualitas (pubertas) yang berkelanjutan sampai mencapai kematangan seksualitasnya. Fase remaja menjelaskan fase individu dalam perkembangan psikologis dan pola identifikasi sebagai fase diantara fase kanak-kanak dan dewasa, dimana terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.²⁸

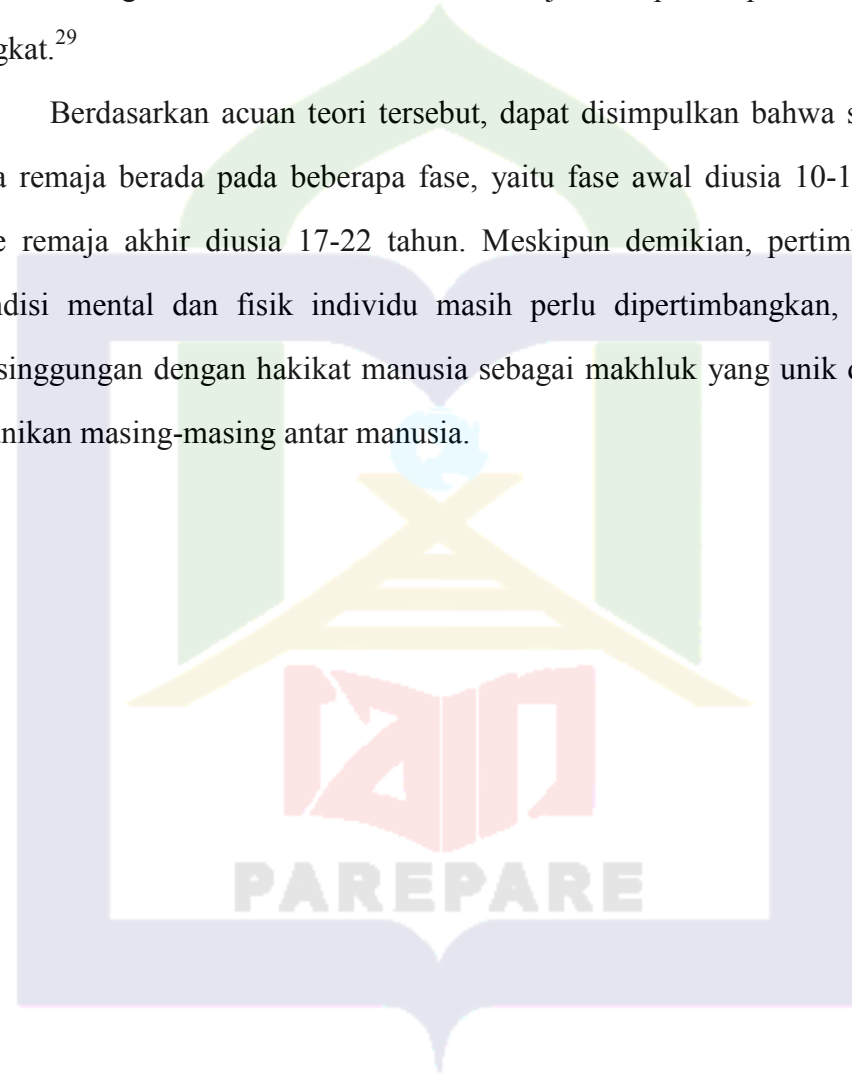
John W. Santrock menjelaskan remaja sebagai suatu individu yang berada pada fase perkembangan yang merupakan transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional, fase ini disebut dengan fase remaja (*adolescence*). Menurut Santrock, Awal masa remaja dimulai pada usia 10-12 tahun, dan berakhir pada usia 21-22

²⁷Departemen Agama RI., Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: Cordoba, 2018), h. 16

²⁸Sarwono Sarlito W, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), h. 9

tahun Adapun Batasan usia masa remaja menurut Hurlock, Awal masa remaja berlangsung dari mulai umur 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat.²⁹

Berdasarkan acuan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum usia remaja berada pada beberapa fase, yaitu fase awal diusia 10-17 tahun, dan fase remaja akhir diusia 17-22 tahun. Meskipun demikian, pertimbangan pada kondisi mental dan fisik individu masih perlu dipertimbangkan, karena akan bersinggungan dengan hakikat manusia sebagai makhluk yang unik dan memiliki keunikan masing-masing antar manusia.



²⁹Jhon W. Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, (Jakarta: Erlangga,2002), h. 23

D. Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif yaitu mencari informasi dengan mengumpulkan data berupa uraian kata-kata yang dilakukan peneliti melalui wawancara, pengamatan, observasi maupun dokumentasi yang bersifat deskriptif analisis. Pendekatan kualitatif merupakan jenis pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami gambaran fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek dari suatu penelitian misalnya perilaku, minat, motivasi, persepsi dan tindakan dalam bentuk naratif dalam bentuk kata dan bahasa yang deskriptif.³⁰

Sekaitan dengan penelitian ini, peneliti mencari dan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan subjek dan objek, yang berisi tentang penerapan konseling kelompok terhadap kecanduan *game online* pada remaja. Pengelolaan data yang diperoleh tersebut bersifat non statistik, karena menggunakan sifat deskriptif, maka hasil penelitian hanya dipaparkan sesuai dengan realita yang ada untuk kemudian secara cermat dianalisis dan diinterpretasi.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare pada waktu penelitian selama 2 bulan lamanya (d disesuaikan dengan kebutuhan peneliti).

C. Fokus Penelitian

Fokus pada penelitian ini yaitu pada bagaimana penerapan metode konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada remaja.

³⁰Sudarwan Danim. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2002) h. 41.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data-data kualitatif yang dalam hal ini merupakan data-data berbentuk kata-kata, (bukan dalam bentuk angka). Data kualitatif disini diperoleh melalui berbagai macam kegiatan pengumpulan data yaitu observasi, analisis dokumen serta wawancara. Observasi dan wawancara akan difokuskan remaja yang mengalami kecanduan *game online*.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan sumber dari mana data diperoleh. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dari hasil wawancara dengan narasumber, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Selain itu, sumber data dalam penelitian berasal dari dokumen-dokumen yang dianggap perlu.

Sumber data dari penelitian ini yaitu berasal dari sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber data atau diperoleh dari sumber data utama. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah seorang konselor dan lima orang remaja yang telah melaksanakan konseling kelompok di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari berbagai literatur yang berhubungan dengan subjek yang diteliti. Adapun data sekunder diperoleh

melalui literatur statistik dan buku-buku mengenai konseling kelompok terhadap kecanduan bermain *game online*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti terlibat langsung dilokasi penelitian atau penelitian lapangan (*Field Research*) untuk mengadakan penelitian dan memperoleh data-data yang kongkret yang ada hubungannya dengan penelitian ini. Setiap kegiatan penelitian memerlukan sasaran serta objek penelitian yang objektif dimana sasaran tersebut eksis dalam kuantitas yang besar atau banyak. Dalam suatu survey penelitian, tidaklah harus untuk meneliti semua individu yang ada dalam populasi objek tersebut.³¹ Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Pada penelitian ini langkah awal teknik pengumpulan data dilakukan oleh penulis adalah observasi atau pengamatan dapat didefinisikan sebagai perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu. Observasi dilakukan dalam penelitian ini dengan cara berkunjung atau datang langsung kepada narasumber yang ingin diwawancarai.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal, berupa tanya jawab untuk memperoleh informasi dari informan. Jika dilihat dari segi pertanyaan maka diantara wawancara kuesioner terdapat persamaan dalam hal keduanya, yakni wawancara dan kuesioner yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan. Hanya saja cara penyajiannya yang berbeda. biasanya pertanyaan pada wawancara disajikan

³¹Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2001), h. 43.

secara lisan sedangkan kuesioner disajikan secara tertulis.³² Percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara sebagai pengaju atau pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara dilakukan dengan cara *face to face* atau berhadapan langsung. Adapun narasumber dalam penelitian ini adalah seorang konselor dan lima orang remaja yang telah melaksanakan konseling kelompok di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu bentuk pengumpulan data yang diperoleh melalui analisa terhadap dokumen-dokumen dan bahan kepustakaan sebagai dalam suatu penelitian. Teknik ini digunakan untuk mencatat data-data sekunder yang tersedia dalam bentuk arsip atau dokumen-dokumen. Teknik ini digunakan untuk mengetahui data dokumentasi yang berkaitan dengan hal-hal yang akan diteliti.³³ Dokumentasi disini cukup diperlukan untuk melihat gambaran penerapan konseling kelompok pada permasalahan kecanduan *game online* yang terjadi melalui beberapa dokumen seperti dokumen kegiatan untuk lebih menguatkan kesimpulan terhadap data-data yang diperoleh. Selain itu dokumen lainnya yang digunakan adalah buku, jurnal, dan karya ilmiah lainnya terkait dengan konseling kelompok dan kecanduan *game online*.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengelola data yaitu metode analisa terhadap data deskriptif kualitatif, dimana dilakukan kegiatan menggambarkan secara sistematis data yang tersimpan sesuai realita

³²Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta : CV Andi, 2017), h. 69.

³³Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta), h. 130.

terhadap fenomena yang terjadi di lapangan, analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara terus-menerus, sejak sebelum memasuki lapangan dan selama di lapangan. Analisis data ialah kegiatan penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan, yang bertujuan untuk menyederhanakan data-data yang diperoleh penelitian yang biasanya jumlahnya sangat besar menjadi informasi yang lebih sederhana dan lebih muda dibaca.³⁴ Menurut Hubermn dan Milles dalam Muhammad Tholchah Hasan, ada tiga metode dalam analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan simpulan atau verifikasi, dan teknik keabsahan data, yaitu Sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data merujuk pada aktivitas pemokusan, abstraksi, pemilihan, penyederhanaan, serta pentranformasian data-data yang masih mentah yang ada pada catatan-catatan tertulis. Reduksi data dilakukan secara berkesinambungan sejalan dengan keberlangsungan suatu proyek penelitian yang dilakukan secara kualitatif. Menurut Bogden dan Biklan, kegiatan analisis data selama pengumpulan data terdiri dari kegiatan-kegiatan yang meliputi:

- a. Melakukan penetapan fokus penelitian dimana akan ditentukan apakah perlu di ubah atau tetap dilakukan sebagaimana rancangan awal.
- b. Penyusunan temuan-temuan semetara berdasarkan data yang terkumpul.
- c. Pengembangan pertanyaan-pertanyaan analitik dalam rangka pengumpulan data berikutnya, dimana pembuatan rencana pengumpulan data berikutnya berdasarkan temuan-temuan pengumpulan data sebelumnya.

³⁴Herman Warsito, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bina Aksara, 2007), h. 202.

d. Penetapan sarana-sarana pengumpulan data (informan, situasi, dokumen).³⁵

Dalam proses reduksi data ini, peneliti berupaya mencari data yang benar-benar valid agar dapat diandalkan. Setelah mendapatkan data baik melalui observasi, wawancara, maupun dokumentas, penulis menggolongkan data-data yang sesuai dengan rumusan masalah yang diambil, sehingga peneliti tidak mengalami kebingungan dalam mengolah kata-kata serta lebih mudah dalam proses menyimpulkan sesuai dengan rumusan masalah. Reduksi data dalam penelitian ini, peneliti mengambil data dari hasil wawancara terhadap seorang konselor dan lima orang remaja yang telah melaksanakan konseling kelompok di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare. Data yang diperoleh kemudian akan peneliti rangkum dan mengambil data yang pokok dan penting.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, selanjutnya dilakukan kegiatan analisis data dengan menyajikan data atau biasa disebut penyajian data. Penyajian data dilakukan sebagai suatu metode dalam melihat kumpulan informasi yang tersusun yang akan menjadi bahan dalam pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data yang disajikan dalam kehidupan sehari-hari berbeda-beda, ada data dari pengukur, surat kabar, sampai layar komputer. Penyajian data membantu kita memahami apa yang terjadi dan melakukan sesuatu analisis lanjutan atau tindakan yang didasarkan pada informasi yang tersaji. Penyajian data yang dilakukan melalui uraian singkat dalam bentuk teks naratif sehingga memudahkan peneliti untuk memahami fenomena yang sedang terjadi saat ini. Penyajian data dalam penelitian ini dimana peneliti menyajikan data dari hasil wawancara dan observasi terhadap

³⁵Muhammad Tholchah Hasan, dkk, *Metode penelitian Kualitatif Tinjauan Teoritis Praktis* (Cet: III, Surabaya: Visipress Media, 2009), h. 177-178.

seorang konselor dan lima orang remaja yang telah melaksanakan konseling kelompok di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare yang telah direduksi sebelumnya. Data tersebut akan disajikan peneliti agar lebih mudah melihat gambaran fenomena yang terjadi dan keterkaitan antara bagian-bagiannya.

3. Penarikan dan Verifikasi Kesimpulan

Data hasil penelitian yang telah penulis dapatkan selanjutnya akan diambil kesimpulan. Hal ini bertujuan untuk merangkum hasil dari penelitian yang penulis lakukan dan untuk memberi gambaran yang lebih jelas dari hasil penelitian. Penarikan kesimpulan akan menjadi bagian dari kegiatan konfigurasi yang utuh.³⁶ Sejak permulaan pengumpulan data, telah diteliti tentang makna sesuatu, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur kusal dan proposisi-proposisi. Pada tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil reduksi data dan penyajian data yang merupakan kesimpulan sementara. Kesimpulan sementara ini masih bisa berubah setelah proses verifikasi dilapangan. Peneliti akan kembali ke lokasi penelitian untuk mengumpulkan data kembali untuk memperoleh bukti-bukti yang kuat tentang penerapan konseling kelompok pada remaja dengan kecanduan *game online* di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare.

G. Teknik Keabsahan Data

Upaya untuk menguji keabsahan data guna mengatur validitas hasil penelitian maka dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi sumber data merupakan kegiatan untuk menggali kebenaran informasi dengan memanfaatkan berbagai sumber perolehan data dengan metode yang relevan. Triangulasi adalah teknik pengumpulan

³⁶Bosrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, h. 209.

data yang dilakukan dengan menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada.³⁷

Data yang telah diuraikan akan dilakukan perumusan pada kesimpulan-kesimpulan sebagai temuan sementara dengan cara mensintesis semua data yang terkumpul. Dalam prosesnya, data dapat berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya, tetapi apabila bukti-bukti data serta temuan di lapangan yang peneliti temukan pada tahap awal konsisten serta valid maka kesimpulan yang didapat adalah kredibel. Dan kesimpulan itu berupa temuan yang bersifat deskripsi atau gambaran mengenai hal yang masih remang-remang sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

Metode pengujian keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan *crosscheck* terhadap data yang telah diperoleh yaitu melakukan verifikasi data terhadap pihak lain yang memenuhi syarat sebagai narasumber dalam pengujian keabsahan data, sehingga data yang diperoleh dapat dilihat sebagai data yang valid dan kredibel.

³⁷Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif di Lengkapi dengan contoh Proposal dan Laporan Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2005), h. 94.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penerapan Konseling Kelompok dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare

Proses penerapan konseling kelompok dalam penelitian ini dilaksanakan berdasarkan konsepsi kegiatan konseling pada umumnya. Dimana melibatkan konselor/penyuluh dan klien dalam hal ini remaja Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare yang mengalami kecanduan *game online*. Penerapan konseling kelompok berguna dalam mengatasi permasalahan yang serupa terhadap sekumpulan orang, dalam hal ini permasalahan kecanduan *game online*. Adapun proses pelaksanaan kegiatan konseling kelompok dalam penelitian ini dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap Pembentukan

Secara teknis pada tahapan ini dilakukan kegiatan pengenalan dan penyampaian proses-proses konseling, tentang bagaimana itu konseling, asas-asas, dan sebagainya. Tahap ini ialah tahap dimana dilakukan kegiatan pengenalan dan bagaimana proses awal dari pihak-pihak yang akan terlibat dalam kelompok. Serta dalam tahapan ini akan ditentukan pemimpin kelompok dalam hal ini konselor. Sebagaimana disampaikan dalam wawancara terhadap konselor yang menyatakan bahwa:

“Jadi kita pertama-tama lakukan pengenalan, saya memperkenalkan diri sebagai konselor. Kemudian menjelaskan tentang kompetensi saya dan peran saya dalam konseling nanti. Jadi dalam konseling saya jelaskan ke

peserta kalau saya nantinya fasilitator dan semacam pengarah atas kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan nanti.”³⁸

Wawancara di atas dapat dipahami bahwa konselor pada penelitian ini menjelaskan mengenai peran dan tugasnya serta memperkenalkan diri dan kompetensinya dalam kegiatan konseling kelompok yang akan dijalankan. Hal ini penting dalam membangun citra dan kredibilitas dari seorang konselor agar lebih dapat dipercaya dan membuat klien yakin akan kemampuan yang dimiliki konselor serta menjadi lebih percaya akan potensi terwujudnya harapan dalam kegiatan konseling yang dilakukan, dalam hal ini meminimalisir tingkat kecanduan remaja pada *game online*.

Proses selanjutnya yang dilakukan dalam tahap pembentukan adalah bagaimana membangun kelompok dan menjelaskan konsep dari kelompok yang dibangun. Sebagaimana yang disampaikan oleh konselor dalam wawancaranya yang menyatakan bahwa:

“jadi setelah itu saya sampaikan mengenai kelompok yang dibangun, kalau kelompok yang dijalankan merupakan kelompok yang mana nantinya akan dilakukan proses diskusi bersama mengenai tajuk pembahasan yaitu kecanduan *game online*. dan menjelaskan peran-peran yang ada yakni saya sebagai ketua kelompok dan adek-adek akan menjadi anggota kelompok.”³⁹

Wawancara di atas menjelaskan bahwa pada tahapan pembentukan, merupakan dasar atau tahap fundamental dari proses pembentukan dinamika kelompok. Karena dinamika kelompok akan menentukan arah dari jalannya

2021 ³⁸Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November

2021 ³⁹Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November

diskusi yang diharapkan dapat membangun sehingga remaja dapat mencapai kondisi yang positif dalam masalah kecanduannya.

Selanjutnya konselor kemudian akan memberi penjelasan mengenai pengertian layanan konseling kelompok, tata cara, tujuan, serta asas-asas dari kegiatan konseling kelompok. Juga pemimpin kelompok akan mengarahkan proses orientasi kegiatan dan pengenalan antar sesama anggota kelompok. Sebagaimana yang dijelaskan dalam wawancara terhadap konselor yang menyatakan bahwa:

“Kemudian saya jelaskan bagaimana konseling itu dilakukan. Jadi ada konsep konseling yaitu aktivitas yang sifatnya profesional untuk membantu klien mencapai kondisi positif terhadap diri dan masalahnya, siapa-siapa yang terlibat dalam konseling yaitu konselor dalam hal ini saya sendiri, dan klien dalam hal ini adek-adek anggota kelompok. Kemudian asas-asas konseling ada diantaranya kerahasiaan, kemandirian, kesukarelaan, dan lain sebagainya. Terus kita tentukan juga sesi-sesi konselingnya, kalau kemarin dilakukan empat sesi yaitu sesi pertama ada perkenalan dan penjelasan agenda konseling, kemudian sesi kedua itu curhat mengenai masalah yang dihadapi, sesi ketiga itu diskusi lanjutan mencari pemecahan masalah, disini juga saya lakukan pemberian masukan-masukan untuk masalah adek-adek, dan terakhir itu sesi penutup saja/terminasi.”⁴⁰

Wawancara di atas memberikan pemahaman bahwa konselor melakukan kegiatan awal pada tahap pembentukan ini dengan memberi gambaran kepada remaja mengenai aktivitas konseling yang akan dilakukan. Dalam mengatasi masalah kecanduan *game online* pada remaja, konselor melihat kebutuhan konseling yang disusun dalam empat sesi yaitu tahap awal pengenalan, dua sesi selanjutnya diskusi masalah dan pemecahan masalah, dan sesi terakhir adalah pengakhiran/terminasi.

⁴⁰Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November 2021

b. Tahap Peralihan

Tahap selanjutnya dalam proses konseling kelompok yang dilakukan disini adalah tahap peralihan. Pada tahap ini pemimpin kelompok perlu kembali mengalihkan perhatian anggota kelompok tentang kegiatan apa yang akan dilakukan selanjutnya, menjelaskan jenis kelompok kelompok bebas atau tugas menawarkan dan mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya. Sebagaimana dijelaskan oleh konselor pada penelitian ini dalam wawancaranya yang menyatakan bahwa:

“Selanjutnya itu kita masuk peralihan begitu. Maksudnya semacam transisi dari pembentukan dan pengenalan tadi ke kegiatan nantinya. Atau bisa dibilang peralihan dari sesi pembuka ke sesi kegiatan yang sebenarnya. Hal ini penting agar remaja juga dapat mempersiapkan diri sebelum betul-betul memasuki sesi kegiatan.”⁴¹

Wawancara di atas menjelaskan bahwa kegiatan peralihan dijelaskan sebagai langkah penting dalam proses konseling, karena mempengaruhi kesiapan dari klien/peserta konseling agar dapat melaksanakan kegiatan secara optimal. Tahap peralihan juga dijelaskan dalam pembahasan sebelumnya sebagai tahap untuk mengalihkan perhatian kelompok agar fokus dengan kegiatan yang akan dilakukan serta mengamati kesiapan anggota kelompok. Sebagaimana dijelaskan oleh konselor dalam wawancaranya yang menyatakan bahwa:

“Anggota kelompok biasanya kehilangan fokus pada kegiatan kalau terlalu suntuk dalam interaksi yang mana mereka pasif karena lebih banyak mendengarkan, sehingga biasanya mereka tidak terlalu memahami pembicaraan yang ada sebelumnya atau waktu pembahasan kontrak kegiatan. Jadi peralihan disini tentunya akan berguna dalam mengembalikan fokus klien agar dapat betul-betul memahami agenda

⁴¹Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November 2021

konseling yang akan dijalankan, sehingga klien siap untuk mengikuti konseling. dari situ juga saya amati kesiapan kelompok, dimana disini semacam dilakukan review terhadap pemahaman kelompok mengenai konseling yang akan dilakukan”⁴²

Wawancara di atas menjelaskan bahwa proses peralihan diperuntukan untuk mengamati kesiapan peserta dalam kegiatan konseling yang akan dilakukan. Konselor akan mencoba melakukan review terhadap kesiapan peserta dan melakukan pengulangan penjelasan secara singkat yang ditekankan pada poin-poin kegiatan agar peserta betul-betul siap mengikuti kegiatan. Hal tersebut dilakukan dengan pertimbangan kemungkinan kurang pahamiya peserta terhadap kegiatan yang akan dilakukan.

Tahap peralihan pada dasarnya bertujuan menyiapkan mental dan fisik dari peserta sebelum menjalani kegiatan konseling. Sebagaimana yang dijelaskan oleh konselor dalam penelitian ini pada wawancaranya yang menyatakan bahwa:

“Peralihan tentunya dibutuhkan dalam proses karena kayak transisi begitu. Adek-adek kan masih remaja juga jadi butuh persiapan mental dan fisik juga. Apalagi anak dengan masalah begitu, jadi betul-betul perlu disiapkan mentalnya dan diperhatikan bagaimana kelola fisiknya agar lebih siap jiwa raga.”⁴³

Wawancara di atas menjelaskan bahwa konselor mempertimbangkan kondisi remaja yang masih labil secara emosi dan dalam perkembangan fisik. Sehingga peralihan ditujukan untuk mempersiapkan aspek tersebut agar remaja dapat menjalankan kegiatan konseling dengan baik.

2021 ⁴²Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November

2021 ⁴³Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November

c. Tahap Pelaksanaan

Tahap kegiatan merupakan tahap inti kegiatan layanan konseling kelompok, dalam tahap ketiga ini hubungan antar anggota kelompok tumbuh dengan baik, saling tukar pengalaman dalam bidang suasana perasaan yang terjadi, pengaturan, penyajian dan pembukaan diri berlangsung dengan bebas. Tahap pelaksanaan kegiatan dijelaskan dalam wawancara terhadap konselor yang menyatakan bahwa :

“yang pertama dilakukan itu adalah menciptakan suasana yang menyenangkan dan nyaman bagi anggota kelompok. Saya biasanya memberikan game-game singkat sebelum memulai kegiatan sembari membawa anggota kelompok larut dalam kegiatan konseling. kemudian memaparkan secara garis besar materi mengenai kecanduan *game online* dimana ditekankan pada bagaimana itu kecanduan *game online* dan bagaimana dampaknya. Sehingga anggota kelompok memiliki gambaran dalam proses diskusi nantinya”⁴⁴

Wawancara di atas menjelaskan bahwa konselor memulai sesi konseling dengan mengasa fokus klien dan menciptakan suasana yang menyenangkan melalui *game* ringan biasanya yang melibatkan sensori-motorik sehingga klien dapat lebih nyaman menjalani kegiatan konseling. Kemudian memberikan materi pengantar mengenai isu yang dibahas dalam hal ini kecanduan *game online*.

Tahapan pelaksanaan dalam penelitian ini dijalankan dalam dua sesi utama sebagaimana dijelaskan dalam wawancara terhadap konselor yang menyatakan bahwa:

“Kemudian yang dilakukan itu diskusi bersama. Jadi semacam saling menyampaikan kondisi-kondisinya dalam bermain *game online*. jadi saya mengaturnya satu per satu dulu sebagai bahan orientasi dari permasalahan

⁴⁴Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November 2021

yang dihadapi setiap anak, karena meskipun inti permasalahannya sama, tetapi belum tentu hal-hal yang terlibat dalam permasalahan tersebut itu sama juga. Jadi anak-anak memaparkan satu per satu perilakunya dalam bermain *game online*, diselingi juga arahan dari saya.”⁴⁵

Wawancara di atas menjelaskan bahwa dalam tahap pelaksanaan kegiatan, konselor memulai dengan memberikan kesempatan bagi remaja (anggota kelompok) dalam memaparkan permasalahan yang dihadapi, dalam hal ini masalah kecanduan *game online*. Anggota kelompok diarahkan satu persatu untuk menjelaskan sedemikian rupa pola-pola dan bentuk perilaku serta alasan-alasan yang muncul dalam penjelasan yang diutarakan. Dimana konselor sebagai ketua kelompok mengarahkan kegiatan agar berjalan dengan baik.

Langkah selanjutnya dalam tahap pelaksanaan adalah memberikan sesi bagi klien/anggota kelompok untuk saling mengomentari bagaimana permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Sebagaimana yang dijelaskan konselor dalam wawancara yang menyatakan bahwa:

“Kemudian saya mengarahkan klien agar saling mendiskusikan setiap masalah yang dijabarkan setiap anggota. Atau memberi kesempatan setiap anak untuk mengomentari permasalahan yang dijabarkan anggota lainnya. Hal tersebut ditujukan untuk meningkatkan kepekaan sosial dan daya interaksi yang semestinya dimiliki remaja sebagai makhluk sosial. Dimana hal tersebut juga penting karena kecanduan *game online* sangat mempengaruhi aspek sosial remaja.”⁴⁶

Wawancara di atas menjelaskan bahwa konselor mengarahkan anggota kelompok untuk saling berdiskusi. Dimana hal tersebut ditujukan untuk meningkatkan aspek-aspek dalam konteks sosial remaja anggota kelompok/klien. Seperti empati, simpati, daya interaksi, kemampuan

2021 ⁴⁵Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November

2021 ⁴⁶Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November

komunikasi, dan kepekaan sosial, karena sebagaimana diketahui bahwa kecanduan *game online* sudah cukup banyak memicu kelemahan pada aspek sosial yang dimiliki individu. Yaitu minimnya kemampuan interaksi dan komunikasi serta kepekaan sosial karena tidak adanya daya tarik sosial yang dimiliki akibat dari perhatian individu terfokus pada hasrat untuk bermain *game online*.

Adapun dalam proses konseling sangat diperlukan teknik-teknik bagi konselor agar dapat membentuk kegiatan yang berjalan dengan efektif. Hal tersebut cukup diperhatikan oleh konselor, sebagaimana dijelaskan dalam wawancaranya yang menyatakan bahawa:

“dalam konseling kemarin, saya cukup harus memperhatikan sikap diri klien yang mana biasa ada anggota kelompok yang menutup diri sehingga saya mencoba membuat anggota tersebut untuk lebih berani mengutarakan diri, dimana biasanya saya menunjuknya dan sedikit mendorongnya untuk melakukan kegiatan kelompok. Saya juga mencoba memberi *feedback* terhadap komunikasi yang dijalankan serta membuka peluang untuk memunculkan humor-humor agar diskusi dapat lebih santai dan nyaman bagi anggota kelompok.”⁴⁷

Wawancara di atas menjelaskan bahwa konselor mencoba menciptakan suasana yang kondusif bagi anggota kelompok agar konseling tidak berjalan dengan suntuk dan bisa dinikmati. Melalui teknik-teknik yang tepat diharapkan kegiatan konseling berjalan dengan optimal dan efektif, seperti membuka ketertutupan diri klien, memberi humor serta memberi umpan balik.

d. Tahap Pengakhiran

Tahap pengakhiran atau biasa disebut dengan tahap terminasi merupakan tahap yang ditujukan secara khusus untuk mengakhiri kegiatan

⁴⁷Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November 2021

dimana akan dilakukan serangkaian kegiatan seperti evaluasi terhadap klien. Pada tahap ini konselor mempertimbangkan hasil dari kegiatan yang dilaksanakan. Melalui kegiatan-kegiatan evaluatif diharapkan diketahui kondisi remaja pasca konseling terkait perilaku kecanduan *game online* yang dialami anggota kelompok. Sebagaimana yang dijelaskan dalam wawancara terhadap konselor yang menyatakan bahwa:

“Dalam pengakhiran umumnya dilakukan evaluasi juga, jadi kita ingin tahu bagaimana perkembangan individu setelah mengikuti kegiatan konseling, apakah kecanduannya sudah membaik atau belum. Jadi ada semacam jeda yang dilakukan dari sesi ketiga dan keempat yaitu sesi pengakhiran, untuk anggota kelompok mengidentifikasi pola perilakunya selama waktu itu. Kemarin saya kasih sekitar satu minggu jadi anggota kelompok saya beri tugas mencatat perilaku bermain *game onlinenya*. Dan saya lihat sudah ada perubahan signifikan, perubahan positif dimana beberapa indikator sudah mulai membaik seperti durasi bermain yang sudah mulai menurun dan lebih banyak mencoba kegiatan sosial secara langsung dengan teman-teman atau anggota keluarganya.”⁴⁸

Wawancara di atas menjelaskan bahwa konselor melakukan kegiatan evaluasi untuk melihat perkembangan kecanduan remaja, dimana memberikan waktu bagi anak untuk melihat perilakunya setelah dilakukan tahap konseling di sesi ketiga. Adapun dijelaskan bahwa telah terjadi perbaikan yang positif dari perilaku remaja dimana remaja tidak lagi memainkan *game online* dalam waktu yang berlebihan serta dapat melakukan kegiatan sosial dengan lebih baik lagi.

Tahap pengakhiran juga biasanya dirangkaikan dengan pemberian *follow up*, sebagaimana yang dijelaskan dalam wawancara terhadap konselor yang menyatakan bahwa:

⁴⁸Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November 2021

“Iya tentunya juga dilakukan *follow up*. Jadi ditahap terminasi ini dijelaskan apa selanjutnya pasca kegiatan konseling. jadi anggota kelompok tidak hanya akan berakhir begitu saja, tetapi diupayakan pertemuan individual untuk evaluasi lanjutan nantinya.”⁴⁹

Wawancara di atas menjelaskan bahwa konselor mengupayakan kegiatan *follow up* yang merupakan program developmental dalam konseling, agar perkembangan diri remaja dalam mengatasi masalah kecanduannya dapat bertahan dengan baik, serta meningkat secara optimal.

Proses pengakhiran sendiri ditandai dengan kegiatan penutup yang dilakukan oleh konselor sebagai fasilitator kelompok. Sebagaimana disampaikan dalam wawancara terhadap konselor yang menyatakan bahwa :

“untuk pengakhiran saya kasi masukan-masukan, saran, nasehat apalagi posisi saya secara sosial lebih tua dari anggota kelompok, jadi semacam mampu lebih didengar dan dianggap cukup pantas memberi nasihat pada mereka.”⁵⁰

Wawancara di atas menjelaskan bahwa kegiatan pengakhiran yang dilakukan dalam program konseling kelompok bagi remaja yang mengalami permasalahan kecanduan *game online* dilakukan dengan memberi masukan, saran dan nasehat positif agar anak mampu menciptakan diri yang lebih baik.

2021 ⁴⁹Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November

2021 ⁵⁰Malik Fajar, Konselor dalam Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 14 November

2. Kondisi Kecanduan bermain *game online* pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare

Hasil penelitian mengenai tingkat kecanduan *game online* pada remaja di kelurahan Bukit Indah sudah di observasi sebelumnya pada indikator kecanduan *game online*, yaitu lamanya waktu bermain *game online* semakin bertambah, terus-menerus memikirkan kegiatan bermain *video game*, bahkan saat belajar, setiap perilaku, tindakan dan topik pembicaraannya selalu seputar *video game*, Ingin mengurangi atau berhenti bermain *video game*, tapi tidak berhasil, gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain *video game*, bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman, lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dan berkumpul dengan teman seusianya, setelah kalah, anak tidak akan berhenti bermain bahkan ingin terus bermain, dan tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *video game*.

Indikator pertama yakni lamanya waktu bermain *game online* semakin bertambah, diketahui melalui observasi terhadap keseharian remaja yang telah melakukan kegiatan konseling kelompok, dimana dilihat durasi waktu bermain tidak lagi dilakukan dengan waktu yang lama, tercatat dalam dua kali pemantauan rata-rata remaja hanya bermain 5-6 jam saja/hari yang dilakukan pada waktu tidak berturut-turut. Hal tersebut juga didukung dengan penjelasan terhadap salah seorang remaja yang menyatakan bahwa:

“Dulu saya biasa main tak kenal waktu. Pernah dari pagi saya main, terus baru betul-betul berhenti pas mengantuk sekita jam-jam 3 malam. Jadi kayak seharian main saja dikerja. Setelah ikut konseling kemarin, sudah mulai berkurang, apalagi sudah mulai terbiasa kumpul sama teman-teman yang

paling ditempat tongkrongan lebih banyak diselingi cerita jadi tidak main terus dikerja. Di rumah juga tidak terlalu banyak main.”⁵¹

Wawancara di atas menjelaskan bahwa durasi permainan anak dalam bermain *game online* sudah mengalami penurunan, sehingga dapat ditarik garis besar bahwa kegiatan konseling kelompok membantu proses penurunan kecanduan bermain pada remaja. Hal tersebut juga memberi anak kemampuan bersosial yang lebih baik dari sebelumnya, dimana remaja sudah mulai mencoba membiasakan diri dengan kegiatan sosial dalam hal ini bergaul.

Selanjutnya indikator terus-menerus memikirkan kegiatan bermain *video game*, dijelaskan oleh salah seorang remaja dengan permasalahan tersebut dalam wawancaranya yang menyatakan bahwa:

“Waktu sebelum konseling memang kayak apa-apa saya lakukan, pasti kepikiran mau segera stop terus mau main *game*. Kayak itu saja selalu dipikir, ada hasrat main, jadi kalau jauh kayak kurang enak dirasa. Biar di sekolah tidak fokus belajar, mau betul segera dapat waktu main. Kalau sekarang sudah mendingan, sudah tidak terlalu sering lagi kepikiran mau main. Semacam sudah bisa fokus sama hal-hal lain. Sudah bisa pikirkan hal lain juga, termasuk kesehatan, ibadah, sekolah juga.”⁵²

Wawancara di atas menjelaskan bahwa remaja mulai melihat adanya perubahan yang positif terhadap dirinya dengan tidak mulai terlalu banyak lagi memikirkan kegiatan bermain *game online*. adapun remaja mulai mampu memikirkan berbagai aspek kehidupan lain seperti kesehatan, agama, dan pendidikannya. Sehingga dapat dilihat adanya pengaruh positif dari kegiatan konseling yang telah dilakukan.

⁵¹Farhansyah, Remaja yang Mengikuti Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 15 November 2021

⁵²Jibril, Remaja yang Mengikuti Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 16 November 2021

Kemudian indikator selanjutnya adalah setiap perilaku, tindakan dan topik pembicaraan remaja selalu seputar *video game*. Indikator tersebut dilihat membaik dalam observasi yang dilakukan dimana remaja mampu membahas berbagai hal dan bertindak di luar dari hal-hal berbau *game*. Hal tersebut juga didukung dalam wawancara terhadap salah seorang remaja yang menyatakan bahwa:

“Dulu sebelum dikonseling, saya kalau ada apa-apa, pasti bahas *game*. Mau di sekolah, mau sama teman-teman di luar sekolah pasti *game* ji dipikir. Terus ambil gaya-gaya kayak karakter *game*. Setelah ikut konseling diajar mengenai cara-cara bergaul ditanya bilang bukan saja *game* bisa dibahas, jadi sudah kayak banyak berani dibahas dan menarik. Malah sekarang jarang sekali bahas *game-game*.”⁵³

Wawancara di atas menjelaskan bahwa remaja melihat adanya perubahan positif terhadap topik pembicaraan dan perilakunya setelah mengikuti kegiatan konseling. Dilihat juga adanya perubahan dari pola pikir remaja, dimana remaja mulai memikirkan bahwa hidup bukan hanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan *game*.

Indikator selanjutnya adalah ingin mengurangi atau berhenti berhenti bermain *video game*, tapi tidak berhasil. Hal ini banyak ditemukan dimana sesekali remaja ingin berhenti karena berbagai hal, tetapi sulit berhenti. Sebagaimana yang dijelaskan dalam wawancara terhadap remaja yang telah mengikuti kegiatan konseling yang menyatakan bahwa:

“Susah sekali kayak ada juga hasrat untuk berhenti. Pernah sampai dicoba hapus *game*, tapi kayak baru beberapa jam. Mau lagi *download*, kayak tidak nyaman kalau tidak main. Jadi akhirnya *download* kembali. Kalau

⁵³Farhansyah, Remaja yang Mengikuti Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 15 November 2021

sekarang sudah terbiasa, bahkan sekarang *game* sudah saya hapus. Walaupun sesekali masih saya *download*, tapi sudah tidak kayak dulu.”⁵⁴

Wawancara di atas menjelaskan bahwa remaja sempat berpikir ingin berhenti memainkan *game online*, tetapi mengalami kesulitan dalam proses berkepanjangan. Dalam beberapa waktu setelah menghapus *game* dari perangkat *smartphonenya*, remaja akan mencoba mendownloadnya kembali. Hal ini juga sejalan dengan konsep behavioristik dimana perilaku dibangun atas pembiasaan sehingga individu cenderung kewalahan untuk mengubah perilaku yang sering diulang-ulang. Berbeda dengan setelah dilakukan kegiatan konseling, remaja mulai mampu menjauhi *gamenya* dan mulai mampu berhenti dalam waktu yang lama memainkan *gamenya*.

Indikator selanjutnya dalam penelitian ini adalah remaja cenderung gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain *video game*. Hal tersebut dijelaskan dalam wawancara terhadap salah seorang remaja yang menyatakan bahwa:

“Pernah dulu kalau sudah terlalu lama main, terus disuruh sama orang tua berhenti tapi kayak saya tidak mau sekali berhenti. Jadi biasa orang tua marah, tapi malah saya juga ikut marah. Kayak kesal kalau diganggu pas main. Jadi biasa kabur dari rumah. Sekarang sudah aman-aman dirasa, kadang masih kesal kalau mendadak disuruh berhenti, tapi itu cuma kalau pas seru sekali. Kalau sudah kayak tidak terlalu seru, tidak apa berhenti.”⁵⁵

Wawancara di atas menjelaskan bahwa remaja pernah merasakan rasa kesal dan amarah ketika dilarang bermain *game*. Adapun setelah mengalami proses konseling, remaja mulai mampu menghentikan permainan apabila disuruh, meskipun masih memiliki rasa kesal ketika diminta berhenti bermain, tetapi hal

⁵⁴Muhammad Arif, Remaja yang Mengikuti Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 18 November 2021

⁵⁵Fery, Remaja yang Mengikuti Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 17 November 2021

tersebut dijelaskan terjadi hanya apabila permainan dirasa terlalu seru. Sehingga bisa dilihat ada sedikit perubahan dari indikator ini.

Kemudian pada indikator remaja bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman, dimana dijelaskan dalam wawancara terhadap salah seorang remaja yang menyatakan bahwa:

“Iya tidak terpikirkan semua masalah kalau sudah main *gam*. Dan memang termasuk pelarian itu main *game*. Dulu pikiran saya, daripada pusing urus masalah mending main *game*, karna seru. Sekarang setelah konseling di ajar pentingnya urus masalah hidup, apa dampaknya kalau tidak diurusi, kalau cari terus pelarian, apalagi sekarang sudah mulai banyak dituntut. Jadi sudah mulai biasakan urus apa-apa dulu baru main *game* kalau sudah selesai.”⁵⁶

Wawancara di atas menjelaskan bahwa remaja mulai mampu memikirkan pentingnya menyelesaikan urusan-urusan yang ada sebelum bermain *game*. Dimana dahulu remaja belum terlalu mampu mengurus permasalahan hidup dan lebih memilih bermain *game* untuk kabur dari permasalahan hidup yang dihadapi. Hal ini berkaitan dengan bagaimana mekanisme kognitif pada remaja bekerja. Banyaknya pikiran irasional pada saat sebelum bimbingan konseling mendorong remaja agar menjauhi segala hal yang mungkin memberi rasa tidak nyaman padanya. Adapun kegiatan bimbingan konseling kelompok akan membatasi dan membantu remaja untuk mengelola pikiran irasional tersebut, yang saat ini diketahui remaja telah lebih banyak berpikir positif.

Indikator selanjutnya yang dilihat dalam penelitian ini adalah lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dan berkumpul dengan teman seusianya. Sebagaimana dijelaskan dalam wawancara terhadap salah seorang remaja yang menyatakan bahwa:

⁵⁶Rahman, Remaja yang Mengikuti Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 19 November 2021

“dulu itu lebih sering menyendiri di kamar. Kadang seharian tidak keluar-keluar. Paling keluar saja makan, mandi, malah kadang tidak mandi seharian. Asik sibuk main *game* dikamar. Kalau sekarang sudah atur waktu, mainnya kalau urusan sudah selesai, atau lagi jam istirahat. Sudah bisa juga keluar nongkrong sama teman-teman, main futsal, ke sekolah ikut kegiatan-kegiatan sekolah.”⁵⁷

Wawancara di atas menjelaskan bahwa remaja menyadari adanya perubahan perilaku sosial setelah mengikuti kegiatan konseling kelompok. Dimana remaja mulai mampu melakukan kegiatan sosialisasi seperti bergaul dan tak lagi menyendiri dalam waktu yang sangat lama hanya untuk bermain *game online*. Kegiatan kelompok dalam bimbingan kelompok yang diadakan tentunya menjadi salah satu faktor yang membuat remaja menjadi peka terhadap kondisi sosial dan berupaya untuk aktif dalam kegiatan sosialisasi. Remaja secara tidak sadar juga melakukan modifikasi perilaku sehingga mendukung terwujudnya perilaku yang diinginkan. Adapun perilaku yang dibangun adalah manajemen waktu yang mana remaja mengelola perilakunya pada tatanan waktu yang telah ditentukan.

Berikutnya indikator bahwa remaja setelah kalah tidak akan berhenti bermain bahkan ingin terus bermain. Hal ini berhubungan dengan dorongan untuk terus bermain meskipun mendapatkan kesan negatif dari *game* yang dimainkan. Hal tersebut dijelaskan dalam wawancara terhadap salah seorang remaja yang menyatakan bahwa:

“iya rasanya malah tambah mau main. Karena kayak tidak puas kalau kalah. Apalagi kalau ada hadiahnya yang diharapkan sekali, jadi biar kalah tetap lanjut main terus. Paling kalau kesal, berhenti sebentar baru lanjut lagi. Kalau sekarang tidak bagaimana sekali, karena tidak fokus juga bilang harus kalah baru berhenti. Tapi memang diatur kapan bisa berhenti main. Tapi

⁵⁷Fery, Remaja yang Mengikuti Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 17 November 2021

tidak termotivasi bagaimana sekali juga kalau misal kalah. Kalah yah kalah.”⁵⁸

Wawancara di atas dapat menjelaskan remaja dahulu terdorong untuk tetap bermain meskipun menderita kekalahan dalam *game*. Tapi dorongannya bukan karena kekalahan, melainkan karena ada hadiah yang ingin diraih melalui permainan yang banyak. Kegiatan konseling kelompok yang dijalankan dijelaskan memberi pengaruh bagi remaja untuk mampu mengontrol waktu bermainnya sehingga tidak lagi bermain dalam waktu yang cukup lama.

Indikator terakhir adalah remaja tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *video game*. Hal tersebut dijelaskan dalam wawancara terhadap salah seorang remaja yang menyatakan bahwa:

“Pernah dulu sampai mencuri buat beli kuota. Paling ambil uang keluarga, masih takut kalau mencuri diluar walaupun pernah kepikiran. Pernah juga bawa kabur hp bapak waktu hp saya bermasalah. Sekarang sudah tidak, main game saja sudah tidak terlalu sering, apalagi sampai kepikiran begitu. Sekarang kalau tidak bisa main, tidak terlalu kepikiran. Malah lebih seru nongkrong daripada main. Pergi main futsal dan sebagainya.”⁵⁹

Wawancara di atas menjelaskan bahwa remaja mulai melihat adanya perubahan dari pola hidupnya, dimana dahulu demi *game* sampai rela mencuri dan melakukan tindakan negatif lainnya. Adapun sekarang remaja sudah tidak banyak lagi terpikir untuk bermain *game* sehingga dampak candu pada pelanggaran tidak lagi terjadi. Dari sini dilihat ada perubahan perilaku yang berhasil dilakukan sebagai hasil dari kegiatan bimbingan kelompok. Remaja pada dasarnya melakukan kegiatan belajar dalam perilaku-perilaku positif yang diajarkan pada

⁵⁸Jibril, Remaja yang Mengikuti Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 16 November 2021

⁵⁹Rahman, Remaja yang Mengikuti Konseling Kelompok, Wawancara pada tanggal 19 November 2021

kegiatan bimbingan kelompok, sebagaimana dalam konsep teori bimbingan kognitif-behavioral bahwa individu cenderung membentuk diri dari proses belajar.

B. Pembahasan

Penelitian ini mengkaji bagaimana remaja mengelola kecanduan terhadap bermain *game online* melalui kegiatan konseling kelompok. Kebanyakan *game online* yang memberi kesan candu dalam penelitian ini adalah *game-game* bergendre *action* dan *adventure* seperti *PUBG*, *Mobile Legend*, dan *Freefire*. Yang mana dengan mudahnya akses untuk memainkan *game* tersebut, membuat remaja juga mudah terserang candu. Lebih lagi dengan populernya *game-game* tersebut dalam rentang waktu kurang lebih empat tahun terakhir membuat daya tarik bagi remaja untuk terus memainkannya. *Game-game* pada dasarnya memberi dampak positif bagi individu, tetapi permasalahan kecanduan menjadi hal yang perlu diperhatikan dan diberikan solusi.

Kegiatan konseling kelompok dilakukan dalam empat tahap umum yang terbagi dalam empat sesi kegiatan. Pertama adalah tahap pembentukan dimana tahap ini dilakukan pada sesi pertama. Pada tahap ini konselor menjelaskan gambaran kegiatan konseling dan bagaimana kegiatan konseling dilakukan, kemudian konselor menjelaskan kredibilitasnya dan membangun kelompok agar menjadi tim yang saling percaya dalam kegiatan yang dilakukan nanti. Kemudian tahap kedua yakni tahap peralihan yang dilakukan di sesi pertama, yakni konselor meningkatkan kesiapan diri anggota kelompok melalui review dan penjelasan kembali secara singkat agar kegiatan konseling kelompok nantinya dapat berjalan lebih efisien dan mencapai tujuan kegiatan lebih efektif. Selanjutnya tahap ketiga yakni tahapan pelaksanaan dimana terbagi dalam dua sesi pada penelitian ini. Sesi pertama yakni penjabaran

masalah yang dilakukan konselor dan setiap anggota menjabarkan permasalahan kecanduannya satu per satu. Kemudian diberikan tugas untuk dilakukan dalam hal melihat bagaimana anggota kelompok mengelola perilakunya diluar sesi konseling, selama masa konseling masih berjalan. Kemudian pada sesi ketiga, setiap anggota kelompok mulai saling berdiskusi dan mencoba menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Tahap terakhir adalah tahap terminasi atau pengakhiran yang dirangkaikan dengan evaluasi, dimana konselor memberi masukan dan pesan-pesan yang bertujuan untuk menjaga motivasi remaja dalam mengurangi kecanduan bermain *game onlinenya*.

Kegiatan konseling kelompok yang dilakukan dalam mengurangi kecanduan bermain *game online* pada remaja kelurahan Bukit Indah Kota Parepare dinilai memberi pengaruh positif. Hal ini akan didukung oleh bagaimana lingkungan remaja dalam proses pengembangan pasca konseling nantinya. Lingkungan remaja kelurahan Bukit Indah dilihat tidak terlalu banyak remaja yang berkumpul dengan aktivitas *game* saat ini, sehingga hal tersebut cukup membantu proses pengembangan remaja.

Hasil penelitian mengenai tingkat kecanduan *game online* pada remaja di kelurahan Bukit Indah sudah di observasi sebelumnya pada indikator kecanduan *game online*, yaitu lamanya waktu bermain *game online* semakin bertambah, terus-menerus memikirkan kegiatan bermain *video game*, bahkan saat belajar, setiap perilaku, tindakan dan topik pembicaraannya selalu seputar *video game*, Ingin mengurangi atau berhenti berhenti bermain *video game*, tapi tidak berhasil, gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain *video game*, bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman, lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dan berkumpul dengan teman seusianya, setelah

kalah, anak tidak akan berhenti bermain bahkan ingin terus bermain, dan tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *video game*.

Pada indikator pertama yaitu lamanya waktu bermain *game online* semakin bertambah, remaja diketahui mengalami penurunan durasi bermain yang signifikan setelah mengikuti kegiatan konseling kelompok. Hal tersebut dilihat terjadi melalui adanya aktivitas perubahan perilaku yang diberikan sebagai *treatment* terhadap indikator tersebut. Sebagaimana dalam konsep teori behavioral dimana diperlukan kegiatan modifikasi perilaku agar perilaku dapat diubah.

Indikator selanjutnya yakni terus-menerus memikirkan kegiatan bermain *video game* juga mengalami penurunan setelah diberikan konseling kelompok. Melalui pendekatan CBT, pembentukan perilaku positif pada remaja juga memberikan efek kepada kognitif karena juga menekankan penekanan pada *treatment-treatment* kognitif sehingga tepat untuk menghadapi permasalahan kognitif yakni munculnya hasrat dari pikiran anak tersebut.

Selanjutnya indikator setiap perilaku, tindakan dan topik pembicaraan remaja selalu seputar *video game* juga berhasil mengalami penurunan intensitas perilaku setelah mengikuti program konseling kelompok. Hal tersebut terjadi karena fokus dari kegiatan bimbingan kelompok akan membahas pola perilaku yang dilakukan ketika mengalami kecanduan. Melihat akar permasalahan kecanduan berada pada dua hal yakni pola pikir dan penguatan perilaku melalui pembiasaan. Sehingga remaja diberikan *treatment* agar tidak lagi membiasakan membahas dan bertindak pada hal-hal terkait dengan *game* yang dia sukai.

Indikator selanjutnya yakni remaja ingin mengurangi atau berhenti berhenti bermain *video game*, tapi tidak berhasil, juga mengalami penurunan. Dilihat pada

awalnya (sebelum mengikuti kegiatan konseling kelompok) remaja telah memiliki niat untuk mengurangi sehingga hal yang perlu dilakukan selanjutnya adalah memberikan penguatan pada remaja. Karena permasalahan yang dilihat ketika remaja mencoba berhenti adalah masih terbukanya peluang besar untuk kembali bermain *game*. Sehingga tugas konseling adalah memberi penguatan agar remaja menjadi konsisten terhadap permasalahan tersebut.

Selanjutnya pada indikator gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain *video game* juga mengalami penurunan dimana remaja menjelaskan bahwa hal tersebut biasanya hanya terjadi ketika dia merasa sangat perlu memainkan *gamenya* sebentar lagi tetapi ada yang melarang. Berbeda dengan dahulu dimana remaja dalam konteks apapun akan langsung marah ketika dilarang bermain.

Sedikit terkait dengan indikator sebelumnya, indikator bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman pada remaja juga mengalami penurunan. Biasanya setelah marah ketika dilarang bermain *game*, remaja akan kabur dari rumah. Termasuk juga ketika menghadapi masalah lain, remaja akan mengalihkan pikiran ke *game* sehingga perilaku tersebut dilihat sebagai perilaku bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah. Indikator tersebut dilihat mengalami penurunan, termasuk karena adanya pembiasaan perilaku dan mindset pada remaja yang dulunya remaja merasa harus melarikan diri ketika ada masalah, setelah melakukan konseling kelompok remaja kemudian berpikir bahwa masalah itu perlu diatasi.

Indikator selanjutnya remaja lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dan berkumpul dengan teman seusianya juga mengalami penurunan. Pada indikator ini, kegiatan konseling kelompok sangat membantu karena berkaitan dengan

pemberian *treatment* terhadap aspek sosioemosional yang dimiliki anak. Pengelompokan yang dilakukan sudah memberi peluang munculnya pembiasaan pada remaja dalam hal kegiatan sosialisasi seperti interaksi dan komunikasi termasuk juga memperlihatkan pada remaja teknik-teknik dalam beradaptasi.

Kemudian indikator selanjutnya yakni setelah kalah, remaja tidak akan berhenti bermain bahkan ingin terus bermain juga mengalami penurunan. Proses konseling kelompok tentunya membuat remaja memulai waktu-waktu tanpa bermain *game online* serta mengelola pikiran remaja agar dapat lebih mengelola pola perilakunya. Termasuk pada kebiasaan terus-menerus ingin bermain *game*.

Adapun indikator terakhir yakni remaja tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *video game* juga tidak lagi dilakukan remaja. Meskipun remaja sudah mulai mencoba menghindari perilaku melanggar aturan jauh sebelum mengikuti kegiatan konseling kelompok, tetapi kegiatan konseling kelompok juga membantu terbentuknya proses penguatan terhadap hal demikian. Kegiatan konseling kelompok pada tahap terminasi diketahui memberikan masukan pelajaran etika moral pada remaja sehingga remaja lebih memahami bagaimana bertindak, bertutur, dan memahami hukum etis yang berlaku dalam lingkungan sosial secara umum. Hal tersebut yang kemudian diketahui membantu remaja dalam proses pengurangan aktivitas pada perilaku melakukan tindakan melanggar aturan demi bermain *game online*.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

1. Hasil penelitian menunjukkan bentuk penerapan konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare yaitu dilakukan dalam empat tahap, pertama yakni tahap pembentukan dimana konselor sebagai fasilitator membentuk kelompok dan memberikan penjelasan mengenai bagaimana itu kegiatan konseling kelompok, serta bagaimana dinamika kelompok yang akan terjadi. Kedua yaitu tahap peralihan dimana konselor mematangkan persiapan konseling dengan meningkatkan kesiapan peserta konseling. Ketiga yakni tahap pelaksanaan dimana kegiatan konseling dilakukan, adapun tahap pelaksanaannya berupa kegiatan dilakukan dalam empat sesi berkesinambungan yang berlangsung dalam jangka waktu satu minggu setiap sesi. Pada sesi pertama yakni persetujuan kontrak, kemudian sesi kedua yakni konselor memberikan gambaran permasalahan kecanduan game online, kemudian sesi diskusi dan pemecahan masalah, serta penugasan, yang terakhir adalah evaluasi. Tahap keempat dan tahap terakhir yang juga merupakan bagian dari sesi terakhir adalah pengakhiran dimana konselor melakukan kegiatan evaluasi dan pemberian masukan untuk ke depannya (pengembangan).
2. Hasil penelitian selanjutnya mengenai tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare dikaji dalam indikator kecanduan *game online* dengan kesimpulan bahwa program konseling kelompok memberi pengaruh positif terhadap pengurangan tingkat

kecanduan. Gambaran penurunan kecanduan dilihat dari lamanya waktu bermain *game online* semakin menurun, tidak lagi terus-menerus memikirkan kegiatan bermain *video game*, setiap perilaku, tindakan dan topik pembicaraannya tidak lagi selalu seputar *video game*, berhasil mengurangi atau berhenti berhenti bermain *video game*, tidak lagi merasa gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain *video game*, memilih menyelesaikan masalah dahulu sebelum bermain *game*, lebih banyak melakukan interaksi daripada bermain *game*, merasa cukup bermain pada waktu yang ditargetkan meskipun menang atau kalah, dan menyadari tidak baiknya tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *video game*. Penurunan tersebut diketahui sebagai hasil dari pemberian perlakuan melalui kegiatan konseling kelompok yang mempertimbangkan aspek emosi, perilaku, pikiran, sosial moral dan pengembangan diri pada remaja Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare.

B. Saran

Penelitian ini berfokus pada Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare sehingga penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Orang tua agar tetap mengupayakan diri dalam menjalankan peran-peran pendidikan, pembinaan, dan pemberi arahan serta memberikan batasan kepada anak sedini mungkin agar tidak terlalu larut dalam daya tarik *game online* yang dapat memberi candu yang begitu besar.
2. Kepada remaja kota Parepare agar mengurangi dan membatasi diri terhadap berbagai aktivitas bermain *game online* agar tidak mengalami kecanduan yang dapat berdampak negatif pada kehidupan.

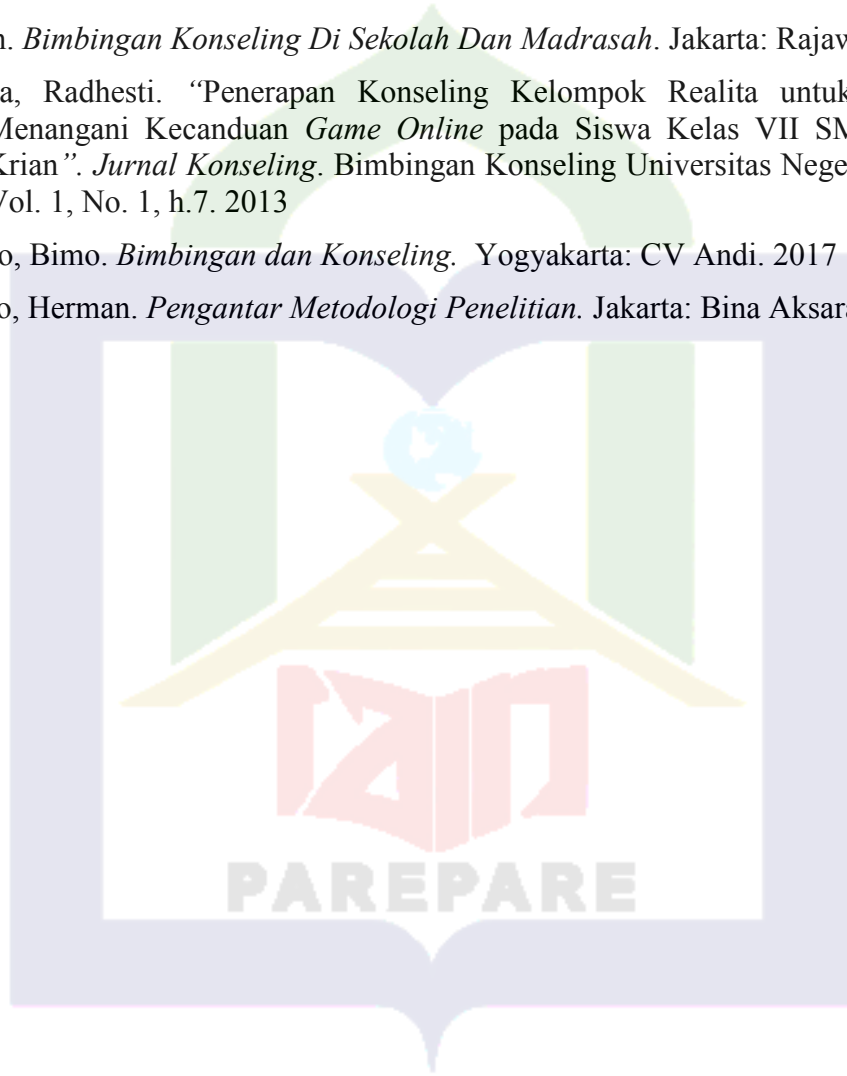
3. Kepada pembaca, mengingat kesadaran peneliti akan ketidaksempurnaan tulisan yang disusun atas penelitian ini, agar mampu mengkaji dan menganalisa lebih mendalam khususnya mengenai kegiatan bimbingan kelompok dalam permasalahan kecanduan *game online*.



DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamal Ma'mur. *Panduan Efektif Bimbingan dan Konseling Disekolah*. Jogjakarta: Diva Press. 2010
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2001
- Danim, Sudarwan. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia. 2002
- Febrianti, Thrisia. *Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VII 1 di SMP Negeri 3 Kota Bengkulu*. Bengkulu: c.p.. 2014
- Hasan, Muhammad Tholchah, dkk, *Metode penelitian Kualitatif Tinjauan Teoritis Praktis* (Cet: III) Surabaya: Visipress Media. 2009
- Kurniawan, Drajat Eddy. "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta". *Jurnal Konseling*. Vol. 3. No. 1. 2017
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya". *Jurnal Psikologi*. Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Vol. 27, No. 2. 2019
- Nurihsan, Ahmad Juntika. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai dalam Berbagai Latar Belakang*. Bandung: Refika Aditama. 2007
- Prayitno dan Amti Erman. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009
- Sa'adah, Fibriana Miftahus & Imas Kania Rahman. "Konsep Bimbingan Dan Konseling *Cognitive Behavior Therapy* (Cbt) Dengan Pendekatan Islam Untuk Meningkatkan Sikap Altruisme Siswa", *Jurnal Hisbah*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau. Vol. 12, No. 2, h. 55. 2015
- Santrock, Jhon W. *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga. 2002
- Sarlito W, Sarwono . *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2004
- Smart, Aqila. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A Plus. 2010
- Soetjipto & Budi W.. *Paradigma Baru Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Amara Book. 2008

- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif di Lengkapi dengan contoh Proposal dan Laporan Penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2005
- Sukardi, Dewa Ketut. *Pengantar Pelaksanaan Program BK di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta. 2008
- Thakkar & Levitt P.. *Addiction (Psychological Disorders)*. New York: Chelsea House Publisher. 2006
- Tohirin. *Bimbingan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah*. Jakarta: Rajawali. 2013
- Vitnalia, Radhesti. "Penerapan Konseling Kelompok Realita untuk Membantu Menangani Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Krian". *Jurnal Konseling*. Bimbingan Konseling Universitas Negeri Semarang. Vol. 1, No. 1, h.7. 2013
- Walgito, Bimo. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: CV Andi. 2017
- Warsito, Herman. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara. 2007







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 | Telepon (0421) 24107, Fax. (0421) 24484
PELIK 919 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-1218 /In.39.7/PP.00.9/05/2021
Lamp : -
Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Parepare, 19 Mei 2021

Kepada Yth.
Walikota Parepare
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Parepare
Di-

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Yang bertandatangan dibawah ini Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) parepare menerangkan bahwa:

Nama : Wahyu Setiawan
Tempat/Tgl. Lahir : Parepare, 19 Desember 1997
NIM : 16.3200.079
Semester : IX
Alamat : Jalan. H. A. Muh. Arsyad, Soreang

Adalah mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) parepare bermaksud akan mengadakan penelitian di Daerah Kota Parepare dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

Penerapan Metode Konseling Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja Di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare.

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Mei 2021 S/d Juni 2021.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kerjasamanya agar kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin sekaligus dukungan dalam memperlancar penelitiannya.

Demikian, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah



Dr. H. Abd. Halim K., M.A
NIP. 19590624 199803 1 001



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan Veteran Nomor 28 Telp (0421) 23594 Faksimile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 320/IP/DPM-PTSP/5/2021

- Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Pemberitaan Rekomendasi Penelitian.
 3. Peraturan Walikota Parepare No. 7 Tahun 2019 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADA

NAMA : **WAHYU SETIAWAN**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**

Jurusan : **BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM**

ALAMAT : **JL. H. A. MUH. ARSYAD PAREPARE**

UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENERAPAN METODE KONSELING KELOMPOK DALAM MENGATASI KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA DI KELURAHAN BUKIT INDAH KOTA PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **KECAMATAN SOREANG, KELURAHAN BUKIT INDAH KOTA PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **28 Mei 2021 s.d 28 Juni 2021**

- a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
- b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: Parepare

Pada Tanggal : 28 Mei 2021

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA PAREPARE**



Hj. ANDI RUSIA, SH.MH

Pangkat : **Pembina Utama Muda, (IV/c)**

NIP : **19620915 198101 2 001**

Biaya : Rp. 0.00





**PEMERINTAH KOTA PAREPARE
KECAMATAN SOREANG**

KELURAHAN BUKIT INDAH

Jalan Industri Kecil No. 34 Parepare 91132 Tlp. (0421) 3311725

SURAT KETERANGAN

Nomor: 148-3/104/Blut-Indah

Yang bertanda tangan di bawah ini, Lurah Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare menerangkan bahwa mahasiswa (I) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare :

Nama Lengkap : **WAHYU SETIAWAN**
Universitas/ Lemabag : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Alamat : Jl. H.A.Muh. Arayad Arayad Lorong Rt. 002 Rw.006
Kel. Bukit Indah Kec. Soreang Kota Parepare

Benar-benar telah melakukan penelitian mulai dari tanggal, 28 Mei 2021 s/d 28 Juni 2021 di wilayah Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare untuk menyusun Karya Tulis Ilmiah dengan judul *Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare.*

Demikian Surat Keterangan ini diherikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 30 Juni 2021

An. **LURAH BUKIT INDAH,**
Kasi Pemerintahan/Trantib



TABITHA TANGKE, S.Sos

Pangkat: Penata Tk. I

Nip : 196401141988032004

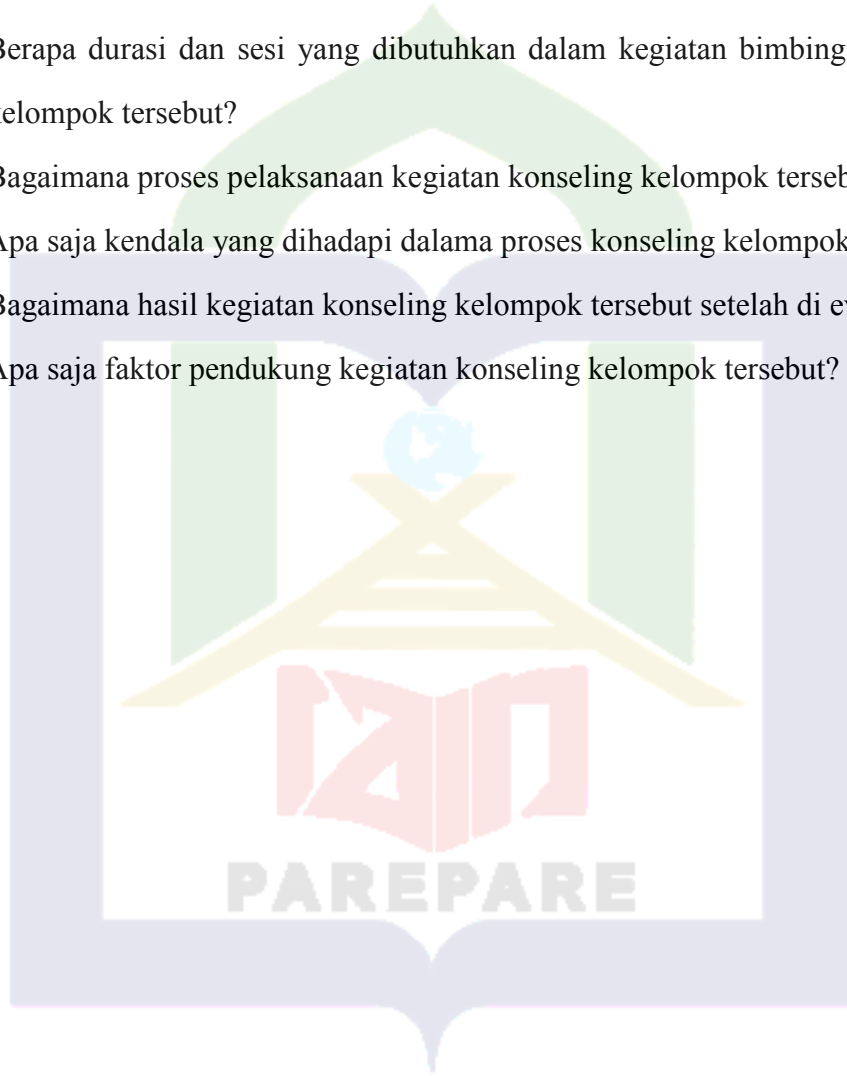
PEDOMAN WAWANCARA

Remaja Dengan Kecanduan Game Online

1. Berapa lama waktu bermain game online anda setiap harinya?
2. Apakah anda terus-menerus memikirkan kegiatan bermain *video game*, meskipun saat belajar?
3. Apakah anda Ingin mengurangi atau berhenti berhenti bermain *video game*, tapi tidak berhasil?
4. Apakah anda gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain *video game*?
5. Apakah anda bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman?
6. Apakah anda lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dan berkumpul dengan teman seusianya?
7. Ketika anda kalah, apakah anda tidak akan berhenti bermain bahkan ingin terus bermain?
8. Apakah anda tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *video game*?

Konselor

1. Bagaimana kegiatan Konseling Kelompok yang dilakukan?
2. Apa materi dan pendekatan yang diberikan dalam konseling Kelompok tersebut?
3. Berapa durasi dan sesi yang dibutuhkan dalam kegiatan bimbingan konseling kelompok tersebut?
4. Bagaimana proses pelaksanaan kegiatan konseling kelompok tersebut?
5. Apa saja kendala yang dihadapi dalam proses konseling kelompok tersebut?
6. Bagaimana hasil kegiatan konseling kelompok tersebut setelah di evaluasi?
7. Apa saja faktor pendukung kegiatan konseling kelompok tersebut?



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan :


Nama : Malik Fager Usdar
Peran : ko-selor
Usia : 23 Th
Alamat : Pireng

Bahwa benar telah mengikuti wawancara yang dilakukan oleh Wahyu Setiawan untuk keperluan penelitian skripsi dengan judul penelitian "*Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengurangi Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare*".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2021

Yang bersangkutan,-


(.....)

PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan :

Nama : ABD. RAHMAN
Peran : Peserta konseling kelompok
Usia : 16 Th
Alamat : Jl. H. A. Mula Arsyad

Bahwa benar telah mengikuti wawancara yang dilakukan oleh Wahyu Setiawan untuk keperluan penelitian skripsi dengan judul penelitian "*Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengurangi Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare*".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2021

Yang bersangkutan,-

(.....)

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan :

Nama : AEBI MURSIYID SYASID
Peran : Peserta konseling kelompok
Usia : 17 Th
Alamat : Jl. H. S. M. Arsyad

Bahwa benar telah mengikuti wawancara yang dilakukan oleh Wahyu Setiawan untuk keperluan penelitian skripsi dengan judul penelitian "*Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengurangi Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare*".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2021

Yang bersangkutan,-


(.....)


PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan :


Nama : *Kif Insan YASIR*
Peran : *Peserta konseling kelompok*
Usia : *16 Th*
Alamat : *Jl. H. A. Muh. Arsyad*

Bahwa benar telah mengikuti wawancara yang dilakukan oleh Wahyu Setiawan untuk keperluan penelitian skripsi dengan judul penelitian "*Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengurangi Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare*".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2021

Yang bersangkutan, -


(.....)

PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan :

Nama : *Sugianto*
Peran : *Peserta konseling kelompok*
Usia : *16 ta*
Alamat : *Jl. H. A. M. Arsyad*

Bahwa benar telah mengikuti wawancara yang dilakukan oleh Wahyu Setiawan untuk keperluan penelitian skripsi dengan judul penelitian "*Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengurangi Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare*".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2021

Yang bersangkutan,-


PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan :

Nama : Muli Akbar
Peran : Peserta konseling kelompok
Usia : 14 Th
Alamat : Jl. H. A. Muli Arsyad

Bahwa benar telah mengikuti wawancara yang ditakukan oleh Wahyu Setiawan untuk keperluan penelitian skripsi dengan judul penelitian "*Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengurangi Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare*".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2021

Yang bersangkutan,-


PAREPARE (.....) *Asli*

DOKUMENTASI



(Wawancara terhadap Remaja – Alif Insan Yasir)



(Wawancara terhadap Remaja – Abd Rahman)

DOKUMENTASI



(Wawancara terhadap Remaja - Sugianto)



(Wawancara terhadap Remaja – Abi Murssid Yasir)

DOKUMENTASI



(Wawancara terhadap Remaja – Muh. Akbar)



(Wawancara terhadap Konselor – Malik Fajar)

BIOGRAFI



Nama lengkap peneliti adalah Wahyu Setiawan lahir di Parepare Tanggal 19 Desember 1997. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, lahir dari pasangan suami istri Jalaluddin dan Masita. Peneliti bertempat tinggal di Jl. H. A. Muh Arsyad Kota Parepare. Jenjang pendidikan peneliti dimulai dari SD Negeri 19 Kota Parepare, pada tahun 2004, melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMPN 1 Kota Parepare pada tahun 2010, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMK DDI Parepare pada tahun 2013 dan pada tahun 2016 melanjutkan pendidikan perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan mengambil Program Studi Bimbingan Konseling Islam. Peneliti juga terlibat dalam berbagai kegiatan keorganisasian dan mengikuti berbagai kompetisi dalam jenjang sekolah maupun kuliah. Keorganisasian yang diikuti diantaranya OSIS SMK DDI sebagai Ketua, HIMA Prodi Bimbingan Konseling Islam, Guidance Club IAIN Parepare, menjabat HMJ Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Parepare pada periode tahun 2019, juga organisasi luar kampus seperti Pengurus Lembaga Kemanusiaan ACT-MRI Parepare serta berbagai kepanitiaan kampus di IAIN Parepare. Peneliti mengajukan judul skripsi sebagai tugas akhir yaitu **“Penerapan Metode Konseling Kelompok dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* pada Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kota Parepare”**.