

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Mengembangkan Ketangguhan Diri (Resiliensi) Atlet eSport” ditulis oleh Diky Mohamad Fauzi, NIM. 17306153026 Jurusan Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, Pembimbing Wikan Galuh Widyarto, M.Pd.

Kata kunci: Bimbingan Kelompok, Permainan Peran, Atlet *eSport*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena dimana dunia *game* berkembang begitu pesat yang saat ini *game* bukan hanya menjadi hiburan untuk mengisi waktu luang saja. *Game* bertransformasi menjadi sebuah olahraga elektronik dengan nama *eSport*. Belum banyaknya pengetahuan mengenai *eSport* menjadikan masyarakat enggan untuk melirik dunia ini, maka perlu adanya sosialisasi dan bimbingan agar persebaran informasinya terarah serta tidak menimbulkan dampak negatif. Sebenarnya banyak atlet dari berbagai pelosok negeri itu berbakat yang muncul tanpa dilatih, namun banyak juga *talent eSport* yang masih belum bisa bangkit namun berpotensi untuk dapat dibina, para calon atlet yaitu mereka belum mampu mengontrol emosi dan cenderung mudah menyerah sehingga membuat permainan mereka kacau. Bimbingan kepada para calon atlet *eSport* dirasa perlu untuk membuka pandangannya agar lebih terbuka dan dapat menerima kritik dari pelatih ataupun saran dari teman-temannya. Juga sebagai ajang untuk membentuk ketangguhan pada dirinya. Mental ini bukan hanya tentang konsentrasi, namun juga tentang emosi.

Kegelisahan penelitian ini adalah bagaimana ketangguhan (resiliensi) diri atlet *esport* dan pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dalam mengembangkan ketangguhan diri (resiliensi) atlet *esport* serta efektifitas layanan bimbingan kelompok teknik simulasi dalam mengembangkan ketangguhan diri (resiliensi) atlet *esport*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan yang memungkinkan pencatatan penelitian dalam bentuk angka dengan teknik *random sampling* yaitu suatu teknik mengambil individu untuk sampel dari populasi dengan cara *random* atau tidak pandang bulu. Jenis penelitian dengan metode eksperimen *Pre-Experimental Designs* dengan desain *One Grup Pretest-Posttes*, untuk menggambarkan dengan jelas bagaimana pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi terhadap ketangguhan diri (resiliensi) atlet *eSport*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dapat membantu mengembangkan resiliensi atlet *eSport* dibuktikan dengan dapat membantu atlet mengelola resiliensi dengan baik sehingga bisa berpikir strategis, dan sistematis yang berdampak pada umpan balik yang motivasi diri. Resiliensi atlet sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok termasuk dalam kategori rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi rata-rata ada perkembangan resiliensi dalam diri atlet.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of Mechanical Gaming Group Tutoring Service Simulation to Develop Self toughness (resilience) Athletes Esport "written by Diky Mohamad Fauzi, NIM. 17306153026 Islamic Guidance and Counseling Department, Faculty Ushuluddin Adab and Propagation, State Islamic Institute Tulungagung, Advisor: Galuh Wikan Widyarto, M.Pd.

Keywords: Guidance Group, Role Play, Athletes Esport

This research was motivated by a phenomenon in which the world game progressed so the rapid current game not just a form of entertainment to fill in spare time only. Game transformed into an electronic sports with the name eSport. yet many knowledge about eSport make people reluctant to glance at this world, need for socialization and guidance so that the spread of information is effective and does not have a negative impact. Actually, many athletes from all over the country talented emerging without trained, but many also eSport talent which still can not be up but has the potential to be fostered, the aspiring athlete that they have not been able to control your emotions and tend to give up easily so as to make their games chaotic. Guidance to the aspiring athlete ESport it is necessary to open the eyes to be more open and able to receive criticism from the coach or the advice of his friends. As well as a platform to establish a toughness about him. Mental is not only about concentration, but also about emotions.

Anxiety research is how the toughness (resilience) self-athlete eSport and the effect of group counseling services engineering simulation game in float self toughness (resilience) athletes eSport and the effectiveness of guidance services engineering group float simulation in self toughness (resilience) athletes eSport. This study uses a quantitative approach is the approach allow the recording of research in the form of numbers with techniques random sampling which is a technique of taking people to a sample of the population in a way random or indiscriminately. This type of research with experimental methods Pre-Experimental Designs by design One group pretest-posttest, to describe clearly how influence the effect of group counseling services engineering simulation game against self toughness (resilience) athletes sSport

The results of this study showed that group counseling techniques simulated game improve resilience can help athletes eSport evidenced by help athletes manage with good resilience until able to think strategically, and systematic a hedge on the feedback of self-motivation. Resilience athletes before the given service group guidance included in the low category. After being given the treatment in the form of group counseling techniques simulated game on average there are developments resilience in athletes themselves.

ملخص

الرسالة الجامعة تحت العنوان "تأثير خدمة توجيه مجموعة هندسة لعبة التحفيز لتطوير الصلابة في نفس ريسى رياضة إلكترونيات" كتبها من تأليف ديكى محمد فوزى، رقم التوظيف ١٧٤٠٦١٥٣٠٢٦ بكلية أصول الدين والآداب والدعوة. الجامعة الإسلامية الحكومية تلونج أجونج. تحت الإشراف ويكان جالوه ويديارتو الماجستر.

الكلمات الرئيسية: توجيه المجموعة، لعبة الدور، ريسى رياضة إلكترونيات.

البحث مؤسس على الحدث تزدهر اللعبة سرعة جدا، لا تكون تسلية ملئى وقت الفراغ فقط، اللعبة تتغير لتكون رياضة إلكترونيات. وقليل المعرفة برياضة إلكترونيات يكون المجتمع ممانعا للإهتمام إليها، فلذلك تحتاج التنشئة الإجتماعية والتوجيه للتوسيع منها اتجاهها ولا ضرر. أصلا، كثير ريسى من مكان مختلف فالبلاد هابوا بلا تدريب، ولكن بعضا آخر لم يكونوا نَحْضًا وحملوا المحتملة. وهم لم يستطيعوا للسيطرة على العاطفة ويميلون إلى الإستسلام بسهولة حتى يعبتوا لعبتهم. ويحتاج التوجيه لمرشح ريسى رياضة إلكترونيات لفتح مناظرهم والإستطاعة لقبول الإنتقاد من المدير أو الإقتراح من أصحابهم. وذلك لصناعة الصلابة في أنفسهم. ليس هذا العقلى حول التركيز ولكنه حول العاطفة.

وقلق هذا البحث هو كيف الصلابة في نفس ريسى رياضة إلكترونيات وتأثير خدمة توجيه مجموعة هندسة لعبة التحفيز لتطوير الصلابة في نفس ريسى رياضة إلكترونيات وفعالية خدمة توجيه مجموعة هندسة لعبة التحفيز لتطوير الصلابة في نفس ريسى رياضة إلكترونيات.

وهذا البحث بمنهج البحث الكمي هو البحث الذي يمكن لكتابة البحث في شكل العدد بطريقة المثال العشوائى، وهو الطريقة باتخاذ الشخص للمثال من سكان بطريقة العشوائى أو بلا تمييز. وهذا البحث بمنهج التجربة التصميم قبل التجربة بالتصميم مجموعة واحدة قبل الإختبار وبعده لتصوير كيف تأثير خدمة توجيه مجموعة هندسة لعبة التحفيز لتطوير الصلابة في نفس ريسى رياضة إلكترونيات.

وهذا البحث يدل على أن توجيه مجموعة هندسة لعبة التحفيز يستطيع أن ينصر لتطوير الصلابة في نفس ريسى رياضة إلكترونيات التي يستدل باستطاع إدارة الصلابة بالخير حتى يستطيع أن يتفكر إستراجيا ومترابا يؤثر في ردود الفعل بتحفيز النفس. وصلابة الريسى قبل أن يؤتى بخدمة المجموعة في الفئة المنخفضة وكانت تنمية الصلابة قي نفس الريسى بعده.