

ABSTRAK

Aninda Oktavia, NIM 17306163031, Efektivitas Teknik Diskusi Kelompok Untuk Mencegah Kecanduan *Game Online* Remaja Di Dusun Ngibak. Skripsi, Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, Progam Sarjana Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Pembimbing Germino Wahyu Broto, M.Si.

Kata Kunci: Diskusi Kelompok, Kecanduan *Game Online*, Penurunan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik diskusi kelompok untuk mencegah kecanduan *game online* remaja di Dusun Ngibak. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *non equivalen control group design pretest posttest group design*. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purpose sampling*, dengan menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penlitian. Sehingga diketahui pada penelitian ini terdapat 23 remaja sebagai populasi dengan hasil angket pretest terdapat 8 remaja yang memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 8 remaja yang memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi, kemudian dibagi menjadi 4 remaja sebagai kelompok eksperimen dan 4 remaja sebagai kelompok kontrol.

Pengukuran skala kecanduan *game online* remaja menggunakan uji hipotesis *independent samples test*, hasil yang di peroleh yaitu nilai t hitung diketahui sebesar 18.433 dengan df 6 diketahui nilai t tabel sebesar 2.447, serta diketahui bahwa nilai mean kelompok eksperimen sebesar 78.50 dan nilai mean kelompok kontrol sebesar 135.75 yang menunjukan terjadinya penurunan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen.

Adapun dari hasil perhitungan menggunakan *N-Gain Score* untuk kelompok eksperimen $159.467\% > 76\%$ termasuk dalam kategori efektifitas tinggi. Sementara untuk rata-rata *N-Gain Score* kelompok kontrol adalah sebesar $25.1226\% < 40\%$ termasuk dalam katergori tidak efektiftas rendah. Sehingga dapat dikatakan bahwa layanan dengan teknik diskusi kelompok efektif untuk mencegah kecanduan *game online* remaja..

Berdasarkan temuan penelitian, nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan mengalami penurunan perilaku kecanduan *game online*. Sehingga dapat dikatakan bahwa layanan dengan teknik diskusi kelompok efektif dalam mencegah kecanduan *game online* remaja di Dusun Ngibak.

Abstract

Aninda Oktavia, NIM 17306163031, Effectiveness of Group Discussion Techniques to Prevent Adolescent Online Game Addiction in Ngibak Hamlet. Thesis, Islamic Counseling Guidance, Faculty of Ushuluddin, Adab, and Da'wah, Undergraduate Program of the State Islamic Institute of Tulungagung. Germino Advisor Wahyu Broto, M.Si.

Keywords : Group Discussion, Online Game Addiction, Decrease.

This study aims to find out the effectiveness of group discussion techniques to prevent addiction to teen online games in Ngibak Hamlet. This research is a quasi research experiment with non equivalent design group design pretest posttest group design. Sampling in this study using purpose sampling techniques, by establishing special characteristics that are in accordance with the purpose of research. So it is known in this study there are 23 adolescents as a population with pretest poll results there are 8 teenagers who have a high level of online gaming addiction. The subjects in this study numbered 8 adolescents who had high rates of online gaming addiction, then divided into 4 adolescents as an experimental group and 4 adolescents as a control group.

Measuring the level of adolescent online game addiction using independent samples test, the results obtained are the t value is known to be 18,433 with df 6, it is known that the t table value is 2,447, and it is known that the mean value of the experimental group is 78.50 and the mean value of the control group is 135.75 which shows a decrease after being given treatment in the experimental group.

As for the results of calculations using the N-Gain Score for the experimental group $159.467\% > 70\%$ is included in the high effectiveness category. Meanwhile, the average N-Gain Score of the control group was $25.1226\% < 30\%$, including in the low-effectiveness category. So it can be said that services with group discussion techniques are effective in preventing adolescent online game addiction.

Based on the research findings, the average value of the experimental group before and after being given treatment experienced a decrease in online game addiction behavior. So it can be said that services with group discussion techniques are effective in preventing adolescent online game addiction in Ngibak Hamlet.

المُلْخَصُ

نيندا أوكتافيا ، نيم ٢٠١٦٣٠٦٧٧٣ ، فعالية تقييم المعاشرة الجماعية لمنع إدمان المراهقين على الألعاب عبر الإنترنت في قرية ، تجبياك . الرسالة ، الرشاد الرشادي ، كلية أصول الدين ، الدب ، الدعوة . برنامج البكالوريوس في معهد الدولة الإسلامي للسلام تولونغاغونغ ، المرشد جرمينو واهيو بروتو ، م . س

الكلمات الرئيسية : معاشرة جماعية ، منع ، إدمان الألعاب عبر الإنترنت

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد فعالية تقييم المعاشرة الجماعية لمنع إدمان المراهقين للألعاب عبر الإنترنت في قرية تجبيا . هذه الدراسة عبارة عن دراسة شبه تجريبية مع تصميم مجموع ضابطة غير مكافحة قبل اختبار تصميم مجموع ما بعد الاختبار . يليت المؤشرات في هذه الدراسة ٨ مراهقين لديهم مستوى عالي من إدمان الألعاب عبر الإنترنت ، ثم قسموا إلى ٤ مراهقين كمجموعة تجريبية و ٤ مراهقين كمجموع ضابطة

قياس مستوى إدمان المراهقين على الألعاب عبر الإنترنت باستخدام اختبار العينة المستقل ، والنتائج التي تم الحصول عليها هي أن ٤٤٪ ، ومن المعروف أن متوسط قيمة المجموعة التجريبية t ومن المعروف أن قيمة جدول dg هي ١٨٠٤٣٣ مع قيمة t متساوية . ومتوسط قيمة المجموع ضابطة ٧٥ . ١٣٥ مما يدل على انخفاض بعد العلاج للمجموعة التجريبية ٧٨٧٥.

أما بالنسبة لنتائج الحساب باستخدام النتيجة للمجموعة التجريبية ، فإن ١٥٩٤٦٪ > ٧٠٪ تعبر عاليه الفعالية . بينما كان متوسط درجة للمجموعة الضابطة ١٢٢٦٠٢٥٪ < ٪٣٠ فقد تم إدراجه في فئة الفعالية المختضنة . لذلك يمكن القول أن الخدمات ذات n اكتساب . تقييم المعاشرة الجماعية فعالة في منع إدمان المراهقين للألعاب عبر الإنترنت

. بناء على نتائج البحث ، شهد متوسط قيمة المجموعة التجريبية قبل وبعد تلقي العلاج انخفاضا في سلوك إدمان الألعاب عبر الإنترنت لذلك يمكن القول أن الخدمات التي تتضمن تقييم المعاشرة الجماعية فعالة في منع إدمان المراهقين للألعاب عبر الإنترنت في قرية . تجبياك