ABSTRAK

Himatul Ulya, NIM 17306163073 Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Homeroom* Untuk Mengurangi Kebiasaan Berlebihan Dalam Bermain *Game Online* Pada Siswa Kelas XII SMKN 2 Blitar. Skripsi, Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, Program Sarjana, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Wikan Galuh Widyarto, M.Pd.

Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Teknik *Homeroom, Game Online*

Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi kebiasaan berlebihan dalam bermain *game online* pada remaja melalui layanan bimbingan kelompok teknik *homeroom.* Peneliti menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan desain *One Group Pretest Posttest* pada populasi siswa kelas XII SMKN 2 Blitar. Sedangkan untuk mengambil data sampel peneliti menggunakan *purposive sampling.* Yang menjadi populasi dalam penelitian ini sejumlah 35 siswa, sedangkan sampel berjumlah 7 orang. Terdapat kriteria sampel salah satunya yaitu anak bermain *game online* lebih dari 3 jam per hari

Layanan bimbingan kelompok teknik *homeroom* ini diberikan kepada subjek yang memiliki kecanduan bermain *game online* tinggi dan sangat tinggi dilihat dari hasil *pretest* yang diberikan yaitu sejumlah 70% sampai dengan 90%. Pada uji *Paired T-test* hasil yang diperoleh yaitu sig.2 tailed sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *homeroom* efektif dalam mengurangi kecanduan bermain *game online* pada siswa. Adapun dari hasil perhitungan statistik menggunakan SPSS diperoleh nilai rata-rata *N-Gain Score posttest* sebesar 101,16% yang berarti teknik *homeroom* dalam mengurangi kebiasaan berlebih bermain *game online*

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, perilaku dari kecanduan bermain *game online* yang dialami siswa kelas XII di SMKN 2 Blitar dapat diatasi dengan pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *homeroom.*

ABSTRACT

Himatul Ulya, Student ID 17306163073. The Effectiveness of Homeroom Group Counseling Services to Reduce Excessive Online Gaming Habits Among Twelfth Grade Students at SMKN 2 Blitar. Thesis, Islamic Guidance and Counseling, Faculty of Islamic Studies, Adab, and Da'wah, Bachelor's Program, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Supervisor: Wikan Galuh Widyarto, M.Pd.

Keywords: Group Counseling, Homeroom Technique, Online Gaming

This study aims to reduce excessive online gaming habits among adolescents through homeroom group counseling services. The researcher employed a quantitative experimental method with a One Group Pretest Posttest design on the population of twelfth grade students at SMKN 2 Blitar. Purposive sampling was used to select a sample of 7 students from a population of 35. One of the criteria for selecting the sample was students who play online games for more than 3 hours per day.

Homeroom group counseling services were provided to subjects with high and very high online gaming addiction levels, as indicated by pretest results ranging from 70% to 90%. The Paired T-test yielded a two-tailed significance value of 0.000 < 0.05, indicating that homeroom group counseling services are effective in reducing online gaming addiction among students. Statistical calculations using SPSS revealed a mean N-Gain Score posttest of 101.16%, indicating that the homeroom technique effectively reduces excessive online gaming habits.

Based on the findings of this research, the behavior of online gaming addiction among twelfth grade students at SMKN 2 Blitar can be addressed through the provision of homeroom group counseling services.

الملخص

هماتول أوليا، رقم الطالب 17306163073. فعالية خدمات الإرشاد الجماعي بتقنية هومروم في الحد من عادة اللعب المفرط عبر الإنترنت بين طلاب الصف الثاني عشر في SMKN 2 بليتار. رسالة جامعية، التوجيه والإرشاد الإسلامي، كلية أصول الدين والآداب والدعوة، برنامج البكالوريوس، جامعة إن سيد علي رحمة الله تولونجاجونغ. المشرف: ويكان غالوه ويديارتو، ماجستير التربية.

الكلمات الرئيسية: الإرشاد الجماعي، تقنية هومروم، اللعب عبر الإنترنت.

تهدف هذه الدراسة إلى الحد من عادة اللعب المفرط عبر الإنترنت بين المراهقين من خلال خدمات الإرشاد الجماعي بتقنية هومروم. اعتمد الباحث على الأسلوب التجريبي الكمي بتصميم الاختبار الأولي والاختبار النهائي في مجموعة واحدة على عينة من طلاب الصف الثاني عشر في SMKN 2 بليتار. تم استخدام الاختيار القصدي لاختيار عينة تتألف من 7 طلاب من إجمالي عدد الطلاب البالغ 35 طالبًا. كانت أحد معايير اختيار العينة هو الطلاب الذين يلعبون ألعاب الإنترنت لأكثر من 3 ساعات يوميًا.

تم تقديم خدمات الإرشاد الجماعي بتقنية هومروم للطلاب الذين يعانون من مستويات إدمان عالية وشديدة على الألعاب عبر الإنترنت، كما هو مبين من نتائج الاختبار الأولي التي تراوحت بين 70% إلى 90%. أظهر اختبار Paired T أن القيمة الإحصائية للذنب ذو الاتجاهين كانت $0.000 < 0.05$، مما يدل على أن خدمات الإرشاد الجماعي بتقنية هومروم فعّالة في الحد من إدمان اللعب عبر الإنترنت بين الطلاب. أظهرت الحسابات الإحصائية باستخدام SPSS متوسط درجة الربح N-Gain في الاختبار النهائي بنسبة 101.16%، مما يشير إلى أن تقنية هومروم تساهم بفعالية في الحد من عادة اللعب المفرط عبر الإنترنت.

استنادًا إلى نتائج هذه الدراسة، يمكن التغلب على سلوك إدمان اللعب عبر الإنترنت بين طلاب الصف الثاني عشر في SMKN 2 بليتار من خلال تقديم خدمات الإرشاد الجماعي بتقنية هومروم.