

**LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *TOCEN*
ECONOMY UNTUK MENANGANI ANAK YANG KECANDUAN
GAME ONLINE DI UPT SDN 7 TAROWANG**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas
Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh:

FITRIAH
1901030016

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

**LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *TOCEN*
ECONOMY UNTUK MENANGANI ANAK YANG KECANDUAN
GAME ONLINE DI UPT SDN 7 TAROWANG**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas
Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh:

FITRIAH
1901030016

Pembimbing :

- 1. Dr. Masmuddin, M.Ag**
- 2. Dr. Amrul Aysar Ahsan, M.Si**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fitriah

NIM : 1901030016

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi/tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi/tesis ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 15 September 2023

Yang membuat pernyataan,



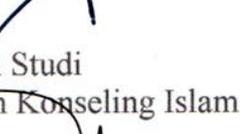
Fitriah
1901030016

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “*Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Tocen Economy untuk Menangani Anak yang Kecanduan Game Online di UPT SDN 7 Tarawang*” yang ditulis oleh Fitriah, NIM 19 0103 0016, mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 19 September 2023 M bertepatan dengan 4 Rabiul Awal 1445 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Palopo, 20 September 2023

TIMPENGUJI

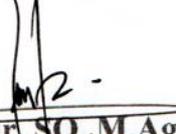
1. Dr. Abdain, S.Ag., M.HI.	Ketua Sidang	()
2. Dr. H. Rukman A.R Said, Lc., M.Th.I.	Sekretaris Sidang	()
3. Dr. Efendi P, M.Sos.I	Penguji I	()
4. Muhammad Ilyas, S.Ag., MA	Penguji II	()
5. Dr. Masmuddin, M.Ag.	Pembimbing I	()
6. Dr. Amrul Aysar Ahsan, M.Si	Pembimbing II	()

Mengetahui

Rektor IAIN Palopo
 Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Ketua Program Studi
 Bimbingan dan Konseling Islam


Dr. Abdain, S.Ag., M.I.Kom
 NIP. 19710512 199903 1 002


Abdul Mutakabbir, S.O., M.Ag
 NIP. 19900727 201903 1 013

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 وَعَلَىٰ آلِهِ وَصَحْبِهِ رَسُولِ اللَّهِ وَوَالسَّلَامُ عَلَى الْحَمْدِ لِلَّهِ وَالصَّلَاةُ
 وَمَنْ وَالآةَ ، أَمَا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah, serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Tocen Economy* untuk menangani Anak yang Kecanduan *Game Online* di UPT SDN 7 Tarawang”

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar Sarjana Sosial dalam bidang Bimbingan dan Konseling Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada :

1. Dr. Abdul Pirol, M., Ag selaku Rektor IAIN Palopo pada periode 2019-2023 dan Dr. Abbas Langaji, M. Ag selaku Rektor IAIN Palopo periode 2023-2027, beserta Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.
2. Dr. Masmuddin, M., Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Palopo periode 2019-2023 dan Dr. Abdain, S.Ag., M. Hi.

selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Palopo periode 2023-2027 beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II dan III Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.

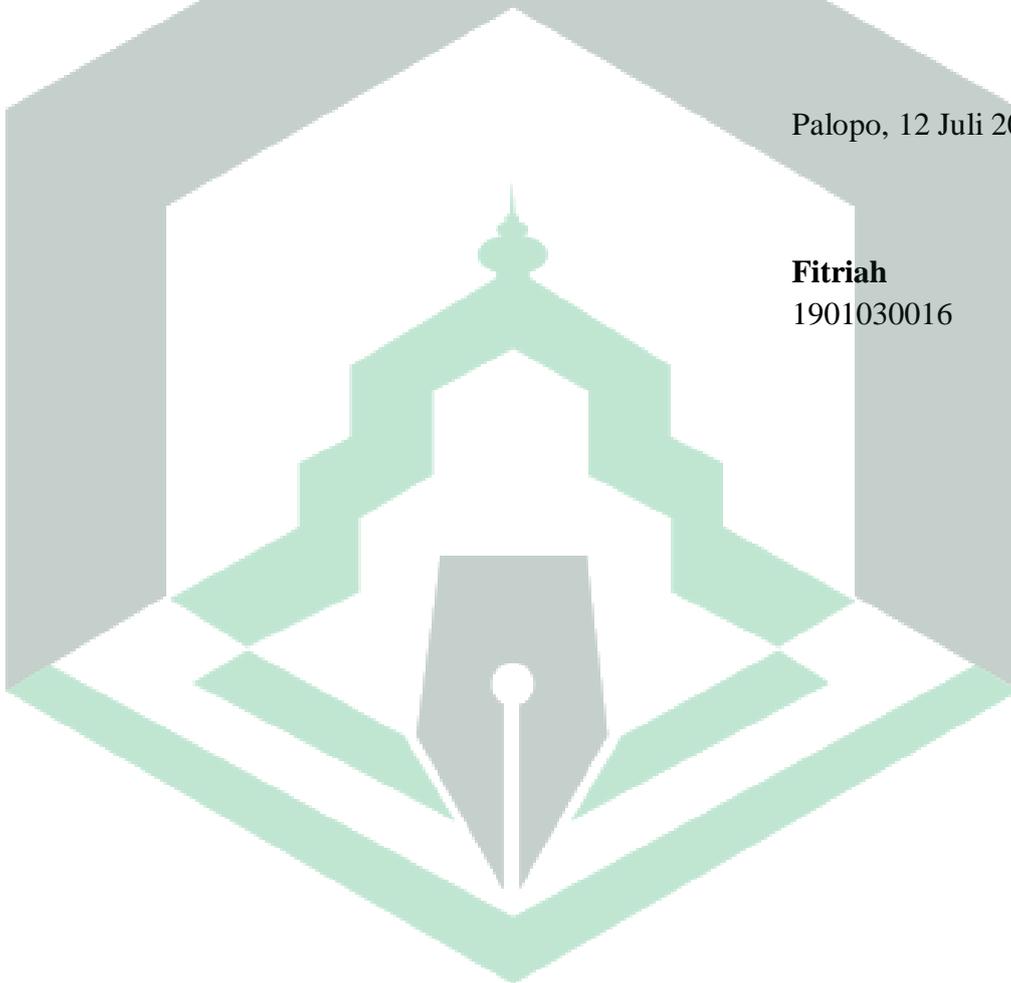
3. Dr. Subekti Masri, M.,Sos.I selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam periode 2019-2023 dan Abdul Mutakabbir, SQ., M.Ag selaku ketua program studi bimbingan dan konseling islam di IAIN Palopo periode 2023-2027 beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Masmuddin, M.Ag dan Dr. Amrul Aysar Ahsan, M.Si, Selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Efendi P, M.Sos.I dan Muhammad Ilyas, S.Ag., Ma, Selaku Penguji I dan Penguji II yang telah banyak memberi arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah UPT SDN 7 Tarowang, beserta guru-guru dan staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
8. Siswa UPT SDN 7 Tarowang yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
9. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Ibrahim dan ibunda Salma, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-

anaknya, serta semua saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan mendoakanku. Mudah-mudahan Allah Subhanahu Wata'ala mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya.

10. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam angkatan 2019 (khususnya kelas A), yang selama ini membantu dan selalu memberiku saran dalam penyusunan skripsi ini.

Palopo, 12 Juli 2023

Fitriah
1901030016



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PRKATA	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR AYAT	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	8
B. Landasan Teori.....	11
C. Kerangka Pikir	37
D. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
C. Defenisi Operasional	42
D. Populasi dan Sampel	43
E. Instrumen Penelitian.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	48
A. Gambaran Data	48
B. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. Al-Hasyr/59 : 19..... 20



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2.2 Bentuk Kartu Berharga Sesuai Indikator Permasalahan	29
Tabel 3.1 Skor Jawaban Responden	45
Tabel 4.1 Sarana dan prasarana UPT SDN 7 Tarawang	49
Tabel 4.2 Skor kecanduan game online siswa (pretest)	50
Tabel 4.3 Hasil pretest kelompok eksperimen	51
Tabel 4.4 Hasil pretest kelompok kontrol	51
Tabel 4.5 Jenis game yang dimainkan	52
Tabel 4.6 Tempat bermain game online	53
Tabel 4.7 Waktu bermain game online	54
Tabel 4.8 Lamanya bermain game online	54
Tabel 4.9 Hasil postest kelompok eksperimen	55
Tabel 4.10 Hasil postest kelompok kontrol	56
Tabel 4.11 Kategorisasi kecanduan game online pada kelompok eksperimen	57
Tabel 4.12 kategorisasi kecanduan game online pada kelompok kontrol	57
Tabel 4.13 perbedaan kecanduan game online pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	58
Tabel 4.14 Jumlah Poin <i>Tocen Economy</i> Peserta didik	59
Tabel 4.15 Jenis Hadiah Penukaran Poin	59
Tabel 4.16 hasil uji normalitas	60
Tabel 4.17 Paired samples statistics	61
Tabel 4.18 Paired samples correlations	61
Tabel 4.19 Paired samples tes	62

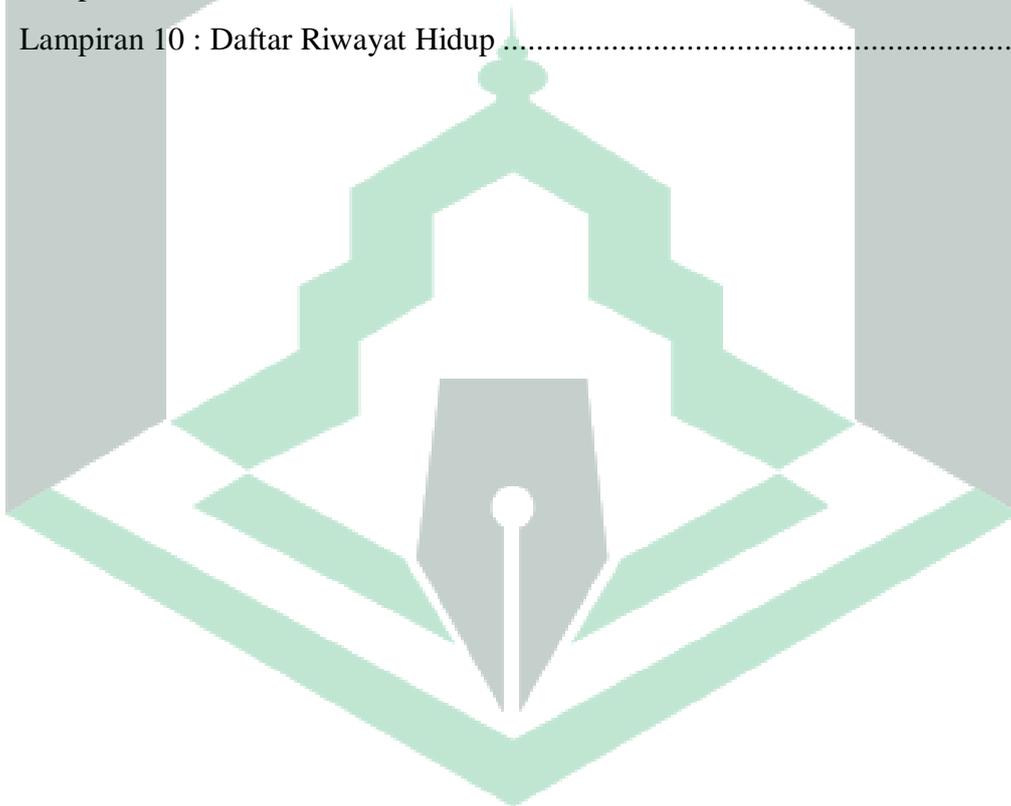
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	30
Gambar 3.1 Rancangan Desain penelitian	41
Gambar 4.1 jenis game yang dimainkan.....	52
Gambar 4.2 tempat bermain game online	53
Gambar 4.3 waktu bermain game online	54
Gambar 4.4 lamanya bermain game online.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Angket	71
Lampiran 2 : Tabulasi Data	75
Lampiran 3 : Hasil Uji Validitas	79
Lampiran 4 : Hasil Uji Perhitungan Uji T-Test	82
Lampiran 5 : Rundown Kegiatan	83
Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Layanan	87
Lampiran 7 : Lembar Kesiapan Mengikuti Bimbingan Kelompok	93
Lampiran 8 : Surat Izin Meneliti	106
Lampiran 9 : Dokumentasi	108
Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup	112



ABSTRAK

Fitriah, 2023, “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Tocen Economy* untuk Menangani Anak yang Kecanduan *Game Online* di UPT SDN 7 Tarawang”. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Masmuddin dan Amrul Aysar Ahsan.

Skripsi ini membahas tentang Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Tocen Economy* untuk Menangani Anak yang Kecanduan *Game Online* di UPT SDN 7 Tarawang. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana layanan tersebut digunakan pada siswa kelas 5 di UPT SDN 7 Tarawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Instrumen penelitian menggunakan angket dengan 30 pernyataan. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 12 siswa dengan menggunakan teknik purposive sampling. Hasil perhitungan skor rata-rata untuk kecanduan *game online* sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) adalah 94.17 dan rata-rata setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) adalah 60.67. Dari hasil uji t menggunakan paired sample t-test pada tingkat penurunan kecanduan *game online pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan bahwa t adalah 6.280 dan mean 31.16. kemudian t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu ($6.280 > 2.570$). sehingga nilai t_{hitung} adalah 6.280 dengan signifikansi $0.002 < 0.05$. artinya, teknik *tocen economy* efektif dalam mengurangi kecanduan *game online*.

Kata Kunci : Teknik *Tocen Economy*, Kecanduan *Game Online*, Peserta Didik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang tercantum dalam *international classification of diseases (ICD-11)*. Hal ini ditandai dengan prioritas yang lebih tinggi diberikan kepada *game online* daripada kegiatan lain. Studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih umum dikalangan anak-anak. Kecanduan *game online* yang dialami oleh anak-anak akan berlangsung lama. Anak-anak menghabiskan lebih dari dua jam sehari atau lebih dari 14 jam seminggu.¹

Sebuah survei yang dilakukan oleh Entertainment Software Association (ESA,2013) menunjukkan bahwa setiap orang memiliki setidaknya satu *smarthphone* yang dapat mengakses *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 32% gamer di bawah usia 18 tahun dan sekitar 10% diantara anak-anak aktif bermain *game online*, rata-rata bermain tiga kali sehari dan bermain selama 1 jam atau lebih. Pertumbuhan ini juga terjadi di Amerika. Di kalangan anak-anak usia 15-17 tahun yang sudah mulai kecanduan *game online* sekitar 81%. Ini juga mempengaruhi peningkatan jumlah *game online* di Indonesia. Data terbaru yang diterbitkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) berpendapat bahwa daftar pengguna internet aktif di Indonesia mencapai 24% atau sekitar 10,7 juta dari total populasi Indonesia. Dari data penggunaan internet

¹ World Health Organization, "Gaming Disorder," 2018, <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.

tersebut, jumlah pemain *game online* aktif di Indonesia sekitar 10,7 juta atau 10% dari seluruh pengguna internet. Jumlah pengguna *game online* di Indonesia berdasarkan jenis kelamin yaitu 51,43% laki-laki dan 48,75% perempuan. Data tersebut menunjukkan pengguna seperti mereka yang bermain *game online* hampir setiap hari tanpa mengenal waktu.

Dampak *game online* terbagi dalam dua bagian yaitu dampak negatif dan positif. Efek negatif *game online* yaitu ketika *game online* menjadi tidak terkendali atau melebihi batas normal, anak-anak mengalami kesulitan berkonsentrasi, emosional dan susah bersosialisasi. Ketika mereka mencapai tahap kecanduan, Anak-anak akan malas belajar, menjadi kurang aktif di kelas, dan menunjukkan kemalasan.²

Guman dan Griffiths menunjukkan bahwa ada masalah yang muncul dari aktivitas berlebihan dalam *game online*, termasuk kurang peduli terhadap aktivitas sosial, kehilangan kendali atas waktu, menurunnya prestasi akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan, dan masalah kehidupan penting lainnya. Bahaya utama yang terkait dengan kecanduan *game online* adalah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* secara berlebihan.³

Disamping dampak negatif, bermain *game online* juga memiliki dampak positif yaitu dapat menghilangkan stres artinya anak-anak dapat bersenang-senang dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah. Efek terbaik yang bisa

² Sinsu Erik and Wetik Virgini Syenshie, "Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa* 2, no. 2 (Agustus 2020): 70.

³ Griffiths Ghuman, "A Cross-Genre Study of Online Gaming: Player Demographics, Motivation for Play and Social Interactions among Players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*" 2, no. 1 (n.d.).

dirasakan saat bermain *game online* adalah kemudahan bertemu teman baru dengan hoby yang sama. Meskipun hanya teman atau orang baru yang memiliki minat yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih remaja dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.⁴

Game online adalah permainan (*game*) yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau Internet). Menurut Winn dan Fisher *Multiplayer game online* merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain. Perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Menurut Tracy Laquey dalam buku Angela, semua game membutuhkan proses pembelajaran yang serius untuk mengenal karakter, pemain dan aturannya. Hampir semua game membuat kecanduan, beberapa pemain bisa menghabiskan waktu berjam-jam bermain. *Game online* adalah *game* yang mengandalkan layar visual. *game online* memiliki pengalaman visual elektronik yang sering menyebabkan penglihatan kabur, kelelahan mata, dan sering sakit kepala.⁵

Dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu perilaku adiktif atau keadaan fisik dan mental yang sangat kuat ketika sesuatu dilakukan sehingga menimbulkan perasaan yang tidak menyenangkan ketika tidak

⁴ Rahmad Nico Suryanto, "Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Remaja," Jom FISIP 2, no. 2 (Oktober 2015)

⁵ Angela, *Ejournal Ilmu Komunikasi*, vol. 1, 2 vol. (Samarinda: CV Mulya Abadi, 2013).

dilakukan. Defenisi kecanduan *game online* adalah suatu kondisi di mana seseorang begitu terikat pada suatu kebiasaan sehingga dia tidak dapat melepaskan diri dari bermain *game online*. Oleh karena itu, untuk dapat mengurangi perilaku kecanduan *game online* dibutuhkan suatu layanan yang efektif yaitu layanan Bimbingan Kelompok.

Bimbingan kelompok adalah salah satu cara untuk memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (anak-anak) melalui kegiatan kelompok.⁶ Bimbingan kelompok merupakan suatu bimbingan preventif yang diberikan kepada individu melalui kegiatan kelompok. Dalam hal ini, kelompok adalah tempat terarah yang dilakukan untuk membantu individu dalam kelompok untuk mendapatkan informasi yang akurat.⁷

Penulis dapat menyimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan upaya untuk membantu anak-anak menghindari dan memecahkan masalah yang mungkin terjadi pada anak-anak ketika anak-anak tersebut mengubah kebiasaannya, terutama kebiasaan terlalu sering bermain *game online*. Bimbingan kelompok diharapkan dapat mencegah kecanduan bermain *game*.

Terapi Behavioral dengan teknik *Tocen Economy* digunakan untuk mengatasi remaja yang kecanduan *game online*, yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang tidak disukai dan mengurangi perilaku yang tidak disukai dengan menggunakan token atau

⁶ Thohirin, "*Bimbingan Dan Konseling Disekolah Dan Madrasah*" (Berbasis Integrasi) (Jakarta: Rajawali Pers., 2013).

⁷ Siti Hartimah, "*Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*" (Bandung: Rafika Aditama, 2012).

koin.⁸ Seseorang akan mendapatkan token segera setelah menunjukkan perilaku yang baik, dan akan mendapatkan pengurangan token jika menunjukkan perilaku yang tidak baik. Token ini dikumpulkan dan kemudian dalam jangka waktu tertentu dapat ditukarkan dengan hadiah atau sesuatu yang mempunyai makna. Secara singkatnya *token economy* merupakan sebuah sistem reinforcement untuk perilaku yang dikelola dan diubah, seseorang mesti dihiasi/diberikan penguatan untuk meningkatkan atau mengurangi perilaku yang diinginkan.⁹

Metode *token economy* dapat digunakan untuk membentuk tingkah laku apabila persetujuan dari pemerkuat-pemerkuat yang tidak bisa diraba lainnya tidak memberikan pengaruh. Dalam *token economy*, tingkah laku yang layak bisa diperkuat dengan perkuatan yang bisa diraba (tanda-tanda seperti kepingan logam) yang nantinya bisa ditukar dengan objek-objek atau hak istimewa yang diinginkan. Metode *token economy* sangat mirip dengan yang dijumpai dalam kehidupan nyata, misalnya, para pekerja dibayar untuk hasil pekerjaan mereka.¹⁰

Sesuai dengan latar belakang tersebut di atas maka peneliti tertarik meneliti Tentang “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Token Economy* untuk Menangani Anak yang Kecanduan *Game Online* di UPT SDN 7 Tarawang”

⁸ Ayllon T, “*How to Use Token Economy and Point System*”, 2nd ed. (Austin, Texas: Pro-Ed, n.d.).

⁹ Garry M, *Behavior Modification: What It Is and How to Do It*, 6th ed. (Upper Saddle River, New Jersey: Prentice-Hall, n.d.).

¹⁰ Gerald Corey, *Teori Dan Praktek Konseling Dan Psikoterapi* (Bandung: Rafika Aditama, 2013).

B. Rumusan Masalah

1. Seberapa Penting layanan bimbingan kelompok teknik *tocen economy* terhadap anak-anak?
2. Seberapa besar dampak kecanduan *game online* bagi anak-anak di UPT SDN 7 Tarawang?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, tujuan yang akan penulis capai, yaitu :

1. Untuk mengetahui pentingnya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *tocen economy* terhadap anak-anak.
2. Untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* bagi anak-anak.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran bagi penulis dalam mengamati anak-anak meminimalisir kecanduan *game online*.
 - b. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau rujukan penelitian selanjutnya yang membahas tentang layanan bimbingan kelompok dengan teknik *tocen economy* untuk mengurangi kecanduan *game online*.
2. Manfaat praktis
 - a. Didalam kampus terutama prodi Bimbingan dan Konseling Islam bisa mencari solusi dan mencari model konseling terhadap remaja yang kecanduan bermain *game online*.

- b. Memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada masyarakat akan bahayanya pengaruh *game online* dan dampak sosial yang dapat ditimbulkan dari bermain *game online* dan bahwa *game online* dapat terindikasi pada kecandu



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini berjudul “Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa yang Kecanduan *Game Online* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di MAPN 4 Martubung”. Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Fikri Faruzan bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan tahap-tahap pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling tentang kedisiplinan terhadap siswa pecandu *game online*. Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Setelah peneliti melakukan bimbingan kelompok terdapat perubahan terhadap siswa artinya layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kedisiplinan siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa di MAPN 4 Martubung dengan mengambil 10 orang siswa yang memiliki kedisiplinan yang rendah diakibatkan kecanduan *game online*.¹

Penelitian selanjutnya berjudul “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Tocen Economy* untuk Meningkatkan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020”. Penelitian ini dilakukan oleh Nadiya Selawati yang bertujuan untuk mengetahui apakah teknik *tocen economy* dalam bimbingan kelompok

¹ Muhammad Fikri Faruza, “Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di MAPN 4 Martubung” (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018).

efektif untuk meningkatkan kedisiplinan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen quasi dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti menggunakan 10 peserta didik sebagai subjek penelitiannya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *tocen economy* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan peserta didik.²

Tabel. 2.1. Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Terdahulu	Sekarang
1.	Penelitian oleh Muhammad Fikri Faruzan dengan judul skripsi “Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa yang Kecanduan game online melalui layanan Bimbingan Kelompok di MAPN 4 Martubung”	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan siswa sebagai subjek penelitiannya. - Menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif - Lokasi penelitian dilakukan di 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek enelitiannya yaitu Siswa Sd yang kecanduan game online di UPT SDN 7 Tarowang. - Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. - Menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik <i>tocen</i>

² Nadiya Selawati, “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Tocen Economy* Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019).

		MAPN Martubung. -Variabel masalahnya adalah kecanduan <i>game</i> <i>online</i> .	4	<i>economy</i> . - Lokasi penelitian dilakukan di UPT SDN 7 Tarowang. -Variabel masalahnya adalah kecanduan <i>game</i> <i>online</i> .
2.	Penelitian oleh Nadiya Selawati dengan judul Skripsi “Efektivitas <i>Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Tocen Economy untuk Meningkatkan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020</i> ”	- Menggunakan Peserta didik sebagai subjek penelitiannya. -Menggunakan metode penelitian ekperimen quasi dengan pendekatan kuantitatif. -Lokasi penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Bandar Lampung. -Menggunakan		-Menggunakan Siswa Sd sebagai subjek penelitian. -Menggunakan metode penelitian ekperimen quasi dengan pendekatan kuantitatif -Lokasi penelitian dilakukan di UPT SDN 7 Tarowang. -Menggunakan layanan Bimbingan kelompok dengan teknik Tocen

		layanan bimbingan kelompok dengan teknik Tocen Economy. -Variabel masalahnya adalah kedisiplinan siswa	Economy. -Variabel masalahnya adalah kecanduan game online
--	--	--	--

B. Landasan Teori

1. Bimbingan dan Konseling

a. Pengertian Bimbingan dan Konseling

Menurut bahasa bimbingan merupakan terjemahan dari *guidance* dan konseling merupakan serapan dari *counseling*. *Guidance* berasal dari akar kata *guide* yang secara luas bermakna mengarahkan, menuntun, dan membimbing.³ Sehingga bila dirangkai dalam sebuah kalimat konsep bimbingan adalah upaya pemberian bantuan dengan memberikan arahan, bimbingan, dorongan, dan pertimbangan agar yang dibantu mampu mengatasi dan mewujudkan apa yang menjadi harapannya.

Menurut Dewa Ketut Sukardi, bimbingan adalah proses pemberian bantuan kepada seseorang atau sekelompok orang secara terus menerus dan sistematis oleh guru pembimbing agar individu atau sekelompok individu menjadi

³ Desy Anwar, "Kamus Lengkap 100 Milliard," *Kamus Lengkap 100 Milliard (Inggris-Indonesia-Indonesia-Inggris)* (Surabaya: Amelia, 2015). h. 136

pribadi yang mandiri.⁴

Menurut Rachman Natawijaya dan Syamsul Munir Amin menyatakan bahwa bimbingan adalah suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan, supaya individu dapat memahami dirinya dan dapat bertindak wajar, sesuai dengan tuntunan dan keadaan lingkungan, keluarga dan masyarakat.⁵

Berdasarkan defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada setiap orang yang dilakukan secara berkesinambungan agar dapat memahami dirinya sendiri sehingga dapat mengembangkan sikap yang lebih baik dan memiliki prinsip yang kuat dalam menjalani kehidupan dimana dia berada.

Istilah konseling berasal dari kata "*counseling*" yaitu kata dalam bentuk mashdar dari "*to counsel*" yang memiliki arti saran dan nasehat jadi, konseling merupakan pemberian nasehat dan saran kepada individu yang dilakukan secara tatap muka.⁶

Menurut Hellen, Konseling merupakan salah satu teknik dalam pelayanan bimbingan dimana proses pemberian bantuan itu berlangsung melalui wawancara dalam serangkaian pertemuan langsung dan tatap muka antara konselor dengan konseli, dengan tujuan agar konseli mampu memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap dirinya, mampu memecahkan problem yang dihadapinya, dan mampu mengarahkan dirinya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki kearah

⁴ Sukardi Dewa Ketut, "*Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*" (Jakarta Cipta, 2008), h 37

⁵ Syamsul Munir Amin, "*Bimbingan Dan Konseling Islam*", 3rd ed. (Jakarta: Amzah, 2015). h. 6

⁶ Desy Anwar, "Kamus Lengkap 100 Milliard," h. 68

perkembangan yang optimal, sehingga ia dapat mencapai kebahagiaan pribadi dan kemanfaatan sosial.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konseling adalah bantuan yang diberikan kepada konseli dalam memecahkan masalah kehidupannya dengan wawancara atau dengan cara lain yang sesuai dengan kondisi yang dialami oleh klien untuk mencapai kesejahteraan hidup.

b. Tujuan Bimbingan dan Konseling Islam

Tujuan dari bimbingan dan konseling adalah agar klien terhindar dari berbagai masalah, apakah masalah tersebut berkaitan dengan gejala penyakit mental, sosial maupun spiritual, atau dengan kata lain agar masing-masing individu memiliki mental yang sehat. Orang yang memiliki mental yang sakit, termasuk orang yang bermasalah baik dalam pandangan agama maupun dalam pandangan psikologi, dan jika ini dibiarkan bukan saja dapat merumuskan diri pribadi yang bersangkutan, tetapi juga dapat merusak dan mengganggu orang lain.⁷

c. Fungsi Bimbingan dan Konseling Islam

Ada beberapa fungsi dalam bimbingan dan konseling, diantaranya adalah:

1. Fungsi pemahaman, yaitu membantu konseli agar memiliki pemahaman terhadap diri (potensinya) dan lingkungan (pendidikan, pekerjaan dan norma agama) sehingga konseli diharapkan mampu mengembangkan potensinya secara optimal dan menyesuaikan diri secara konstruktif.
2. Fungsi preventif, yaitu berkaitan dengan upaya konselor untuk senantiasa mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin terjadi dan berupaya untuk

⁷ Henni Syafriana Nasution and Abdillah, Bimbingan Dan Konseling “*Konsep, Teori Dan Aplikasinya*,” 1st ed. (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019). h. 10

mencegahnya supaya tidak dialami oleh konseli.

3. Fungsi pengembangan, yaitu konselor senantiasa berupaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memfasilitasi perkembangan konseli melalui kerjasama atau kolaborasi dengan personel sekolah lainnya, seperti: diskusi kelompok, brainstorming, karyawisata, dsb.
4. Fungsi penyembuhan, yaitu pemberian bantuan kepada konseli yang telah mengalami masalah, baik menyangkut aspek pribadi, sosial, belajar maupun karir dengan menggunakan konseling dan remedial teaching.
5. Fungsi penyesuaian, membantu konselor agar dapat menyesuaikan diri dengan diri dan lingkungannya secara dinamis dan konstruktif.⁸

Dari beberapa fungsi bimbingan konseling diatas, penulis menjelaskan bahwa usaha atau fungsi bimbingan konseling yang ditujukan kepada konseli agar konseli dapat menghadapi kesulitan, menyalurkan kemampuan serta mampu beradaptasi dengan orang lain dan lingkungannya.

d. Asas-Asas Bimbingan dan Konseling Islam

Ada beberapa asas-asas yang harus diperhatikan dalam bimbingan dan konseling, diantaranya adalah :

1. Asas kerahasiaan, asas kerahasiaan yaitu asas bimbingan dan konseling yang mensyaratkan dirahasiakannya semua data dan informasi penerimaan bantuan, yaitu data atau informasi yang tidak boleh diketahui oleh orang lain.
2. Asas kesukarelaan, yaitu asas bimbingan dan konseling yang menghendaki adanya kesukaan dan kerelaan konseli mengikuti/menjalani pelayanan/kegiatan yang diperlukan baginya. Seorang konseli harus benar-benar mempersiapkan diri untuk mengikuti semua program-program yang dilakukan oleh konselor.
3. Asas keterbukaan, yaitu asas bimbingan dan konseling yang menghendaki agar konseli yang menjadi sasaran pelayanan/kegiatan bersifat terbuka dan tidak berpura-pura, baik di dalam memberikan keterangan tentang dirinya sendiri

⁸ Seto Mulyadi, Muhammad Fakhurrozi, and Diana Rohayati, "*Psikologi Konseling*" (Jakarta: Penerbit Gunadarma, 2015). h. 151-152

maupun dalam menerima berbagai informasi dan materi dari luar yang berguna bagi pengembangan dirinya.

4. Asas kegiatan, yaitu asas bimbingan dan konseling yang menghendaki agar konseli yang menjadi sasaran pelayanan berpartisipasi secara aktif di dalam penyelenggaraan pelayanan/kegiatan bimbingan.
5. Asas kemandirian, yaitu konseli sebagai sasaran pelayanan bimbingan dan konseling diharapkan menjadi konseli yang mandiri dan menerima diri sendiri dan lingkungan dimana dia berada, mampu mengambil keputusan yang tepat.⁹

Dari beberapa asas bimbingan konseling diatas, konselor menjelaskan bahwa konseling ini harus dilandasi dengan asas-asas diatas, agar proses bantuan ini dapat dilaksanakan sesuai asas yang telah disepakati dan konseli dengan suka rela sebagai objek penelitian tanpa adanya paksaan dari sebelah pihak.

e. Jenis-Jenis Layanan Bimbingan dan Konseling

Ada beberapa jenis layanan dari bimbingan dan konseling diantaranya sebagai berikut :

1. Layanan informasi, memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas kegiatan untuk menentuka arah suatu tujuan yang dikehendaki.
2. Layanan konsultasi, yaitu layanan yang dilakukan oleh konselor terhadap konseli yng memungkinkan konseli memperoleh wawasan dan pemahaman. Layanan ini dilakukan secara perorangan dengan tatap muka antara konselor dengan konsulti.
3. Layanan konseling individu, merupakan layanan konseling yang diselenggarakan oleh seorang konselor kepada konseli dalam rangka penyelesaian masalah pribadi konseli.¹⁰
4. Layanan konseling dan bimbingan kelompok, yaitu suatu layanan yang diberikan kepada konseli secara bersama-sama atau berkelompok untuk

⁹ Deni Febrini, "*Bimbingan Dan Konseling*" (Bengkulu: CV Brimedia Global, 2020). Hal. 116-119

¹⁰ Prayitno, *Layanan L1-L9* (Padang: UNP, 2004). h. 2

menangani permasalahan yang dibahas dalam kelompok.

5. Layanan mediasi, yaitu layanan konseling yang memungkinkan permasalahan atau perselisihan yang dialami oleh klien dengan pihak lain dapat dituntaskan dengan konselor sebagai mediator.¹¹

Layanan bimbingan merupakan bantuan yang diberikan oleh seorang konselor kepada konseli dalam upaya untuk membantu menyelesaikan masalah atau mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Dalam menjalani proses bimbingan dan konseling beberapa hal yang wajib ditekankan adalah pengenalan, pemahaman, peneraman, pengarahan, dan penyesuaian diri agar dalam prosesnya dapat berjalan dengan lancar dan optimal.¹²

f. Kode Etik Bimbingan dan Konseling

Adapun kode etik yang mengikat kegiatan tersebut sehingga dapat berjalan sesuai dengan aturannya dan dapat dipertanggung jawabkan. Sehubungan dengan itu maka akan dikemukakan kode etik bimbingan konseling yang dikemukakan oleh Sojipto sebagai berikut :

1. Konselor menghormati harkat pribadi, dan keyakinan klien.
2. Konselor harus menempatkan kepentingan klien di atas kepentingan pribadi konselor sendiri.
3. Konselor tidak membedakan klien atas dasar suku bangsa, warna kulit, kepercayaan atau status sosial ekonominya.
4. Konselor dapat berusaha untuk mengerti kekurangan dan prasangka yang ada pada dirinya yang dapat mengakibatkan rendahnya mutu layanan yang akan diberikan serta merugikan.

¹¹ Syafriana Nasution, "Konsep, Teori Dan Aplikasinya," H. 156-170

¹² Henni Syafriana Nasution and Abdillah, *Bimbingan Dan Konseling "Konsep, Teori Dan Aplikasinya"* (medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019). h. 176

5. Konselor memperlihatkan sifat rendah hati, sabar dan tertib.
6. Seluruh catatan tentang diri klien merupakan informasi yang bersifat rahasia dan konselor menjaga kerahasiaan ini.¹³

2. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (konseli) melalui kegiatan kelompok. Masalah-masalah yang menjadi bahan diskusi dalam layanan bimbingan kelompok di diskusikan dalam suasana kelompok yang hidup, diikuti oleh seluruh anggota tim di bawah bimbingan pemimpin kelompok.¹⁴ sebagai salah satu bentuk kegiatan bimbingan dan konseling, layanan ini dapat diselenggarakan di mana saja, di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok.

Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial. Bimbingan kelompok dilaksanakan dalam tiga kelompok, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang), dan kelompok besar (13-20 orang) ataupun kelas (20-40 orang).¹⁵

¹³ Henni Syafriana Nasution and Abdillah, *Bimbingan Dan Konseling "Konsep, Teori Dan Aplikasinya"* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019). H. 176

¹⁴ Thohirin, *"Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah"* (Berbasis Integrasi) (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013).

¹⁵ Purbatua, Tumiyeem, and Helmi Ghoffar, *"Media Pembelajaran Dan Pelayanan BK"* (Medan: Perdana Publishing, 2016). h. 77

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok memiliki tujuan seperti halnya layanan bimbingan dan konseling yang lainnya. Adapun tujuan bimbingan kelompok sebagai berikut :

1. Memberikan kesempatan kepada konseli belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahannya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial.
2. Memberikan layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok.

Untuk mencapai tujuan bimbingan secara lebih ekonomis dan efektif daripada melalui kegiatan bimbingan individual. Dengan mempelajari masalah-masalah yang umum dialami oleh individu dan dengan meredakan atau menghilangkan hambatan-hambatan emosional melalui kegiatan kelompok, maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah.¹⁶

c. Asas-Asas Layanan Bimbingan Kelompok

Konselor sebagai pelaksana atau pemimpin kelompok dalam bimbingan kelompok memiliki segenap aturan dan asas yang harus diterapkan ketika melaksanakan layanan ini. Dalam bimbingan kelompok terdapat asas-asas yang menjadi landasan dalam pelaksanaannya, yaitu :

1. Asas kerahasiaan, yaitu asas yang penting dalam pelayanan bimbingan kelompok. Semua yang terjadi dengan semua anggota kelompok harus dirahasiakan dan tidak boleh disebarluaskan kepada pihak lainnya.
2. Asas kesukarelaan, yaitu sikap sukarela harus ada pada diri konselor maupun klien. Klien secara sukarela mengikuti kegiatan bimbingan kelompok tanpa

¹⁶ Romlah Tatick, *“Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok”* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2006). h. 23

adanya paksaan dari pihak manapun, sedangkan konselor hendaknya memberikan bantuan tanpa ada unsur paksaan.

3. Asas kegiatan, yaitu proses bimbingan kelompok berhasil apabila kelompok dapat menyelesaikan topik yang dibahas.
4. Asas kenormatifan yaitu pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok harus berkembang sejalan dengan norma yang berlaku.
5. Asas kekinian, yaitu masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok adalah masalah sekarang yang bersifat aktual.¹⁷

d. Fungsi Bimbingan Kelompok

Fungsi utama bimbingan dan konseling yang didukung oleh layanan bimbingan kelompok ini adalah :

1. Fungsi pemahaman, pelayanan bimbingan ini dilaksanakan dalam rangka memberikan pemahaman tentang diri klien beserta permasalahannya dan juga lingkungannya oleh klien itu sendiri dan oleh pihak yang membantunya (pembimbingnya)
2. Fungsi pengembangan, pelayanan bimbingan ini diberikan kepada konseli dalam mewujudkan potensi mereka dengan cara yang lebih tepat sasaran.¹⁸

3. Kecanduan Game Online

Kata kecanduan atau ketergantungan sering digunakan dalam konteks klinis dan disempurnakan dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada banyak jenis perilaku, termasuk kecanduan teknologi informasi dan komunikasi. Kecanduan *game online* adalah jenis kecanduan yang disebabkan

¹⁷ Prayitno, *Jenis Layanan Dan Kegiatan Pendukung Konseling* (Padang: UNP, n.d.). h. 162-163

¹⁸ Thohirin, *"Bimbingan Dan Konseling Dosekolah Dan Madrasah"* (Jakarta: Rajawali Pers., 2013). h. 41

oleh teknologi internet alias gangguan kecanduan game online. Salah satunya adalah kecanduan game online. Dapat dilihat bahwa game online merupakan bagian dari internet yang sering diakses dan sangat populer, bahkan sampai membuat ketagihan.¹⁹

Seperti kecanduan khamr, kecanduan *game online* bisa membuat orang lupa segalanya bahkan lupa dengan Allah Subhanahu Wata'ala. seseorang kecanduan game online, mereka tidak akan menyadari apa yang terjadi disekelilingnya, tidak heran mereka juga melalaikan kewajibannya sebagai muslim hanya fokus bermain game online. Seperti yang terdapat dalam Qs Al-Hasyr/59 :

19

سَلِّمْهُمْ أَنْفُسَهُمْ ۗ أُولَٰئِكَ هُمُ ٱلَّذِينَ نَسُوا ٱللَّهَ فَاَن
ٱلْفٰسِقُونَ

Terjemahnya :

“dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. Mereka itulah orang-orang yang fasik”²⁰

a. Pengertian *Game Online*

Game online adalah permainan digital yang bisa dimainkan ketika perangkat yang digunakan terhubung ke jaringan internet sehingga memungkinkan penggunaannya untuk dapat saling terhubung bermain bersama-sama dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut diwaktu yang bersamaan

¹⁹ K Young, “Cyber-Disorders : The Mental Health Concern for the New Millennium.,” *Cyber Psychology & Behaviour* 3, no. 5 (2000): 475–479.

²⁰ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung : Fokus Media, 2010), 250

walaupun ditempat yang berbeda tanpa harus bertemu secara langsung.²¹

Game online dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan antara orang lain dalam jangka jarak jauh, yang mana antara kesemua orang terkoneksi sama dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama, salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah game Mobil Legend, Free Fire, Game poker, Counter Strike, Domino High, Pubg yang populer sekarang ini, dan banyak dimainkan pada kalangan remaja saat ini.

b. Aspek Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan lainnya, namun kecanduan *game online* termasuk dalam kategori kecanduan psikologis, bukan kecanduan fisik. Terdapat empat aspek kecanduan *Game online*, diantaranya adalah :

1. *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan tekanan yang kuat untuk terus melakukan sesuatu, dalam hal ini merupakan kebutuhan bawaan untuk selalu bermain *game online*.
2. *Withdrawal* (Penarikan diri), merupakan upaya untuk menarik diri atau menyerah pada sesuatu. Penarikan mengacu pada seseorang yang tidak dapat melakukan apapun selain bermain *game online*.
3. *Tolerance* (toleransi), biasanya mengacu pada jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan sesuatu dalam hal ini bermain *game online* dan sebagian besar *gamers* tidak berhenti bermain hingga puas.
4. *Interpersonal and Health-Related Problems* (masalah hubungan interpersonal

²¹ Fraldy Robert Mais, Sefti S.J. Rompas, and Lenny Gannika, "Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja," Jurnal Keperawatan 8, no. 2 (2020) h 19.

dan kesehatan), Pecandu *game online* mengabaikan hubungan interpersonal karena mereka hanya fokus pada *game online* saja. Para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatannya, seperti insomnia, kurangnya kebersihan diri, dan kebiasaan makan yang tidak teratur.²²

Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal dan kesehatan yang mereka miliki dengan orang lain, karena pecandu *game online* hanya terfokus pada *game online* saja. Berdasarkan uraian di atas, aspek kecanduan *game online* akan mengalami *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (Pengarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and Health-Related Problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

c. Jenis-Jenis *Game Online*

Jenis *game online* terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu :

1. *Shooter Game*, Game ini konsepnya adalah game berjenis tembak menembak. Game pada genre ini antara lain *Counter Strike*, *Point Blank*, *Call of Duty*.
2. *Adventure Game*, game petualang ini yang paling menarik untuk dikembangkan dan dimainkan. Game pada genre ini yaitu *mario boss* dan *sonic* yang merupakan game yang terkenal pada tahun 90an.
3. *Action Game*, game *action* mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi genre baru *action adventure game*. Game pada genre ini adalah *free fire*, *mobile legend*, *pubg*, *mortal combat*,

²² Chen C.Y and Chang S.L, “Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan *Game Online*”. (Jakarta: CV Intan Pratama, 2008). h. 201-202

street fighter dan apeks legend.

Berdasarkan urain diatas banyak tipe-tipe *game online* yang dapat dimainkan oleh remaja zaman sekarang seperti *action game, shooter game dan adventure game*, ketiga *game* tersebut sangat banyak dimainkan oleh para pecinta *game*.

d. Ciri-Ciri Kecanduan *Game Online*

Ciri-ciri kecanduan dalam bermain *game online* adalah sebagai berikut:

1. Lamanya waktu bermain *game* semakin bertambah. Jika biasanya dia hanya cukup bermain satu jam sehari. Mungkin saja dia menambah jam mainnya menjadi 2 atau 3 jam sehari.
2. Terus-menerus memikirkan kegiatan bermain *game*, bahkan saat belajar, setiap perilaku, tindakan dan topik pembicaraannya selalu seputar *game*.
3. Ingin mengurangi atau berhenti bermain *game* tapi tidak berhasil.
4. Gelisah atau marah saat dilarang bermain *game*.
5. Bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman.

e. Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* antara lain sebagai berikut :

1. Kurang perhatian dari orang tua, Beberapa orang berpikir untuk dapat mengendalikan situasi. Untuk menarik perhatian, seseorang berperilaku tidak menyenangkan kepada orang tuanya. Karena dengan begitu orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.
2. Lingkungan Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam keluarga, artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* dirumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.
3. Kondisi Psikologis, Biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka

membayangkan bahkan bermimpi tentang game, berbagai situasi dan karakter mereka.

4. Jenis Game Online, Semakin banyak jenis game online maka akan membuat seseorang kecanduan bermain game online. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga para pemain game akan termotivasi untuk terus memainkannya.

Selain faktor yang mempengaruhi *game online*, juga terdapat faktor yang menjadi penyebab kecanduan *game online*. Ada dua faktor yang menjadi penyebab kecanduan *game online* diantaranya :

a) Faktor internal

- 1) Keinginan kuat untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- 2) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
- 3) Rasa bosan yang dirasakan konseli ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 4) Kurangnya kontrol diri membuatnya kurang mengantisipasi efek negatif dari *game online* yang berlebihan.

b) Faktor eksternal

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orang tua yang terlalu tinggi agar anaknya mengikuti berbagai
- 4) kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan dasar anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.²³

²³ Sapto Irawan and Dina Siska W, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik" 7, no. 1 (2021). h. 11-13

f. Dampak-Dampak Bermain *Game Online*

1) Dampak negatif

Kecanduan *game online* jika tidak segera ditangani dapat menimbulkan banyak dampak negatif. Ada beberapa poin negatif yang dapat muncul dari *game online* sebagai berikut :

- a) Merusak mata dan menimbulkan kelelahan.
- b) Mengajarkan Kekerasan.
- c) Berpeluang mengajarkan judi.
- d) Beresiko kecanduan.²⁴

2) Dampak Positif

Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang bisa dibidang memberi manfaat / pengaruh baik bagi penggunaannya. Dampak positif *game online* adalah sebagai berikut :

- a) Hiburan, dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa untuk mencoba mengurangi stress.
- b) Bisa untuk menjadi ajang melatih konsentrasi (misal dalam *game action*, dibutuhkan konsentrasi saat menembak, sembunyi ataupun lari).
- c) Ajang membawa kawan, dengan bermain *game online* bisa menambah teman di dunia maya. Saling tegur sapa dan bisa untuk menjalin tali silaturahmi.²⁵

²⁴ Aqila Smart, *Op. Cit.* Hal. 45-46

²⁵ Suharman, "Pengaruh Teknik Modelling Terhadap Pengurangan Perilaku Pecandu Game Online" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2017). h. 37

4. Token Economy

a. Pengertian *Tocen Economy*

Tocen Economy atau tabungan kepingan merupakan satu bentuk perubahan perilaku yang dirancang untuk mengurangi perilaku yang tidak disukai dengan menggunakan token atau koin. Seorang individu akan menerima token dengan segera setelah menampilkan perilaku yang disenangi, sebaliknya akan mendapat pengurangan token jika menampilkan perilaku yang tidak disukai. Token ini nantinya dikumpulkan dan kemudian dalam jangka waktu tertentu dapat ditukarkan dengan hadiah atau sesuatu yang mempunyai makna.²⁶

Menurut Edi Purwanta, token economy adalah teknik untuk memodifikasi perilaku dengan memberikan koin atau token sesegera mungkin setelah dimulainya perilaku target. Koin ini kemudian dapat ditukarkan dengan benda yang biasa dikenal dengan penguah idaman.²⁷

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa token economy adalah bentuk penguatan positif untuk menambah, mengurangi dan mempertahankan berbagai perilaku dengan mengeluarkan token untuk memperkuat perilaku positif berupa koin, kartu, logam, stiker, kupon dan lainnya. Perilaku dapat ditentukan dengan memberikan hukuman yaitu mengambil kembali token yang telah didapatkan bila melakukan kesalahan

²⁶ Adi Fahrudin, Ph. D, "Teknik Economy Token Dalam Perubahan Perilaku Klien," *Jurnal Informasi* 17, no. 03 (2012): h 139–140.

²⁷ Edi Purwanta, "*Modifikasi Perilaku*" (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012).

b. Variasi-Variasi Teknik *Tocen Economy*

Salah satu variasi *tocen economy* adalah penambahan *respons cost system* yaitu sebuah strategi yang didasarkan pada hukuman. Dalam pendekatan ini, klien bukan hanya mendapatkan token untuk memperlihatkan perilaku positif, namun ketika klien menunjukkan perilaku buruk (misalnya melanggar perilaku target atau aturan), salah satu tokennya diserahkan sebagai upaya mengurangi kemungkinan perilaku yang tidak diharapkan. Tujuannya untuk mempertahankan sejumlah token agar bisa mendapat *reward* di akhir jangka waktu yang telah ditetapkan.

Variasi lain dari *tocen economy* dasar disebut *mystery motivator*. Dalam variasi ini alih-alih memberi tahu partisipan apa backup reinforcer-nya, reward diletakkan dalam amplop dan tetap misterius. Dalam beberapa kasus, ini memotivasi partisipan untuk mengumpulkan token untuk menemukan apa yang ada dalam amplop. Jika konseli mengumpulkan jumlah token yang disyaratkan, mereka diberi masing-masing amplop misterius dan dihadiah dengan isinya. Selama penelitian berjalan, jumlah token yang dibutuhkan untuk menerima *mystery motivator* ditingkatkan.

Selanjutnya variasi lain *tocen economy*, *self-monitoring* (pemantauan diri) dimasukkan sebagai upaya untuk memperluas perilaku setelah reward tidak diberikan lagi. Bersama prosedur *tocen economy*, partisipan diminta mencatat saat-saat dimana dirinya berperilaku baik. Aturannya ditempelkan dan bersifat spesifik, sehingga partisipan dapat melihat dengan mudah ketika aturan dilanggar.

Variasi lain token economy adalah implementasi kelompok versus individual. Sistem tingkat juga digunakan di mana masing-masing konseli menerima suatu bentuk dengan namanya di atasnya, dan setiap hari bentuk itu diletakkan di tengah bagan tangga. Bentuk itu bergerak menaiki tangga jika konseli memperlihatkan perilaku yang baik atau menuruni tangga jika konseli melanggar aturan.²⁸

c. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Token Economy

Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang akan dicapai oleh penulis dalam pelaksanaan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pembentukan

- a) Mengucapkan salam dan mengajak peserta didik
- b) Menjelaskan pengertian bimbingan kelompok
- c) Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok
- d) Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok
- e) Menyepakati kontrak waktu

2. Tahap Peralihan

- a) Menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok
- b) Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut

3. Tahap kegiatan/Inti

- a) Menyampaikan topik atau masalah yang sudah disiapkan.
- b) Mempersilahkan anggota kelompok untuk menyampaikan topik atau
- c) Masalahnya
- d) Tanya jawab anggota kelompok tentang hal yang belum jelas yang menyangkut masalah atau topik yang disampaikan anggota kelompok.
- e) Melakukan selingan.

Dalam hal ini kegiatan selingan dilakukan dengan melaksanakan token

²⁸ Bradley T Erford, 40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020).

economy dalam meningkatkan kedisiplinan peserta didik

- 1) Menjelaskan kepada peserta didik tentang aturan penerapan dan penukaran kartu berharga
 - a) Peserta didik akan memperoleh sebuah kartu yang berisikan permasalahan kedisiplinan berdasarkan perilaku yang ditunjukkan peserta didik.
 - b) Setiap satu permasalahan yang dinilai telah dilaksanakan peserta didik untuk mendapatkan poin. Peserta didik mengumpulkan poin untuk mendapatkan hadiah. Jenis hadiah yang diperoleh ditentukan sesuai kesepakatan dalam bimbingan kelompok.
 - c) Adapun cara penukaran poin tersebut yaitu peserta didik dipersilahkan menukarkan poin yang telah mereka miliki kapan saja. Namun, apabila peserta didik menginginkan hadiah besar maka mereka harus mengumpulkan poin itu sampai treatment berakhir untuk menukarkan poinnya. Setiap pertemuan peserta didik menunjukkan poin yang telah di dapat. Proses ini dilakukan selama 6 kali pertemuan dengan peserta didik.

Tabel 2.2

Bentuk Kartu Berharga Sesuai Indikator Permasalahan

No	Aspek yang Dinilai	Poin
1.	Mengurangi bermain game 1 jam dalam sehari	
2.	Mengurangi bermain game 2 jam dalam sehari	
3.	Tidur paling lambat jam 10 malam	
4.	Tidak keluar kelas saat jam pelajaran	
5.	Mengumpulkan tugas tepat waktu	

E. Teori Perkembangan Kognitif

1. Jean Piaget

a. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Teori perkembangan kognitif Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan dengan objek dan kejadian-kejadian sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri dan fungsi dari objek seperti kmainan, perabot dan makanan serta objek sosial seperti diri, orang tua dan teman. Dalam pemikirannya tentang perkembangan kognitif, Piaget menjelaskan mengenai mekanisme dan proses perkembangan kognitif manusia dari bayi, masa kanak-kanak hingga menjadi dewasa yang bernalar dan berpikir.²⁹

Terdapat beberapa aspek-aspek yang terlibat dalam proses terbentuknya kognitif pada anak yaitu skema, asimilasi, akomodasi, organisasi dan ekuilibrium. Dalam teori piaget, skema merupakan tindakan atau representasi mental yang mengatur pengetahuan. Skema berkembang didalam otak anak didasarkan pada pengalaman yang diperoleh anak.

Asimilasi yaitu menempatkan informasi kedalam skema atau kategori yang sudah ada. Melalui asimilasi ini skema anak yang memiliki kategori yang sama akan terus berkembang kearah yang lebih kompleks. Misalnya jika seorang anak telah memiliki skema untuk anjing, kemudian dia melihat ada jenis anjing yang berbeda maka bisa ia masukkan informasi pada skema anjing.

Apabila dalam proses asimilasi tidak ditemukan skema yang cocok untuk menempatkan informasi baru yang diperoleh anak maka akan muncul skema baru

²⁹ Ridho Agung Juwantara, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 9, No. 1 (Juni 2019), h. 30

dalam otak anak untuk mengakomodasi informasi tersebut. Misalnya pada waktu anak berinteraksi di lingkungan ada satu yang dilihatnya dan objek tersebut belum diketahui sebelumnya, maka dia akan membentuk skema baru dalam otaknya untuk mengakomodasi informasi tersebut.

Ekuilibrium merupakan mekanisme yang diusulkan piaget untuk menjelaskan bagaimana anak-anak bergeser dari satu tahap berpikir ke tahap berpikir berikutnya. Ekuilibrium terjadi apabila ada suatu informasi baru diperoleh anak namun informasi tersebut menimbulkan kebingungan pada anak atau memicu munculnya konflik kognitif. Misalnya seorang anak diberikan seekor anjing basenji (jenis anjing) sejenis anjing yang jarang menggonggong, ketidakseimbangan atau disequilibrium dapat terjadi karena anak dihadapkan dengan seekor anjing yang tidak menunjukkan salah satu perilaku anjing biasanya.³⁰

b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Operasional Formal

Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa, menurut piaget perkembangan yang berlangsung melalui empat tahap, yaitu :

- 1) Tahap sensori motor : 0-1,5 tahun
- 2) Tahap pra-operasional : 1,5-6 tahun
- 3) Tahap operasional konkrit : 6-11 tahun
- 4) Tahap operasional formal : 11 tahun keatas

Piaget percaya, bahwa kita semua melalui keempat tahap tersebut, meskipun mungkin setiap tahap dilalui usia berbeda. Setiap tahap dimasuki ketika

³⁰ Icam Sutisna, "Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini". (Gorontalo : UNG Press Gorontalo) h. 15-17

otak kita sudah cukup matang untuk memungkinkan logika jenis baru. Semua manusia melalui setiap tingkat, tetapi dengan kecepatan yang berbeda.³¹

Tahap operasional formal adalah tahap terakhir perkembangan kognitif dalam teori piaget. Langkah ini dimulai anak pada usia 11 tahun dan berlanjut hingga dewasa. Ciri-ciri tahap ini adalah perolehan kemampuan berpikir rasional, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang ada. Pada tahap ini, logika anak mulai berkembang dan digunakan. Pemikiran abstrak dimulai secara alami, mereka mulai suka membuat teori tentang segala sesuatu yang mereka temui.³²

Seseorang pada tahap operasional formal sudah mempunyai tingkat keseimbangan yang tinggi. Ia dapat berfikir fleksibel dan efektif serta mampu memecahkan masalah yang kompleks. Ia bisa berfikir fleksibel karena bisa melihat segala faktor dan kemungkinan yang ada. Ia dapat berfikir efektif karena dapat melihat pemikiran mana yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi. Ciri-ciri utama tahap operasional formal adalah berfikir deduktif hipotetis, induktif saintifik, dan abstraktif reflektif.

- 1) Pemikiran deduktif hipotesis, pada tahap operasional formal, seseorang dapat berargumentasi secara benar tentang proporsi yang sebelumnya tidak mereka percayai. Dia bisa ,membuat keputusan terlepas dari fakta spesifik. Jadi, seseorang dapat menarik kesimpulan dari proporsi yang diasumsikan dan belum tentu berdasarkan fakta sebenarnya.
- 2) Pemikiran induktif saintifik, pemikiran induktif melibatkan penarikan

³¹ Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget", *Jurnal Intelektual* vol. 3, no. 1 (Januari-Juni 2015) h. 32-33

³² Leni Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jeasn Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* Vol. 13, No. 1 (April 2020) h. 126

kesimpulan yang lebih umum berdasarkan fakta-fakta spesifik. Pada tahap ini, anak mulai mengajukan hipotesis, mendefinisikan eksperimen, mengidentifikasi variabel kontrol. Pada tahap ini, anak mungkin memikirkan banyak variabel berbeda sekaligus.

- 3) Pemikiran abstraktif reflektif, abstraksi ini merupakan sesuatu yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan yang logis, khususnya abstraksi tidak langsung dari objek itu sendiri. Ciri-ciri pemikiran anak menurut piaget adalah :
 - a) Anak memprioritaskan kemungkinan daripada kenyataan. Realitas menjadi nomor dua bukan yang utama.
 - b) Sifat kombinatoris, Anak dapat membuat kombinasi panjang, berat, dan tinggi. Kombinasi tersebut dapat dipikirkan sekaligus.
 - c) Pemikiran Anak mencapai keadaan keseimbangan tingkat lanjut dimana remaja dapat secara efektif memecahkan berbagai jenis masalah.
 - d) Anak dapat menghadapi masalah dengan berbagai cara dan sudut pandang yang berbeda, maka mereka lebih fleksibel dalam menangani masalah.
 - e) Anak terkadang memiliki pola pikir yang egois. Anak terkadang beranggapan bahwa apa yang dipikirkannya dianggap sebagai kenyataan, padahal sebenarnya tidak. Mereka terlalu fokus pada pikirannya sendiri sehingga terkadang lupa kenyataan yang nyata.³³

2. Erik Erikson

a. Teori Perkembangan Psikososial

Psikososial merupakan suatu keadaan yang terjadi pada diri individu yang mencakup aspek psikologis dan sosial atau sebaliknya. Psikososial mengacu pada hubungan dinamis atau faktor psikologis yang berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain. Erikson mencoba menjelaskan bahwa ada keterkaitan antara

³³ Seto Mulyadi, "Psikologi Perkembangan",(Jakarta : Penerbit Gunadarma, 2015) h. 22-24

seseorang dengan budayanya sampai orang tersebut menjadi dewasa. Disini terlihat bahwa lingkungan hidup seseorang dari awal sampai akhir dipengaruhi oleh sejarah seluruh masyarakat, karena perkembangan hubungan antara manusia, masyarakat dan kebudayaan semuanya saling bergantung.³⁴

Teori perkembangan psikososial Erikson menjelaskan perkembangan kepribadian manusia dalam beberapa tahap yaitu tahap I : *Trust Versus Mistrust* (0-1 tahun), tahap II : *Autonomy versus Shame and Doubt* (1-3 tahun), tahap III : *Initiative versus Guilt* (3-6 Tahun), tahap IV : *Industry versus Inferiority* (6-12 tahun), tahap V : *Identity versus Role Confusion* (12-18 tahun), tahap VI : *Intimacy versus Isolation* (masa dewasa muda), tahap VII : *Generativity versus Stagnation* (masa dewasa menengah), Tahap VIII : *Ego Integrity versus Despair* (masa dewasa akhir)

b. Perkembangan Psikososial Anak Tahap *Industry versus Inferiority* (usia 6-12 tahun)

Tahap ini terjadi ketika anak memasuki sekolah dasar. Inisiatif anak itu menuntunnya dengan pengalaman yang berbeda. Pada masa ini, anak sangat aktif mempelajari segala sesuatu yang ada di lingkungannya. Anak memiliki perasaan bahwa ia mampu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuannya. Keinginan untuk mengetahui dan bertindak di lingkungannya sangat besar, namun disisi lain karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuannya, ia terkadang menghadapi kesulitan, hambatan bahkan kegagalan. Oleh karena itu, hal penting yang perlu diperhatikan orang tua pada tahap ini adalah mengembangkan kemampuan anak

³⁴ Erik H. Erikson, "Identitas dan Siklus Hidup Manusia", (Jakarta : Penerbit Gramedia, 1989) h. 5

untuk bekerja keras dan menghindari perasaan rendah diri.

Pada masa ini, anak belajar menemukan kegembiraan dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas, khususnya tugas akademik. Penyelesaian yang sukses pada tahap ini akan menciptakan anak yang dapat memecahkan masalah dan bangga akan prestasi yang diperoleh. Di sisi lain, anak yang tidak mampu untuk menemukan solusi positif dan tidak mampu mencapai apa yang diraih teman sebaya akan merasa inferior.³⁵

Konflik pada tahap ini adalah kerja aktif melawan harga diri rendah, oleh karena itu kekuatan yang perlu dikembangkan adalah “kompetensi” atau melatih keterampilan yang berbeda. Pada tahap ini terjadi perbandingan kemampuan diri sendiri dengan kemampuannya teman sebaya. Anak-anak belajar keterampilan sosial dan akademik melalui kompetisi yang sehat dengan kelompoknya. Keberhasilan yang diraih akan meningkatkan rasa percaya diri pada dirinya, sebaliknya jika gagal maka akan terbentuklah inferioritas.³⁶

3. Robert J. Havighurst

a. Teori Perkembangan J. Havighurst

Havighurst mendefinisikan tugas-tugas perkembangan sebagai tugas yang timbul pada tahap tertentu dalam kehidupan seorang individu dan jika berhasil dilaksanakan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan. Ketidakpuasan individu yang terlibat, sehingga menimbulkan penolakan sosial dan kesulitan

³⁵ Valentino Reykliv Mokalau, “Teori Psikososial Erik Erikson : Implikasinya Bagi Pendidikan Agama Kristen di Sekolah”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Vol 12*, No. 2 (November 2021) h. 184

³⁶ Singgih D. Gunarsa, “Dasar dan Teori Perkembangan Anak”, (Jakarta : Gunung Mulia, 1990) h. 39

dalam melaksanakan tugas selanjutnya.

Tugas perkembangan pada masa kanak-kanak dimulai pada usia 2 sampai dengan 13 tahun. Masa kanak-kanak dibagi menjadi dua tahap yaitu, usia prasekolah yang disebut dengan kanak-kanak awal (usia 2-6 tahun), dan usia sekolah disebut dengan kanak-kanak akhir (Usia 6-13 tahun).³⁷

b. Tugas Perkembangan Masa Anak-anak Akhir (Usia 6-13 Tahun)

Havighurst mendefinisikan tugas-tugas perkembangan sebagai tugas yang terjadi selama atau sekitar periode tertentu dalam kehidupan seseorang, yang jika berhasil diselesaikan akan membawa pada kebahagiaan dan keberhasilan dalam kehidupan perkembangannya. Sedangkan kegagalan menyebabkan ketidakpuasan pribadi, sosial dan kesulitan dalam tugas-tugas selanjutnya. Bagian terpenting dari konsep ini adalah gagasan bahwa setiap tugas idealnya diselesaikan pada tahap perkembangan tertentu dan bahwa penguasaan tersebut diperlukan untuk perkembangan yang optimal dan berkelanjutan. Menurut Havighurst, asal muasal tugas perkembangan tersebut adalah : kematangan fisik, kebutuhan dan nilai sosial atau budaya, dan aspirasi pribadi.

Tugas perkembangan utama pada anak akhir adalah konsep inisiatif. Inisiatif membutuhkan kepercayaan diri dan energi berlebih untuk bangkit dari kekalahan dan melupakan kegagalan. Ini adalah kualitas dalam menggapai tantangan dengan ketahanan, sumber daya dan antusiasme. Bahaya pada tahap ini adalah berkembangnya rasa rendah diri. Anak sangat sadar akan persaingan. Ia

³⁷ Miftahul Jannah, "Tugas-Tugas Perkembangan pada Usia Kanak-Kanak", *Jurnal Psikologi vol. 1*, No. 2, (September 2015) h. 88-89

terus menerus membandingkan dirinya dengan penampilan orang lain. Orang tua dan guru dapat berupaya mencegah persaingan yang merusak dan membantu anak-anak mengarahkan energi mereka ke bidang-bidang yang menjanjikan peluang yang masuk akal untuk kesuksesan pribadi dan pengalaman penguasaan.

Dari pengalaman tersebut, lambat laun anak dapat mengembangkan rasa tanggung jawab dan kebanggaan pribadi. Dia bisa mendapatkan penilaian yang lebih realistis atas kinerjanya sendiri dan kinerja orang lain, dan dapat memperoleh kepercayaan diri dan kepuasan dengan membantu orang lain.³⁸

C. Kerangka Pikir

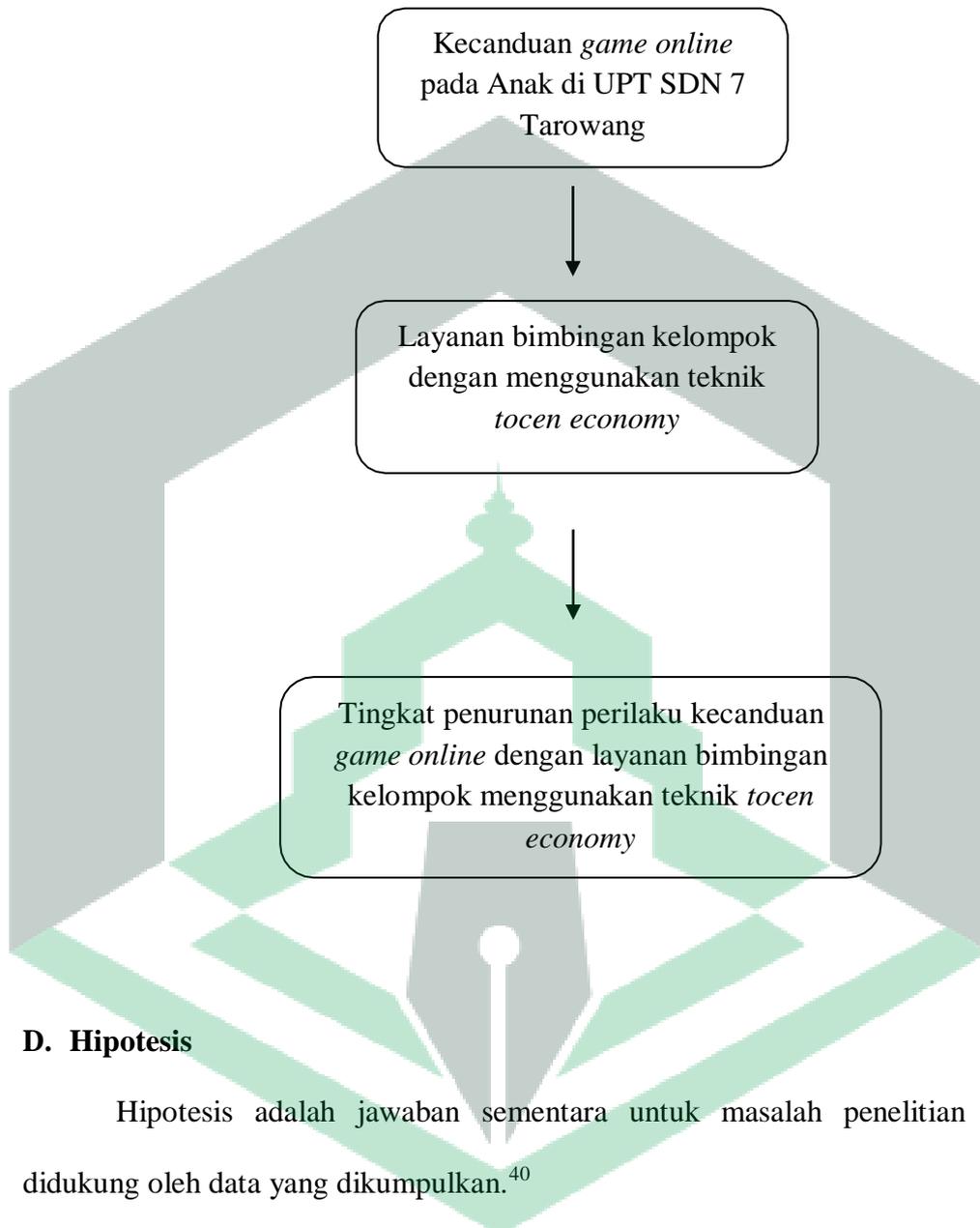
Menurut sugiyono, kerangka pikir merupakan ringkasan hubungan antara dua variabel yang disusun dari berbagai teori yang dijelaskan.³⁹

Kerangka pikir ditentukan oleh variabel masalah yaitu kecanduan game online dan variabel tindakan yaitu bimbingan kelompok. Kerangka pikir dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* dengan menggunakan teknik *tocen economy*, berikut

³⁸ Nurul Azizah Kurniawati, "Tugas Perkembangan pada Anak Akhir", *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice, & Research* vol. 3 No. 2 (Agustus 2019) h. 87-88

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2012). h. 60

Gambar 2.1
Kerangka Pikir



D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara untuk masalah penelitian yang didukung oleh data yang dikumpulkan.⁴⁰

sHipotesis penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* dengan menggunakan teknik *tocen economy*. Berdasarkan hipotesis penelitian diatas, penulis mengajukan hipotesis penelitian

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*” (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). h. 71

yaitu “Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *tocen economy* sangat penting terhadap perubahan anak yang mengalami kecanduan *game online*.”

Untuk menguji hipotesis, selanjutnya melihat angka probabilitas dengan ketentuan jika nilai probabilitas < 0.05 artinya hipotesis diterima yaitu bahwa teknik *tocen economy* dapat menangani kecanduan *game online* pada siswa di UPT SDN 7 Tarawang.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian dapat dipahami sebagai suatu cara ilmiah dalam mengumpulkan data yang valid dengan tujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan memprediksi masalah di bidang pendidikan.¹

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik untuk tujuan pengujian hipotesis yang telah ditetapkan.

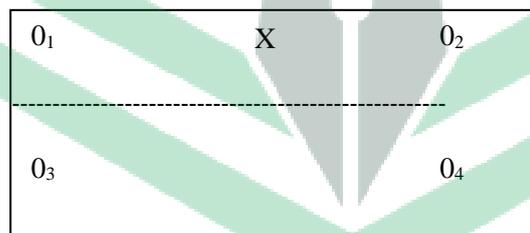
Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah pendekatan perilaku yang menggunakan reinforcement positif. Pendekatan ini merupakan segala bentuk respon verbal dan nonverbal yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku konseli yang bertujuan memberikan feed back bagi si penerima atas perbuatannya sebagai suatu tindakan dorongan. Penelitian ini juga menggunakan penelitian eksperimen quasi. Penelitian eksperimen quasi yaitu rancangan penelitian eksperimen tapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol atau mengendalikan variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi eksperimen.²

¹ Sugiyono, *“Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D”* (Bandung: Alfabeta, 2013). h. 6

² Sugiyono, *metode Penelitian Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&d.* h. 1

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian Non Equivalent Control Group Design. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana kedua kelas ini diberikan perlakuan yang berbeda. Pada dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan pre-test dan post-test. Namun, hanya Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan (treatment). Desain eksperimen ini digunakan karena dalam penelitian ini terdapat kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol sebagai pembanding, kedua kelompok akan diukur dua kali sebelum dan sesudah perlakuan. Pertama dilakukan pengukuran (pretest), kemudian kelompok eksperimen diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *token economy*, namun kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan sepenuhnya seperti pada kelompok eksperimen, Maka dilakukan pengukuran baru (posttest) untuk melihat apakah perlakuan tersebut dapat diterapkan pada subjek penelitian. Desain penelitian dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar 3.1. Rancangan Desain Penelitian



Keterangan :

X : Perlakuan

O_1 : *Pre-test* pada kelompok eksperimen.

O_2 : *Post-test* pada kelompok eksperimen

0₃ : *Pre-test* pada kelompok Kontrol.

0₄ : *Post-test* pada kelompok Kontrol

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian : Lokasi penelitian yang digunakan peneliti adalah di UPT SDN 7 Tarawang, Kabupaten Jeneponto.
2. Waktu Penelitian : Penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu yaitu dari 20 Maret 2023 sampai dengan 03 April 2023

C. Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah gambaran tentang batasan-batasan variabel yang bersangkutan atau apa yang diukur oleh variabel yang bersangkutan. Defenisi operasional digunakan untuk menjelaskan makna operasional dari variabel penelitian untuk menghindari kesalahpahaman dalam variabel.

Variabel bebas dari penelitian ini adalah teknik *toke economy*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online*. Berikut adalah penjelasan dari variabel secara operasional :

1. Variabel bebas (X) : Bimbingan kelompok dengan teknik *tocen economy* merupakan merupakan bantuan terhadap individu yang dilakukan dengan cara berkelompok, dengan menggunakan teknik *tocen economy* yang dirancang untuk mengurangi perilaku yang tidak disukai dengan menggunakan token atau koin.
2. Variabel terikat (Y) : Kecanduan *game online* merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain *game online* dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³

Sugiyono mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek dan subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴ populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas 5A dan 5B yang berjumlah 30 siswa yang memiliki game online dan menjadi pemain aktif game online di UPT SDN 7 Tarawang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Suharsini Arikunto, Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang ingin diteliti. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yang artinya teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Menurut Suharsini Arikunto sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh. Walaupun cara

³ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&d". h. 180

⁴ Sandu Siyoto, *Dasar Metode Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015). h. 63

seperti ini diperbolehkan, yaitu peneliti bisa menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu, tetapi ada syarat-syarat yang harus dipenuhi, yaitu :

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat, atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi.⁵

Remaja diberikan skala tingkat kecanduan *game online* yang berupa angket pernyataan kemudian diperoleh jumlah remaja yang memiliki perilaku kecanduan *game online* tinggi. Skala tingkat kecanduan *game online* berfungsi menjangkau remaja yang memiliki tingkat kecanduan yang tinggi dengan *pretest* untuk mendapatkan sampel penelitian dengan kriteria yang telah ditemukan. Kemudian akan diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *token economy* sebagai treatment

E. Instrumen Penelitian

Menyusun instrumen merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Menyusun instrumen pada dasarnya adalah menyusun alat evaluasi, karena mengevaluasi adalah memperoleh data tentang sesuatu yang diteliti, dan hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan standar yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti.⁶

Menurut Sugiyono kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

⁵ Suharsimi Arikunto, "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*" (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). hl. 80

⁶ Sandu Siyoto, *Dasar Metode Penelitian*. h. 78

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut :

1. Angket (kuesioner), yaitu lembaran yang berisi cek list yang terdiri dari beberapa item pertanyaan yang berhubungan dengan kecanduan *game online* pada remaja di jeneponto. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert 5 alternatif jawaban menunjukkan Positif dan Negatif setiap alternatif jawaban yang ada ditandai dalam bentuk sebagai berikut :

Tabel 3.1
Skor Jawaban Responden

Negatif		Positif	
Pilihan	Skor	Pilihan	Skor
Sangat Sering	5	Sangat Sering	1
Sering	4	Sering	2
Kadang-Kadang	3	Kadang-Kadang	3
Jarang	2	Jarang	4
Tidak Pernah	1	Tidak Pernah	5

2. Lembar dokumentasi, yaitu data-data tertulis yang diambil baik itu melalui tata usaha seperti gambaran umum lokasi penelitian, sarana dan prasarana, maupun data-data yang berhubungan dengan kecanduan *game online* pada remaja di jeneponto.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner (Angket)

Angket merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subyek, baik secara individual atau kelompok, untuk mendapatkan informasi tertentu seperti preferensi, keyakinan, minat dan perilaku. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih, artinya

responden menjawab tentang dirinya. Dipandang dari bentuknya merupakan *rating-scale* (Skalabertingkat), yaitu sebuah pernyataan diikuti kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan.⁷

Peneliti akan menyebarkan isian angket kepada 30 peserta didik yang telah peneliti jadikan sebagai objek sampel pada penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan skala likert untuk pengukuran kecanduan *game online*.

2. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap subjek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Observasi pada penelitian ini adalah pada tingkat kecanduan *game online* peserta didik di UPT SDN 7 Tarawang.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari data yang didokumentasikan. ketika menerapkan metode dokumentasi, peneliti menyediakan benda-benda tertulis seperti kertas, dokumentasi, peraturan, pulpen dan catatan harian dan sejenisnya.⁸ Dalam penelitian ini penulis mengambil dokumen seperti profil sekolah, sarana dan prasarana umum lokasi penelitian, serta data lain sebagai pendukung pada penelitian ini.

⁷ Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2011). h. 44

⁸ Wayan Nurkencana, *Pemahaman Individu*, (Surabaya: Usaha Offset, 2005) h. 35

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk memahami apa yang terdapat dibalik semua data tersebut, mengelompokkannya, meringkasnya menjadi suatu yang kompak dan mudah dimengerti, serta menemukan pola umum yang timbul dari data tersebut. Dalam analisis data kuantitatif, apa yang dimaksud dengan mudah dimengerti dan pola umum itu terwakili dalam bentuk simbol-simbol statistik, yang dikenal dengan istilah notasi, variasi, dan koefisien.⁹ Untuk mengetahui keberhasilan percobaan eksperimen, adanya penurunan kecanduan *game online* dapat digunakan rumus uji-t atau t-test.



⁹ Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2011). h. 50

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Data

1. Profil Sekolah

Adapun keadaan sekolah di UPT SDN 7 Tarowang adalah :

Nama sekolah	: UPT SDN 7 Tarowang
Kepala Sekolah	: Ramli, S.Pd
Alamat Sekolah	: Jln. Kampung Beru, Kecamatan Tarowang, Desa Pao, Provinsi Sulawesi Selatan.
Kode Pos	: 92361
Luas Tanah	: 2.380 m ²
Siswa Laki-Laki	: 122
Siswa Perempuan	: 114

UPT SDN 7 Tarowang didirikan pada tahun 1982. Sekolah ini mendapatkan nilai akreditasi A. Luas tanah di UPT SDN 7 Tarowang yaitu 2.380m². Memiliki beberapa gedung yang digunakan sebagai beberapa ruang kelas, ruang guru, lapangan dan juga perpustakaan.

2. Visi dan Misi UPT SDN 7 Tarowang

Visi UPT SDN 7 Tarowang adalah meningkatkan mutu pendidikan UPT SD Negeri 7 Tarowang yang maju dan mandiri guna melahirkan sumberdaya manusia (SDM) yang terampil, cakap, berbudi luhur, beriman dan beragama.

Adapun misinya adalah meningkatkan prestasi belajar dan mengajar, menjalin kerja sama antara guru komite dan kepala sekolah, membina keimanan,

ketakwaan, dan perilaku sesuai dengan pancasila dan agama.¹

3. Sarana dan Prasana

Tabel 4.1
Sarana dan Prasarana UPT SDN 7 Tarowang

No	Nama	Jumlah
1.	Kantor	1 Unit
2.	Ruang Kelas	8 Unit
3.	Perpustakaan	1 Unit
4.	Ruang Guru	1 Unit
5.	Ruang Kepala Sekolah	1 Unit
6.	Kamar Mandi	1 Unit
7.	Uks	1 Unit
8.	Kantin	1 Unit
9.	Lapangan	1 Unit

Sumber : Data dari UPT SDN 7 Tarowang

4. Penerapan Bimbingan Kelompok untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa di UPT SDN 7 Tarowang.

Peneliti menggunakan kuesioner dalam bentuk skala likert pada penelitian ini. Peneliti membagikannya kepada seluruh kelas 5A dan 5B sebanyak 30 responden dengan 30 pernyataan. Kuesioner yang dibagikan kepada siswa merupakan kuesioner yang telah lulus uji validitas. Penyebaran angket kepada siswa dilakukan pada saat jam istirahat dengan persetujuan kepala sekolah dan juga guru mata pelajaran. Proses pengisian kuesioner diawasi langsung oleh peneliti agar siswa menjawab pernyataan dengan sebenar-benarnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada 20 Maret 2023 sampai dengan 03 April 2023. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara spesifik efektifitas layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik *tocen economy* untuk

¹ Data Laporan Sekolah di UPT SDN 7 Tarowang

mengurangi kecanduan *game online* pada siswa. Data yang diperoleh adalah hasil *pretest* dan *posttest* kecanduan *game online*.

Tabel 4.2
Skor Kecanduan Game Online Siswa (*Pretest*)

No	Siswa	Nilai	No	Siswa	Nilai
1.	DR	81	16.	SA	81
2.	R	79	17.	J	78
3.	AAP	89	18.	NAI	81
4.	MF	92	19.	DW	79
5.	T	76	20.	NK	94
6.	A	85	21.	NJ	85
7.	R	78	22.	AAW	65
8.	NSK	112	23.	P	72
9.	PS	93	24.	AP	78
10.	N	94	25.	R	66
11.	MAS	77	26.	S	78
12.	N	77	27.	SR	87
13.	I	70	28.	KY	78
14.	MD	79	29.	NAS	46
15.	NAA	62	30.	H	90

Sumber : Output data dari Microsoft Excel 2007

Dari hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa dapat dilihat bahwa terdapat 12 siswa yang memiliki skor tertinggi dan menjadi sampel penelitian yang akan diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online*.

5. Hasil *Pretest* Kecanduan *Game Online*

Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui hasil *pretest* yang dilakukan, dengan tujuan untuk mengetahui gambaran asli siswa yang mengalami kecanduan *game online*. *Pretest* kelompok eksperimen diberikan kepada siswa kelas 5A UPT SDN 7 Tarawang.

Tabel 4.3
Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Skor	Kategori
1.	AAP	89	Tinggi
2.	MF	92	Sangat Tinggi
3.	A	85	Tinggi
4.	NSK	112	Sangat Tinggi
5.	PS	93	Sangat Tinggi
6.	N	94	Sangat Tinggi
Σ		565	
Rata-Rata		94.17	

Sumber : Output data dari Microsoft Excel 2007

Tabel 4.4
Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol

No	Nama	Skor	Kategori
1.	SA	81	Tinggi
2.	NAI	81	Tinggi
3.	NK	94	Sangat Tinggi
4.	NJ	85	Tinggi
5.	SR	87	Tinggi
6.	H	90	Tinggi
Σ		518	
Rata-Rata		86.33	

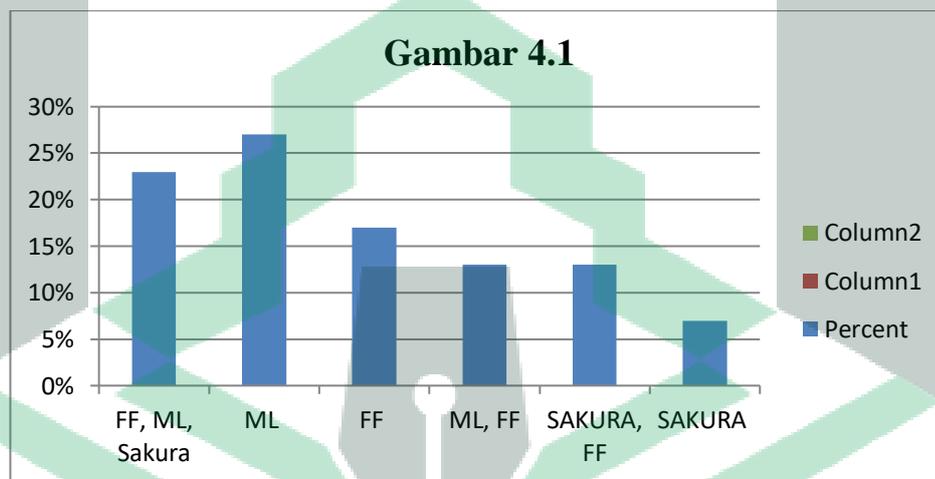
Sumber : Output data dari Microsoft Excel 2007

Tabel 4.3 dan 4.4 menunjukkan bahwa ada 6 siswa pada kelompok kontrol dan 6 siswa pada kelompok eksperimen yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi dengan skor rata-rata 94.17 dan 86.33. kemudian penulis memberikan perlakuan dengan teknik *token economy* pada kelompok eksperimen dan kontrak perilaku pada kelompok kontrol untuk menurunkan kecanduan *game online* pada siswa.

Tabel 4.5
Jenis Game yang dimainkan

Nama Game	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
FF, ML, SAKURA	7	23.3%	23.3%	23.0%
ML	8	26.7%	26.7%	49.7%
FF	5	16.7%	16.7%	66.3%
ML, FF	4	13.3%	13.3%	79.7%
SAKURA, FF	4	13.3%	13.3%	93.0%
SAKURA	2	6.7%	6.7%	100.0%
Total	30	100.0%	100.0%	

Sumber : Output data dari Microsoft Excel 2007

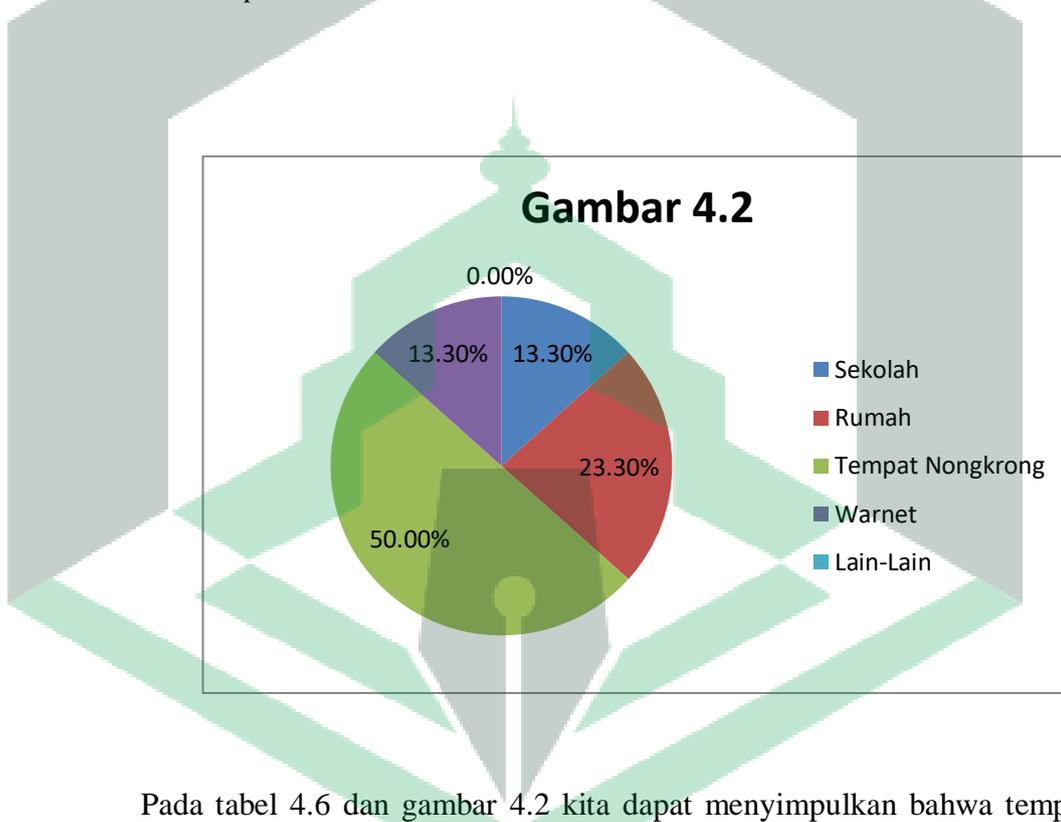


Hal ini dijelaskan berdasarkan pada tabel 4.5 dan gambar 4.1 frekuensi kecanduan *game online* yang dimainkan oleh peserta didik rata-rata berbeda. Yang paling banyak diminati pelajar adalah FF, ML, dan Sakura Simulator. Ketiga game ini merupakan game yang sangat diminati banyak remaja dan juga anak-anak saat ini.

Tabel 4.6
Tempat Bermain Game Online

Tempat	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sekolah	4	13.3%	13.3%	13.3%
Rumah	7	23.3%	23.3%	36.7%
Tempat Nongkrong	15	50.0%	50.0%	86.7%
Warnet	4	13.3%	13.3%	100.0%
Lain-Lain	0	0.0%	0.0%	100.0%
Total	30	100.0%	100.0%	

Sumber : Output data dari Microsoft Excel 2007



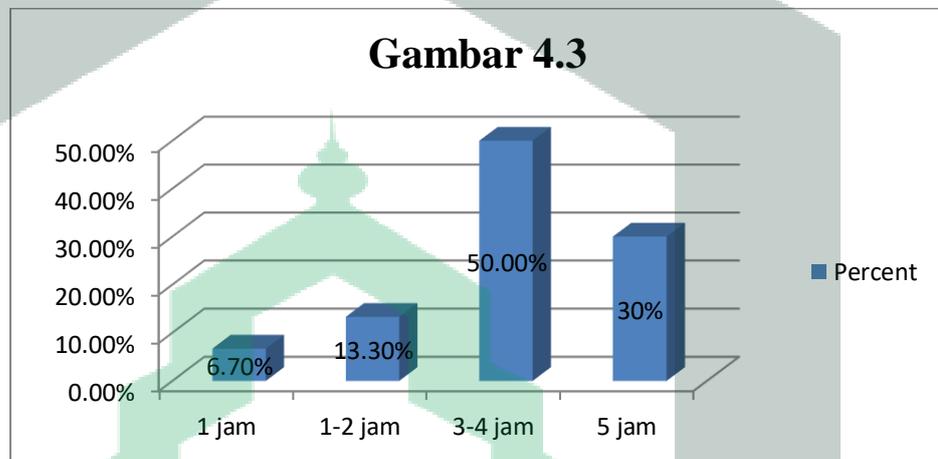
Pada tabel 4.6 dan gambar 4.2 kita dapat menyimpulkan bahwa tempat bermain *game online* yang banyak dimainkan adalah di tempat nongkrong. Tempat ini tidak bisa dihindari bagi para pelajar karena sudah menjadi hal yang lumrah bagi para pelajar untuk bertemu ditempat nongkrong.

Tabel 4.7
Waktu Bermain Game Online

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1 jam	2	6.7%	7%	7
1-2 jam	4	13.3%	13%	713%
3-4 jam	15	50.0%	50%	763%
5 jam	9	30.0%	30%	793%
Total	30	100	100%	

Sumber : Output data dari Microsoft Excel 2007

Gambar 4.3

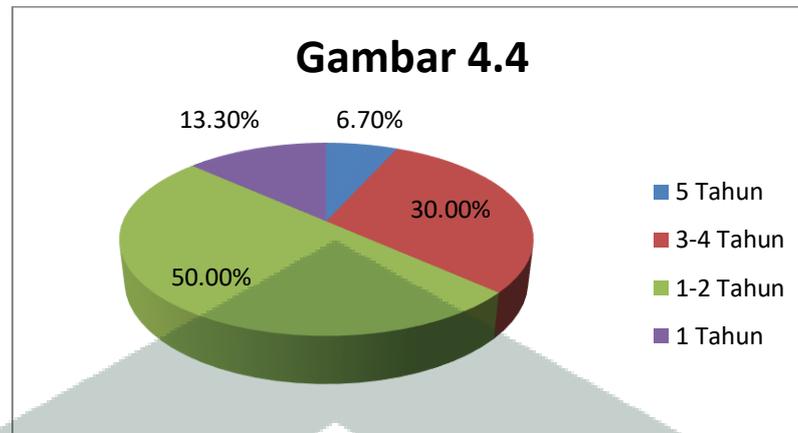


Berdasarkan tabel 4.7 dan gambar 4.3 menjelaskan dari sekian banyak peserta, siswa yang bermain game online paling banyak waktu yang dihabiskan siswa adalah 3-5 jam dalam sehari.

Tabel 4.8
Lamanya Bermain Game Online

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
5 Tahun	2	6.7%	6.7%	6.7%
3-4 Tahun	9	30.0%	30.0%	36.7%
1-2 Tahun	15	50.0%	50.0%	86.7%
1 Tahun	4	13.3%	13.3%	100.0%
Total	30	100.0%	100.0%	

Sumber : Output data dari Microsoft Excel 2007



Berdasarkan tabel 4.4 dan gambar 4.4 nilai rata-rata siswa yang bermain *game online* adalah sebanyak 9 siswa yang bermain 3-4 tahun yang lalu dengan rasio 36.7% dan 15 orang yang bermain game dari 1-2 tahun yang lalu dengan rasio 86.7%.

6. Hasil Data *Postest* Kecanduan *Game Online*

Setelah diberikan perlakuan dengan layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik *token economy*, penulis mengukur kembali perilaku kecanduan *game online* siswa UPT SDN 7 Tarawang.

Tabel 4.9
Hasil *Postest* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Skor	Kategori
1	AAP	57	Sangat Rendah
2	MF	58	Sangat Rendah
3	A	64	Rendah
4	NSK	70	Rendah
5	PS	59	Sangat Rendah
6	N	56	Sangat Rendah
Σ		364	
Rata-Rata		60.67	

Sumber : Output data dari Microsoft Excel 2007

Pada tabel 4.9 Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik *tocen economy* siswa mengalami penurunan kecanduan *game online*. Terdapat 4 konseli dengan tingkat kecanduan sangat rendah dengan nilai rata-rata 60.67.

Tabel 4.10
Hasil *Postest* Kelompok Kontrol

No	Nama	Skor	Kategori
1	SA	60	Sangat Rendah
2	NAI	66	Rendah
3	NK	56	Sangat Rendah
4	NJ	57	Sangat Rendah
5	SR	65	Rendah
6	H	74	Sedang
Σ			378
Rata-Rata			63.00

Sumber : Output data dari Microsoft Excel 2007

Pada tabel 4.10 Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik kontrak perilaku siswa mengalami penurunan kecanduan *game online* terdapat 3 konseli dengan tingkat kecanduan sangat rendah dengan nilai rata-rata 63.00

7. Perbandingan Hasil Data *Pretest* dan *Postest*

Data penelitian yang diperoleh dari siswa kelas 5A dan 5B diberikan kepada 30 siswa sebelum perlakuan (*Pretest*) dan setelah perlakuan (*Postest*). Perbandingan digunakan untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *tocen economy*. Skor dan persentase kecanduan *game online* untuk setiap siswa sebelum dan sesudah perlakuan ditunjukkan dibawah ini

:

Tabel 4.11
Kategorisasi Perbedaan Kecanduan *Game Online* Pada Kelompok
Eksperimen Sebelum dan Sesudah Diberikan Layanan Bimbingan
Kelompok dengan Teknik *Tocen Economy*

No	Nama Siswa	Sebelum	Sesudah	Keterangan Sebelum	Keterangan Sesudah
1.	AAP	89	57	Tinggi	Sangat Rendah
2.	MF	92	58	Sangat Tinggi	Sangat Rendah
3.	A	85	64	Tinggi	Rendah
4.	NSK	112	70	Sangat Tinggi	Rendah
5.	PS	93	59	Sangat Tinggi	Sangat Rendah
6.	N	94	56	Sangat Tinggi	Sangat Rendah

Sumber : Output data dari Microsoft Excel 2007

Tabel 4.12
Kategorisasi Perbedaan Kecanduan *Game Online* Pada Kelompok
Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberikan Layanan Bimbingan
Kelompok dengan Teknik *Tocen Economy*

No	Nama Siswa	Sebelum	Sesudah	Keterangan Sebelum	Keterangan Sesudah
1.	SA	81	60	Tinggi	Sangat Rendah
2.	NAI	81	66	Tinggi	Rendah
3.	NK	94	56	Sangat Tinggi	Sangat Rendah
4.	NJ	85	57	Tinggi	Sangat Rendah
5.	SR	87	65	Tinggi	Rendah
6.	H	90	74	Tinggi	Sedang

Sumber : Output data dari Microsoft Excel 2007

Tabel 4.13
Perbedaan Kecanduan *Game Online* Sebelum dan Sesudah Diberikan
Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Tocen Economy*

No	Kategori	Pretest				Posttest			
		Eksperimen		Kontrol		Eksperimen		Kontrol	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Sangat Tinggi	4	67%	1	17%	0	0%	0	0%
2.	Tinggi	2	33%	5	83%	0	0%	0	0%
3.	Sedang	0	0%	0	0%	0	0%	1	17%
4.	Rendah	0	0%	0	0%	2	33%	2	33%
5.	Sangat Rendah	0	0%	0	0%	4	67%	3	50%
Jumlah		6	100%	6	100%	6	100%	6	100%

Sumber : Output data dari Microsoft Excel 2007

Pada kategori sangat tinggi terlihat *pretest* pada kelompok eksperimen frekuensinya adalah 4 siswa dan pada kelompok kontrol 1 siswa. Sedangkan frekuensi tinggi pada kelompok eksperimen 2 siswa dan kelompok kontrol 5 siswa. Kemudian hasil frekuensi sampai dengan 6 siswa dihitung persentase 100%.

Selain itu, frekuensi *Posttest* dengan kategori sedang pada kelompok eksperimen adalah 0 siswa dan pada kelompok kontrol 1 siswa. Frekuensi rendah pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah 2 siswa. Sedangkan frekuensi sangat rendah pada kelompok eksperimen adalah 4 siswa dan 3 siswa pada kelompok kontrol dengan persentase 100%.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan konseling dengan teknik *tocen economy* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa.

8. Hasil Penilaian Teknik *Tocen Economy*

Poin yang dikumpulkan oleh peserta didik dalam bentuk token masalah kecanduan *game online* siswa dapat diidentifikasi berdasarkan indikatornya dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.14
Jumlah Poin *Tocen Economy* Peserta didik

Peserta Didik	Indikator Permasalahan					Jumlah Token
	1	2	3	4	5	
A	20	20	20	20	20	100 Poin
NSK	20	20	10	20	10	80 Poin
AAP	20	20	10	10	20	80 poin
PS	10	20	20	20	20	90 Poin
MF	20	20	10	10	20	80 Poin
N	10	10	20	10	20	70 Poin

Evaluasi token yang dikumpulkan oleh siswa, peneliti bekerja sama dengan wali kelas 5a dan 5b. Poin yang diperoleh siswa dalam bentuk token dapat ditukar dengan jenis hadiah yang disepakati selama bimbingan kelompok.

Tabel 4.15
Jenis Hadiah Penukaran Poin

No	Jumlah Token	Jenis Hadiah
1.	100 Poin	Snack
2.	90 Poin	Coklat Beng-Beng
3.	80 Poin	Buku Tulis
4.	70 Poin	Pulpen
5.	60 Poin	Penggaris

9. Efektivitas Teknik *Tocen Economy* untuk Menurunkan Kecanduan *Game Online* pada Siswa di UPT SDN 7 Tarawang.

a. Uji Normalitas

Tabel 4.16
Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.340	6	.028	.817	6	.084
Postest Eksperimen	.172	6	.200*	.927	6	.560
Pretest Kontrol	.184	6	.200*	.932	6	.593
Postest Kontrol	.289	6	.128	.853	6	.165
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Sumber : *Statistical Program for Social Science Statistics 24*

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu variabel ada, apakah sebaran data yang diperiksa normal atau tidak. Selain itu, tujuan uji normalitas juga untuk menunjukkan bahwa variabel dependen diperoleh dalam bentuk skor dari penelitian yang tersebar, apakah sesuai dengan aturan normal atau tidak. Kaidah yang digunakan untuk menguji normalitas yaitu jika $P > 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal, sedangkan jika $P < 0.05$ maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan tabel 4.14, dapat dikemukakan bahwa nilai signifikan (sig) adalah $0.028 > 0.05$. Dari sini dapat disimpulkan bahwa data kecanduan *game online* siswa dengan menggunakan Bimbingan kelompok teknik *tocen economy* berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hasil perbandingan nilai sebelum dan sesudah pengujian. Hipotesis kemudian diuji menggunakan uji paired sampel t-test untuk mengetahui keefektifan teknik *tocen economy* dalam menurunkan kecanduan *game online* siswa.

Tabel 4.17

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Eksperimen	94.17	6	9.326	3.807
	Posttest Eksperimen	63.00	6	6.753	2.757
Pair 2	Pretest Kontrol	86.33	6	5.125	2.092
	Posttest Kontrol	60.67	6	5.354	2.186

Sumber : *Statistical Program for Social Science Statistics 24*

Dari tabel diatas terlihat bahwa mean *Pretest* adalah 94.17 dan mean dari *posttest* adalah 63.00 yang berarti mean *posttest* lebih rendah daripada mean *pretest*. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa teknik *tocen economy* dapat menurunkan kecanduan *game online* pada siswa.

Tabel 4.18

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Eksperimen & Posttest Eksperimen	6	-.121	.820
Pair 2	Pretest Kontrol & Posttest Kontrol	6	.209	.691

Sumber : *Statistical Program for Social Science Statistics 24*

Korelasi antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan adalah 0.121 dan nilai sig pada tabel paired samples corelations adalah 0.820. karena nilai sig $0.820 > 0.05$ dari sini dapat disimpulkan bahwa ada korelasi antara data variabel yaitu *Pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.19

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	31.167	12.156	4.963	18.410	43.924	6.280	5	.002
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	25.667	6.593	2.692	18.748	32.586	9.536	5	.000

Sumber : *Statistical Program for Social Science Statistics 24*

Dari tabel diatas terlihat bahwa t adalah 6.280 dengan rata-rata 31.167. kemudian t_{hitung} dibandingkan dengan ketentuan t_{tabel} ($6.280 > 2.570$). Dengan demikian nilai t_{hitung} sebesar 6.280 dengan signifikansi $0.002 < 0.05$. artinya hipotesis diterima yaitu bahwa teknik *tocen economy* dapat menurunkan kecanduan *game online* pada siswa di UPT SDN 7 Tarawang.

B. Pembahasan

Sebuah studi tentang layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *tocen economy* untuk menurunkan kecanduan *game online* di UPT SDN 7 Tarawang. Penelitian ini dimulai pada tanggal 20 Maret 2023 sampai dengan 03 April 2023. Penulis menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian *non equivalent control group*, dimana desain tersebut memiliki dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan eksperimen yang masing-masing diberi perlakuan yang berbeda.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dengan materi tentang kecanduan *game online* yang telah disusun. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan layanan bimbingan kelompok teknik *tocen economy*, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik kontrak perilaku. Pertemuan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan pada kelompok eksperimen dan 6 kali pertemuan pada kelas kontrol. Pertemuan pertama dilakukan untuk mendapatkan hasil *pretest* dengan menggunakan angket (kuesioner) yang telah divalidasi. Pertemuan kedua merencanakan kegiatan inti pelaksanaan layanan bimbingan kelompok terkait kecanduan *game online* dari pertemuan ketiga sampai kelima, dan pertemuan terakhir atau keenam adalah mengumpulkan hasil *posttest*.

Berdasarkan penjelasan di atas, pemberian layanan bimbingan kelompok dapat dikatakan bahwa bimbingan kelompok berpengaruh terhadap pencegahan perilaku kecanduan *game online* siswa. Selain itu, bimbingan kelompok dengan teknik *tocen economy* dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa tentang perilaku baik dan buruk sesuai dengan materi yang telah disampaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Teknik *tocen economy* dengan layanan bimbingan kelompok efektif untuk menurunkan kecanduan *game online* pada siswa kelas 5 di UPT SDN 7 Tarowang. Berdasarkan hasil perhitungan skor rata-rata kecanduan *game online* dengan teknik *tocen economy* pada kelompok eksperimen adalah 94.17 dan pada kelompok kontrol nilai rata-ratanya adalah 86.33. Setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *tocen economy* kelompok mengalami penurunan yaitu kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 86.33 dan kelompok kontrol 94.17.
2. Perbedaan kecanduan *game online* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *tocen economy* diketahui bahwa *pretest* siswa yang berkategori sangat tinggi sebanyak 5 siswa pada kelompok eksperimen dengan persentase 67% dan kelompok kontrol 1 siswa dengan persentase 17%, sedangkan untuk kategori tinggi terdapat 2 orang pada kelompok eksperimen dengan persentase 33% dan 5 pada kelompok kontrol dengan persentase 83%.
3. Kemudian hasil *posttest* untuk kategori sedang sebanyak 1 orang pada kelompok kontrol dengan persentase 17%, pada kategori rendah terdapat 2 orang pada kelompok eksperimen dan kontrol sebanyak 33%. Serta pada

kategori sangat rendah terdapat 4 orang pada kelompok eksperimen dengan persentase sebanyak 67% dan 3 orang pada kelompok eksperimen dengan persentase 50%

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti memberikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut :

1. Siswa harus mengurangi aktivitas bermain *game online* dalam kesehariannya. Selain itu, siswa perlu memahami kegiatan harian mereka sehingga mereka siap untuk membuat keputusan dan mengambil tindakan kegiatan setiap hari.
2. Guru konseling dan segenap dewan guru agar lebih ekstra dalam mengawasi muridnya yang kecanduan *game online* ketika pada waktu jam sekolah terutama pada waktu jam belajar.
3. Untuk penulis lain yang akan meneliti tentang masalah ini sebelum melakukan layanan bimbingan kelompok, observasi secara detail akan membantu menentukan langkah-langkah yang harus diikuti dalam membimbing siswa dalam pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Fahrudin, Ph. D. “Teknik Economy Token Dalam Perubahan Perilaku Klien.” *Jurnal Informasi* 17, no. 03 (2012): 139–140.
- Amin, Syamsul Munir. *Bimbingan Dan Konseling Islam*. 3rd ed. Jakarta: Amzah, 2015.
- Angela. *Ejournal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1. 2 vols. Samarinda: CV MulyaAbadi, 2013.
- Anwar, Desy. “Kamus Lengkap 100 Milliard.” *Kamus Lengkap 100 Milliard (Inggris-Indonesia-Indonesia-Inggris)*. Surabaya: Amelia, 2015.
- Aqila, Smart. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A’Plus Books, 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Corey, Gerald. *Teori Dan Praktek Konseling Dan Psikoterapi*. Bandung: Rafika Aditama, 2013.
- C.Y, Chen, and Chang S.L. *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game Online*. Jakarta: CV Intan Pratama, 2008.
- Dewa Ketut, Sukardi. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Jakarta Cipta, 2008.
- Entertainment Software Association of Canada. “Essential Facts about the Canadian Video Game Industry,” 2013. <http://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/08/Essential-Facts-2013-EN.pdf>.
- Erford, Bradley T. *40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020.
- Erik, Sinsu, and Wetik Virgini Syenshie. “Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria.” *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa* 2, no. 2 (Agustus 2020): 70.
- Erikson, Erik H. “Identitas dan Siklus Hidup Manusia”, (Jakarta : Penerbit Gramedia, 1989) h. 5
- Faruza, Muhammad Fikri. “Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Yang Kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di

MAPN 4 Martubung.” Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018.

Febrini, Deni. *Bimbingan Dan Konseling*. Bengkulu: CV Brimedia Global, 2020.

Gunarsa, Singgih D. “Dasar dan Teori Perkembangan Anak”, (Jakarta : Gunung Mulia, 1990) h. 39

Ghuman, Griffiths. “A Cross-Genre Study of Online Gaming: Player Demographics, Motivation for Play and Social Interactions among Players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*” 2, no. 1 (n.d.).

Hartimah, Siti. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Rafika Aditama, 2012.

Ibda, Fatimah, “Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget”, *Jurnal Intelektual* vol. 3, no. 1 (Januari-Juni 2015) h. 32-33

Irawan, Sapto, and Dina Siska W. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik” 7, no. 1 (2021)

Jannah, Miftahul. “Tugas-Tugas Perkembangan pada Usia Kanak-Kanak”, *Jurnal Psikologi* vol. 1, No. 2, (September 2015) h. 88-89

Kurniawati, Nurul Azizah. “Tugas Perkembangan pada Anak Akhir”, *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice, & Research* vol. 3 No. 2 (Agustus 2019) h. 87-88

Marinda, Leni, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar”, *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* Vol. 13, No. 1 (April 2020) h. 126 Seto Mulyadi, “Psikologi Perkembangan”, (Jakarta : Penerbit Gunadarma, 2015) h. 22-24

M, Garry. *Behavior Modification : What It Is and How to Do It*. 6th ed. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice-Hall, n.d.

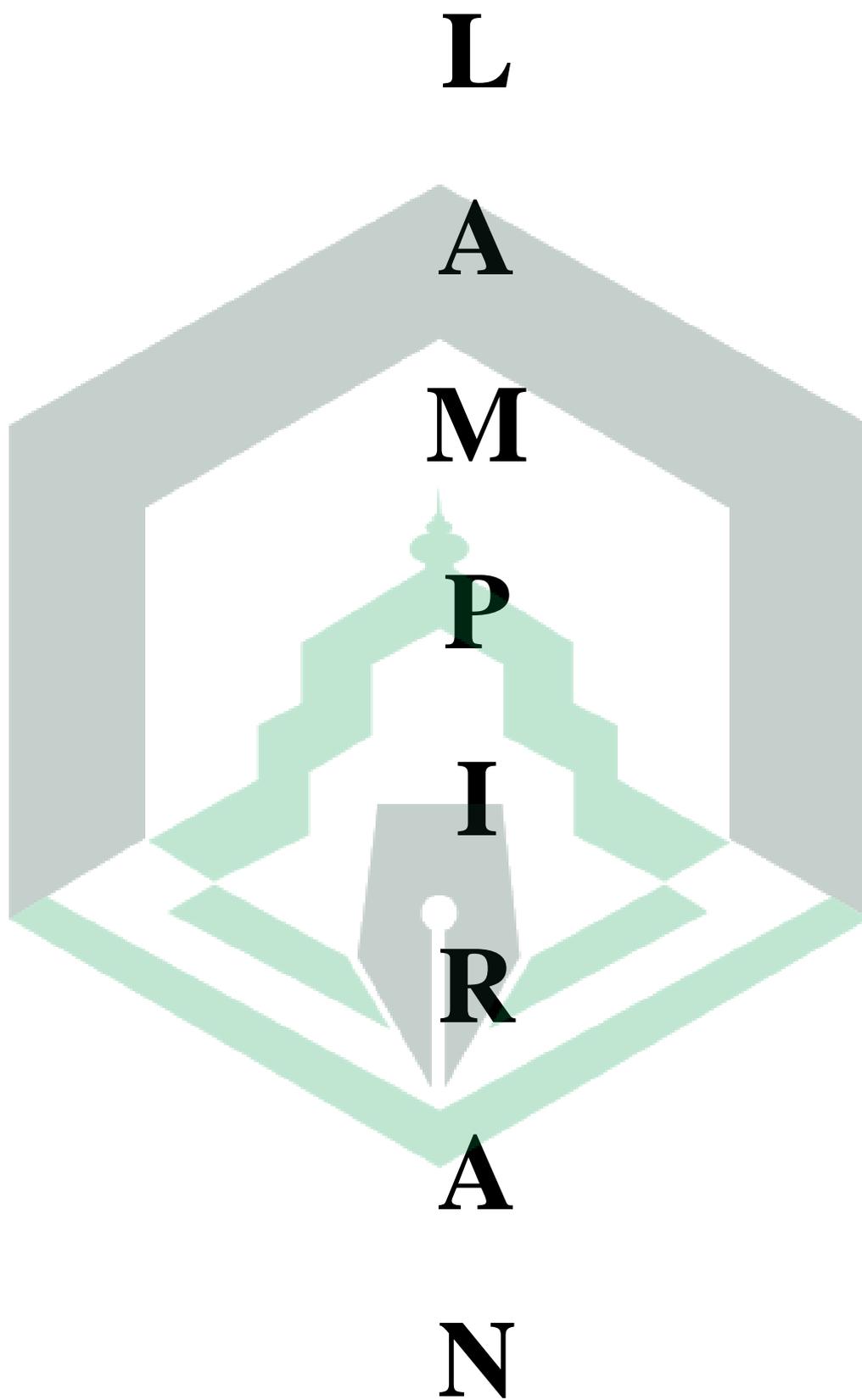
Mulyadi, Seto, Muhammad Fakhurrozi, and Diana Rohayati. *Psikologi Konseling*. Jakarta: Penerbit Gunadarma, 2015.

Mokalu, Valentino Reykiv. “Teori Psikososial Erik Erikson : Implikasinya Bagi Pendidikan Agama Kristen di Sekolah”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Vol 12, No. 2 (November 2021) h. 184

Nurkencana, Wayan. *Pemahaman Individu Tes*. Surabaya: Usaha Offset, 2005.

- Prayitno. *Jenis Layanan Dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: UNP, n.d.
- . *Layanan L1-L9*. Padang: UNP, 2004.
- Purbatua, Tumiyem, and Helmi Ghoftar. *Media Pembelajaran Dan Pelayanan BK*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Purwanta, Edi. *Modifikasi Perilaku*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.
- Robert Mais, Fraldy, Sefti S.J. Rompas, and Lenny Gannika. “Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja.” *Jurnal Keperawatan* 8, no. 2 (2020): 19.
- Ridho Agung Juwantara, “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 9, No. 1 (Juni 2019), H. 30
- Selawati, Nadiya. “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Tocen Economy Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020.” Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Siyoto, Sandu. *Dasar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Suharman. “Pengaruh Teknik Modelling Terhadap Pengurangan Perilaku Pecandu Game Online.” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2017.
- Sutisna, Icam. “Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini”. (Gorontalo : UNG Press Gorontalo) h. 15-17
- Suryanto, Rahmad Nico. “Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Remaja.” *Jom FISIP* 2, no. 2 (Oktober 2015).
- Syafriana Nasution, Henni, and Abdillah. *Bimbingan Dan Konseling “Konsep, Teori Dan Aplikasinya.”* medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.

- . *Bimbingan Dan Konseling “Konsep, Teori Dan Aplikasinya.”* 1st ed. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.
- T, Ayllon. *How to Use Token Economy and Point System.* 2nd ed. Austin, Texas: Pro-Ed, n.d.
- Taniredja, Tukiran. *Penelitian Kuantitatif.* Bandung: Alfabeta, 2011.
- Tatick, Romlah. *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok.* Malang: Universitas Negeri Malang, 2006.
- Thohirin. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi).* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- . *Bimbingan Dan Konseling Disekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi).* Jakarta: Rajawali Pers., 2013.
- . *Bimbingan Dan Konseling Dosekolah Dan Madrasah.* Jakarta:Rajawali Pers., 2013.
- World Health Organization. “Gaming Disorder,” 2018. <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.
- Young, K. “Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium.” *Cyber Psychology & Behaviour* 3, no. 5 (2000): 475–479.



Lampiran 1 Angket (Kuesioner)

I. Identitas Responden

Nama :
Kelas :

- II. Pilihlah salah satu dari beberapa jawan yang tersedia dengan cara menyilang (X) pilihan ganda dan memberikan tanda centang (√) . Dalam skala ini tidak ada penilaian benar atau salah, jawaban yang paling baik adalah yang sesuai dengan diri anda.

PERTANYAAN 1

1. Berapa hari dalam seminggu waktu yang anda habiskan untuk bermain game online
 - a. Setiap hari
 - b. 1-2 hari
 - c. 3-4 hari
 - d. 5-6 hari
2. Berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dalam sehari?
 - a. Kurang dari 1 jam/hari
 - b. 1-2 jam/hari
 - c. 3-4 jam/hari
 - d. Lebih dari 5 jam/hari
3. Dalam bermain game online, berapa macam game online yang anda mainkan?
 - a. Lebih dari 3 jenis
 - b. 3 jenis
 - c. 2 jenis
 - d. 1 jenis

Sebutkan :
4. Dimana tempat yang bisa membuat anda asyik bermain game online?
 - a. Sekolah
 - b. Rumah
 - c. Tempat nongkrong
 - d. Warnet

Jika berbeda, sebutkan :

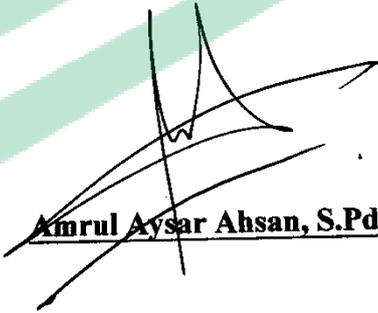
5. Kapan anda mulai bermain game online?
- Lebih dari 5 tahun yang lalu
 - Sejak 3-4 tahun yang lalu
 - Sejak 1-2 tahun yang lalu
 - Kurang dari 1 tahun.

PERNYATAAN 2

No	Pernyataan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Sangat Sering
1.	Saya sering menghabiskan banyak waktu dalam bermain online game					
2.	Saya bisa mengabaikan aktivitas lain untuk bermain game					
3.	Saya sering marah jika gagal menyelesaikan misi game					
5.	keluarga/teman saya sering mengeluh karena seringnya saya bermain game online					
6.	prestasi saya turun di sekolah karena bermain online game					
7.	Saya sering menunda makan saat bermain game online					
8.	Saya sering bermain game online untuk menghindari masalah di dunia nyata					
9	Saya sering merasa tidak sabar untuk bermain game online lagi					
10	saya merasa takut jika hidup tanpa bermain game online akan terasa membosankan atau tidak menyenangkan					
11.	Saya sering marah, membentak, dan kesal jika ada yang mengganggu saya saat bermain game online.					
12.	Saya sering begadang demi bisa bermain game online lebih lama					
13.	Saya sering menunda pekerjaan lain saat bermain online game					
14.	Saya sering berusaha mengurangi waktu bermain online game tapi gagal					
15.	Sayasering merasa tertekan, tidak bersemangat, atau cemas ketika sedang tidak bermain game online tetapi perasaan tersebut hilang saat saya sudah					

	kembali bermain online game					
16.	Saya tidak pernah memperpanjang waktu bermain game online					
17.	Saya tidak pernah mengabaikan tugas rumah demi bisa bermain game online.					
18.	Jika gagal dalam menyelesaikan misi game saya tidak pernah marah					
19.	Prestasi saya di sekolah tidak menurun karena bermain game online.					
20.	Saya tidak pernah menunda makan saat bermain game online					
21.	Saya tidak bermain game online untuk menghindari masalah didunia nyata.					
22.	Saya tidak pernah takut jika hidup tanpa bermain game online.					
23.	Saya tidak pernah marah, membentak, atau kesal jika diganggu saat bermain game					
24.	Saya tidak pernah begadang demi bisa bermain game online.					
25.	Saat tidak bermain game online saya tidak pernah merasa cemas dan tertekan					

Validator,


Amrul Aysar Ahsan, S.Pd.I., M.Si

No	Aspek	Indikator	No Item	
			(-)	(+)
1.	<i>Compulsion</i> (Dorongan untuk melakukan secara terus menerus)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus.	1, 12, 15	16, 22, 24
2.	<i>Withdrawal</i> (Penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i> .	9, 10, 14, 15,	25
3.	<i>Tolerance</i> (Toleransi)	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	6, 13, 19,	17, 19
4.	<i>Interpersonal and health-related problems</i> (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)	Interaksi dengan orang lain, masalah yang berhubungan dengan kesehatan.	3, 5, 7, 8, 11.	18, 20, 21, 23
Jumlah			15	10



Lampiran 2 Tabulasi Data

Pretest Eksperimen (Kelas Va)

Nama	No Item																														Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
DR	4	4	2	3	5	3	2	3	2	3	1	2	3	4	2	3	2	1	3	2	2	3	1	3	3	1	3	4	4	3	81	
R	5	5	3	3	2	3	1	2	3	5	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	5	2	1	1	4	2	4	5	4	3	79	
AAP	5	5	4	3	2	4	2	3	5	5	1	1	2	1	5	1	3	1	1	1	1	2	3	5	5	3	2	5	5	3	89	
MF	5	5	2	3	3	2	3	4	4	3	1	2	3	2	3	2	4	2	2	4	3	3	3	4	5	1	3	4	5	2	92	
T	3	4	3	3	5	4	3	1	2	1	1	1	2	5	1	1	2	1	4	1	4	4	2	1	3	1	2	5	5	1	76	
A	4	5	3	2	2	4	2	3	1	5	3	2	3	2	1	2	2	4	2	4	2	1	3	3	4	3	1	5	4	3	85	
R	5	5	4	3	2	3	1	2	3	4	1	2	1	4	2	3	2	4	1	3	1	2	1	4	3	2	2	4	3	1	78	
NSK	5	4	2	3	5	4	5	4	3	5	1	4	5	3	3	5	4	2	2	3	5	3	4	5	5	3	3	5	5	2	112	
PS	5	4	2	3	5	2	3	5	1	4	4	5	2	3	3	2	4	1	3	1	4	3	1	3	4	1	2	5	5	3	93	
N	5	5	4	3	5	2	3	5	1	4	3	4	2	2	3	2	4	1	3	1	3	3	2	3	5	2	1	5	5	3	94	
MAS	5	5	2	3	2	2	4	1	2	5	4	3	2	1	2	4	1	2	3	2	2	4	3	1	3	1	1	3	3	1	77	
N	5	5	2	3	3	2	4	1	2	3	4	3	2	5	3	2	1	1	1	2	3	3	2	2	2	2	1	3	4	1	77	
I	4	4	2	2	2	3	2	3	4	1	3	2	1	1	1	3	2	1	2	4	2	1	2	5	3	1	2	3	3	1	70	
MD	4	5	3	2	2	4	2	3	5	1	3	2	3	1	1	3	1	2	1	4	2	1	2	5	4	2	1	5	4	1	79	
NAA	5	5	3	3	2	3	1	2	1	2	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	1	3	4	2	62

Ket : ■ Sangat Tinggi
■ Tinggi
■ Sedang

Pretest eksperimen (Kelas Va)

Nama	No Item																														Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
AAP	5	5	4	3	2	4	2	3	5	5	1	1	2	1	5	1	3	1	1	1	1	2	3	5	5	3	2	5	5	3	89
MF	5	5	2	3	3	2	3	4	4	3	1	2	3	2	3	2	4	2	2	4	3	3	3	4	5	1	3	4	5	2	92
A	4	5	3	2	2	4	2	3	1	5	3	2	3	2	1	2	2	4	2	4	2	1	3	3	4	3	1	5	4	3	85
NSK	5	4	2	3	5	4	5	4	3	5	1	4	5	3	3	5	4	2	2	3	5	3	4	5	5	3	3	5	5	2	112
PS	5	4	2	3	5	2	3	5	1	4	4	5	2	3	3	2	4	1	3	1	4	3	1	3	4	1	2	5	5	3	93
N	5	5	4	3	5	2	3	5	1	4	3	4	2	2	3	2	4	1	3	1	3	3	2	3	5	2	1	5	5	3	94

Posttest eksperimen (Kelas Va)

Nama	No Item																														Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
AAP	2	2	3	3	2	2	1	1	1	2	2	4	5	2	2	1	1	1	2	5	1	2	1	2	3	1	1	2	2	1	60
MF	2	3	4	4	2	1	1	2	1	3	1	4	5	1	2	3	5	1	1	1	3	2	3	1	2	1	2	3	1	1	66
A	2	2	4	4	2	1	1	3	4	5	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	2	1	56
NSK	3	2	2	3	2	2	1	3	1	5	1	1	2	1	2	1	2	1	1	3	3	1	2	1	2	2	1	3	2	1	57
PS	3	2	3	3	3	2	4	1	1	3	2	1	3	1	1	3	2	4	3	1	1	3	3	1	3	1	1	3	2	1	65
N	2	3	3	3	2	2	2	4	1	3	1	4	5	1	2	1	3	1	4	1	5	1	4	5	3	1	1	3	2	1	74

Pretest Kelompok kontrol (Kelas Vb)

Nama	No Item																														Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
SA	4	2	5	5	2	3	2	1	5	2	1	3	2	4	2	1	3	2	1	4	5	2	3	2	3	2	1	4	4	1	81
J	5	4	4	4	5	2	3	1	2	4	2	1	2	1	1	2	3	2	1	4	1	4	1	2	3	3	2	4	4	1	78
NAI	5	4	3	3	5	2	1	1	4	3	1	1	2	1	3	4	1	2	1	3	4	3	3	4	5	2	2	4	3	1	81
DW	4	5	2	3	5	3	1	3	2	3	1	3	2	3	3	2	4	3	1	3	2	3	2	3	3	1	1	4	3	1	79
NK	5	2	3	5	5	3	1	3	1	3	1	5	1	5	4	1	3	2	3	5	2	3	3	5	5	2	2	4	5	2	94
NJ	5	5	3	3	2	3	2	4	1	3	3	1	4	5	1	3	1	4	3	2	1	2	3	4	4	2	1	5	4	1	85
AAW	5	5	3	3	2	3	2	1	1	2	1	2	3	1	2	1	3	1	3	1	2	1	2	3	3	1	1	3	3	1	65
P	4	3	2	5	2	5	2	3	1	4	2	3	3	5	2	1	1	1	2	1	1	1	1	5	3	1	1	3	3	1	72
AP	5	5	4	2	2	3	4	1	2	4	1	2	1	2	2	4	1	4	3	3	3	1	4	2	3	1	1	4	3	1	78
R	5	5	2	4	2	3	2	1	1	4	1	3	2	1	1	1	2	1	1	3	1	2	3	3	4	2	1	4	3	1	66
S	4	5	5	4	2	3	2	5	1	4	1	4	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	3	4	5	2	1	4	4	1	78
SR	4	3	2	5	2	3	2	4	1	3	5	2	4	1	3	4	2	5	1	3	1	4	5	2	5	2	1	4	3	1	87
KY	4	4	4	4	3	2	3	3	4	1	1	3	1	5	1	3	1	3	1	1	4	5	3	2	3	1	1	3	3	1	78
NAS	5	4	4	4	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	46
H	5	5	2	4	2	5	2	4	2	2	1	4	3	1	4	1	4	1	2	4	4	3	1	5	5	2	1	5	5	1	90

Ket : Sangat Tinggi
 Tinggi
 Sedang

Pretest Kelompok Kontrol (Vb)

Nama	No Item																														Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
SA	4	2	5	5	2	3	2	1	5	2	1	3	2	4	2	1	3	2	1	4	5	2	3	2	3	2	1	4	4	1	81
NAI	5	4	3	3	5	2	1	1	4	3	1	1	2	1	3	4	1	2	1	3	4	3	3	4	5	2	2	4	3	1	81
NK	5	2	3	5	5	3	1	3	1	3	1	5	1	5	4	1	3	2	3	5	2	3	3	5	5	2	2	4	5	2	94
NJ	5	5	3	3	2	3	2	4	1	3	3	1	4	5	1	3	1	4	3	2	1	2	3	4	4	2	1	5	4	1	85
SR	4	3	2	5	2	3	2	4	1	3	5	2	4	1	3	4	2	5	1	3	1	4	5	2	5	2	1	4	3	1	87
H	5	5	2	4	2	5	2	4	2	2	1	4	3	1	4	1	4	1	2	4	4	3	1	5	5	2	1	5	5	1	90

Postest Kelompok Kontrol (Vb)

Nama	No Item																														Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
SA	3	2	2	3	2	3	1	2	1	2	1	3	2	3	1	2	1	1	3	1	3	1	2	1	3	1	1	3	2	1	57
NAI	3	2	3	3	3	2	3	1	2	3	1	1	3	2	1	2	1	2	1	3	2	3	1	1	1	1	2	3	1	1	58
NK	3	2	3	2	3	1	1	1	2	3	4	1	2	1	1	2	1	4	3	3	4	3	1	2	2	1	1	2	3	2	64
NJ	2	3	3	4	2	3	2	1	4	3	1	1	1	1	2	4	1	4	3	4	1	2	3	3	3	1	1	3	3	1	70
SR	3	3	3	4	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	4	1	2	1	3	3	2	3	2	1	2	3	2	59
H	3	2	2	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	3	3	3	1	1	1	3	1	3	2	2	3	2	1	2	3	2	58

Lampiran 3 Hasil Uji Validitas

Hasil Validitas

Nomor Angket	R _{tabel}	R _{hitung}	Keterangan
Item 1	0.361	0.638	Valid
Item 2	0.361	0.517	Valid
Item 3	0.361	0.710	Valid
Item 4	0.361	0.688	Valid
Item 5	0.361	0.600	Valid
Item 6	0.361	0.580	Valid
Item 7	0.361	0.657	Valid
Item 8	0.361	0.587	Valid
Item 9	0.361	0.555	Valid
Item 10	0.361	0.559	Valid
Item 11	0.361	0.456	Valid
Item 12	0.361	0.728	Valid
Item 13	0.361	0.647	Valid
Item 14	0.361	0.656	Valid
Item 15	0.361	0.720	Valid
Item 16	0.361	0.538	Valid
Item 17	0.361	0.527	Valid
Item 18	0.361	0.780	Valid
Item 19	0.361	0.473	Valid
Item 20	0.361	0.696	Valid
Item 21	0.361	0.707	Valid
Item 22	0.361	0.562	Valid
Item 23	0.361	0.673	Valid
Item 24	0.361	0.618	Valid
Item 25	0.361	0.548	Valid
Item 26	0.361	0.467	Valid
Item 27	0.361	0.706	Valid
Item 28	0.361	0.530	Valid
Item 29	0.361	0.692	Valid
Item 30	0.361	0.779	Valid

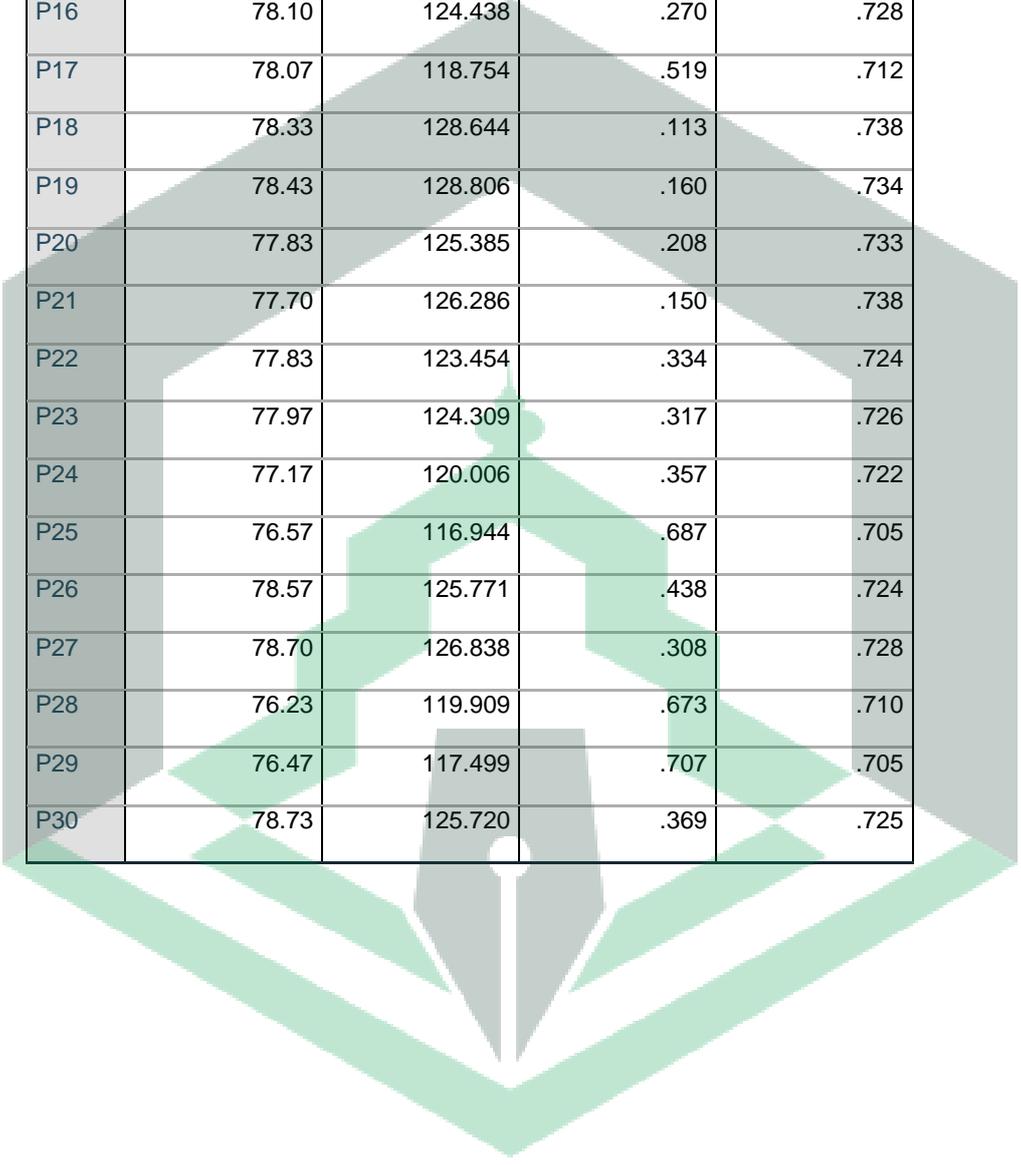
Uji Validasi

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.736	30

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	75.67	132.023	.064	.737
P2	75.90	136.438	-.195	.750
P3	77.30	138.010	-.255	.755
P4	76.93	134.271	-.092	.746
P5	77.17	127.592	.115	.740
P6	77.30	128.700	.171	.734
P7	78.00	124.138	.340	.725
P8	77.67	115.885	.518	.710
P9	78.00	129.379	.059	.744
P10	77.13	121.085	.352	.722
P11	78.43	130.668	.035	.743



P12	77.83	120.902	.400	.720
P13	78.10	122.093	.428	.719
P14	77.53	133.637	-.083	.759
P15	78.07	119.513	.487	.715
P16	78.10	124.438	.270	.728
P17	78.07	118.754	.519	.712
P18	78.33	128.644	.113	.738
P19	78.43	128.806	.160	.734
P20	77.83	125.385	.208	.733
P21	77.70	126.286	.150	.738
P22	77.83	123.454	.334	.724
P23	77.97	124.309	.317	.726
P24	77.17	120.006	.357	.722
P25	76.57	116.944	.687	.705
P26	78.57	125.771	.438	.724
P27	78.70	126.838	.308	.728
P28	76.23	119.909	.673	.710
P29	76.47	117.499	.707	.705
P30	78.73	125.720	.369	.725

Lampiran 4 Hasil Perhitungan Uji T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Eksperimen	94.17	6	9.326	3.807
	Posttest Eksperimen	63.00	6	6.753	2.757
Pair 2	Pretest Kontrol	86.33	6	5.125	2.092
	Posttest Kontrol	60.67	6	5.354	2.186

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Eksperimen & Posttest Eksperimen	6	-.121	.820
Pair 2	Pretest Kontrol & Posttest Kontrol	6	.209	.691

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	31.167	12.156	4.963	18.410	43.924	6.280	5	.002
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	25.667	6.593	2.692	18.748	32.586	9.536	5	.000

Lampiran 5 Rundown Kegiatan Bimbingan Kelompok

RUNDOWN KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK (KELOMPOK EKSPERIMEN)

No	Tanggal	Kegiatan yang Dilakukan
1.	20 Maret 2023	Pertemuan 1 <i>Pretest</i>
2.	21 Maret 2023	Pertemuan 2 <ul style="list-style-type: none"> - Pengantar - Doa - Menjelaskan pengertian bimbingan kelompok - Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok dan teknik <i>token economy</i>. - Menjelaskan mengenai asas-asas bimbingan kelompok dan lamanya waktu yang akan dilaksanakan. - Menjelaskan mengenai pengertian dan jenis-jenis <i>game online</i>. - Tanya jawab seputar kecanduan <i>game online</i>.
3.	24 Maret 2023	Pertemuan 3 <ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan - Doa - Menjelaskan mengenai teknik dan tahapan teknik <i>token economy</i> - Meminta pendapat kepada peserta didik terkait yang dijadikan <i>reward</i> - Penulis menentukan jadwal penukaran token melalui kesepakatan bersama - Menjelaskan tentang penentuan perilaku target - Menjelaskan pentingnya keseriusan peserta didik dalam proses penentuan perilaku target - Menyimpulkan hasil yang didapat
4.	27 Maret 2023	Pertemuan 4 <ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan

		<ul style="list-style-type: none"> - Doa - Mengamati video yang ditampilkan - Menjelaskan ulang mengenai teknik <i>tocen economy</i> dan kecanduan <i>game online</i> - Menjelaskan mengenai ciri-ciri <i>game online</i>. - Sharing permasalahan tiap anggota kelompok
5.	30 Maret 2023	<p>Pertemuan 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan - Doa - Menjelaskan ulang mengenai teknik <i>tocen economy</i> dan kecanduan <i>game online</i>. - Menjelaskan tentang faktor penyebab <i>game online</i> - Menjelaskan tentang langkah-langkah pencegahan <i>game online</i>
6.	1 April 2023	<p>Pertemuan 6</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penukaran token dengan reward yang sudah di sepakati - <i>Posttest</i>

**RUNDOWN KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK
(KELOMPOK KONTROL)**

No	Tanggal	Kegiatan yang Dilakukan
1.	20 Maret 2023	Pertemuan 1 <i>Pretest</i>
2.	22 Maret 2023	Pertemuan 2 <ul style="list-style-type: none"> - Pengantar - Doa - Menjelaskan mengenai bimbingan kelompok teknik kontrak perilaku - Menjelaskan tujuan dan prinsip kontrak perilaku - Menjelaskan tahapan teknik kontrak perilaku.
3.	25 Maret 2023	Pertemuan 3 <ul style="list-style-type: none"> - Pengantar - Doa - Menjelaskan tentang topik yang akan dibahas yaitu mengenai kontrak perilaku - Menentukan apa yang akan menjadi penguat peserta didik untuk menurunkan kecanduan <i>game online</i> - Peserta didik diminta mempraktikkan pernyataan positif dan memiliki kemampuan kuat agar kegiatan berjalan lancar - Memberikan penguatan positif kepada peserta didik.
4.	28 Maret 2023	Pertemuan 4 <ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan - Doa - Menjelaskan tingkah laku yang akan diubah - Diskusi mengenai tingkah laku peserta didik yang melanggar. - Menjelaskan mengapa tingkah laku pelanggaran harus diubah.
5.	31 Maret 2023	Pertemuan 5 <ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan - Doa - Memberikan pengetahuan peserta didik

		terhadap peralihan perilakunya sendiri. - Penulis menjelaskan konsekuensi dari perilaku tersebut. - Meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.
6.	3 Maret 2023	Pertemuan 6 - <i>Postest</i>



Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Layanan

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK EKSPERIMEN

A.	Topik Bahasan	Penjelasan Mengenai <i>Tocen Economy</i>
B.	Komponen layanan	Layanan dasar
C.	Bidang layanan	Pribadi dan sosial
D.	Fungsi layanan	Pemahaman dan pencegahan
E.	Tujuan	Agar peserta didik dapat mengetahui dan mengenal apa itu <i>Tocen Economy</i>
F.	Sasaran layanan	Peserta didik kelas 5A dan 5B SDN 7 Tarawang
G.	Waktu	1 x 45 menit
H.	Strategi, Metode, Teknik	1. Strategi : Kelompok 2. Metode : Diskusi, tanya jawab dan permainan. 3. Teknik : <i>Tocen Economy</i>
I.	Media/Alat	Materi, pulpen, kertas, Laptop, LCD, Kartu <i>Tocen Economy</i>
J.	Uraian Kegiatan	
	1. Tahap Awal	<ol style="list-style-type: none"> a. Pemimpin kelompok membuka kegiatan dengan salam dan menyapa anggota kelompok dengan semangat. b. Pemimpin kelompok meminta salah satu anggota kelompok untuk memimpin berdoa. c. Pemimpin kelompok menjelaskan tujuan dari bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan. d. Pemimpin kelompok menjelaskan asas dan aturan dalam kegiatan bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan. e. Pemimpin kelompok menjelaskan teknik yang digunakan dalam bimbingan kelompok yaitu <i>tocen economy</i>

		f. Pemimpin kelompok menyampaikan kesekapatan waktu dengan konseli.
	2. Tahap Peralihan	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemimpin kelompok memimpin kegiatan ice breaking. b. Pemimpin kelompok menanyakan kesiapan anggota kelompok dalam melaksanakan kegiatan
	3. Tahap Inti/Kerja	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan mengenai bimbingan kelompok teknik <i>tocen economy</i>. b. Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok dengan teknik <i>tocen economy</i>. c. Menjelaskan tahapan teknik <i>tocen economy</i>. d. Anggota kelompok mengamati tayangan video yang ditampilkan oleh pemimpin kelompok. e. Menjelaskan pengertian game online. f. Menjelaskan ciri-ciri, jenis, faktor penyebab dan langkah-langkah pencegahan game online. g. Menjelaskan tentang penentuan perilaku target. h. Menjelaskan aturan dan hal yang bisa menjadi token. i. Menentukan reward j. Menentukan jadwal untuk penukaran token.
	4. Tahap Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk menyimpulkan hasil kegiatan. b. Anggota kelompok merefleksikan kegiatan dengan mengungkapkan manfaat dan makna kegiatan secara lisan. c. Pemimpin kelompok memberi penguatan dan rencana tindak lanjut. d. Pemimpin kelompok menutup kegiatan layanan dengan mengajak anggota kelompok berdoa dan mengakhiri dengan

		salam.
K.	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	<p>Pemimpin kelompok melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi.</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengamati sikap atau antusias anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan. Mengamati cara anggota kelompok dalam menyampaikan pendapat atau bertanya. Mengamati cara anggota kelompok dalam memberikan penjelasan terhadap pertanyaan dari pemimpin kelompok
	2. Evaluasi Hasil	<p>evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan klasikal, antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> Menganalisis pentingnya topik yang dibahas dan fungsinya untuk anggota kelompok. Cara pemimpin kelompok menyampaikan materi. Menganalisis tingkat pemahaman anggota kelompok dari materi yang disampaikan dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Jeneponto, Maret 2023

Penulis



Nip. 19660510 198803 1 035

Fitriah

Nim. 1901030016

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK KONTROL

A.	Topik Bahasan	Penjelasan Mengenai kontrak perilaku
B.	Komponen layanan	Layanan dasar
C.	Bidang layanan	Pribadi dan sosial
D.	Fungsi layanan	Pemahaman dan pencegahan
E.	Tujuan	Agar peserta didik dapat mengetahui dan mengenal apa itu kontrak perilaku
F.	Sasaran layanan	Peserta didik kelas 5A dan 5B SDN 7 Tarawang
G.	Waktu	1 x 45 menit
H.	Strategi, Metode, Teknik	4. Strategi : Kelompok 5. Metode : Diskusi, tanya jawab dan permainan. 6. Teknik : kontrak perilaku
I.	Media/Alat	Materi, pulpen, kertas, Laptop, LCD, Kartu kontrak perilaku
J.	Uraian Kegiatan	
	1. Tahap Awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemimpin kelompok membuka kegiatan dengan salam dan menyapa anggota kelompok dengan semangat. b. Pemimpin kelompok meminta salah satu anggota kelompok untuk memimpin berdoa. c. Pemimpin kelompok menjelaskan tujuan dari bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan. d. Pemimpin kelompok menjelaskan asas dan aturan dalam kegiatan bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan. e. Pemimpin kelompok menjelaskan teknik yang digunakan dalam bimbingan kelompok yaitu <i>tocen economy</i> f. Pemimpin kelompok menyampaikan kesekapatan waktu dengan konseli.
	2. Tahap Peralihan	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemimpin kelompok memimpin kegiatan

		<p>ice breaking.</p> <p>b. Pemimpin kelompok menanyakan kesiapan anggota kelompok dalam melaksanakan kegiatan</p>
	3. Tahap Inti/Kerja	<p>a. Menjelaskan mengenai bimbingan kelompok teknik kontrak perilaku.</p> <p>b. Menjelaskan tujuan kontrak perilaku.</p> <p>c. Menjelaskan tahapan teknik kontrak perilaku.</p> <p>d. Menjelaskan mengenai tingkah laku yang akan diubah.</p> <p>e. Menjelaskan mengapa tingkah laku pelanggaran harus diubah.</p> <p>f. Memberikan pengetahuan terhadap peralihan perilakunya sendiri.</p> <p>g. Meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dengan memberikan pujian.</p>
	4. Tahap Penutup	<p>a. Pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk menyimpulkan hasil kegiatan.</p> <p>b. Anggota kelompok merefleksikan kegiatan dengan mengungkapkan manfaat dan makna kegiatan secara lisan.</p> <p>c. Pemimpin kelompok memberi penguatan dan rencana tindak lanjut.</p> <p>d. Pemimpin kelompok menutup kegiatan layanan dengan mengajak anggota kelompok berdoa dan mengakhiri dengan salam.</p>
K.	Evaluasi	
	3. Evaluasi Proses	<p>Pemimpin kelompok melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi.</p> <p>a. Mengamati sikap atau antusias anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan.</p> <p>b. Mengamati cara anggota kelompok dalam menyampaikan pendapat atau bertanya.</p>

		c. Mengamati cara anggota kelompok dalam memberikan penjelasan terhadap pertanyaan dari pemimpin kelompok
	4. Evaluasi Hasil	<p>evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan klasikal, antara lain :</p> <p>a. Menganalisis pentingnya topik yang dibahas dan fungsinya untuk anggota kelompok.</p> <p>b. Cara pemimpin kelompok menyampaikan materi.</p> <p>c. Menganalisis tingkat pemahaman anggota kelompok dari materi yang disampaikan dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.</p>

Jeneponto, Maret 2023

Penulis



Nip. 19660510 198803 1 035

Fitriah

Nim. 1901030016

Lampiran 7**LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK**

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama :

Kelas :

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jeneponto, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok

LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : atira ayo pratini

Kelas : 5

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jeneponto, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok

atira

atira ayo pratini

LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : MUH FAISAL

Kelas : 5

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jenepono, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok



MUH: FAISAL

LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : NANDA SAHIRA KAMELIA

Kelas : 5

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jenepono, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok



NANDA SAHIRA KAMELIA

LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Putry Syahrani

Kelas : 5

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jenepono, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok

Putry

Putry Syahrani

LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nadin

Kelas : S

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jenepono, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok



Nadin

LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : muhammad Alif

Kelas : 5

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jeneponto, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok

muhammad alif

LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Saskia Aprilia

Kelas : 5

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jeneponto, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok


Saskia Aprilia

LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK

Yang bertanda tangan dibawah ini

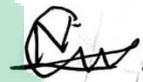
Nama : NUR Fajri aisyah iskanjar

Kelas : 5

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jeneponto, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok



NUR Fajri aisyah iskanjar

LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : NUH HAYATUL JANAH

Kelas : 5

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jenepono, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok


NUH HAYATUL JANAH

LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Siti Rakhma.....

Kelas : 5.....

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jenepono, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok

Siti

Siti Rakhma

LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : ASBI

Kelas : SD

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jeneponto, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok



ASBI

LEMBAR KESEDIAAN MENGIKUTI BIMBINGAN KELOMPOK

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nur khaliPa

Kelas : 5

Menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh bahwa saya bersedia menjadi anggota kelompok dan saya berjanji akan menjalani bimbingan kelompok dengan penuh semangat, jujur, dan menyimpan segala rahasia yang ada pada kegiatan bimbingan kelompok ini maupun perjanjian yang lainnya pada kegiatan bimbingan kelompok ini

Jeneponto, Maret 2023

Konseli/Anggota Kelompok



Nur khaliPa

Lampiran 8 Surat Izin Meneliti



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor : 13571/S.01/PTSP/2023 Lampiran : - Perihal : izin penelitian	Kepada Yth. Bupati Jeneponto di- Tempat
---	--

Berdasarkan surat Dekan Fak. Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo Nomor : 460/In.19/FUAD/TL.01.1/3/2023 tanggal 7 Maret 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: FITRIAH
Nomor Pokok	: 1901030016
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling Islam
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Agatis Balandai Palopo

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK TOKEN ECONOMY UNTUK MENANGANI ANAK YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI UPT SDN 7 TAROWANG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **19 Maret s/d 19 April 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 17 Maret 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.
 Pangkat : **PEMBINA UTAMA MADYA**
 Nip : **19630424 198903 1 010**

Tembusan Yth

1. Dekan Fak. Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo;
2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO
Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Jl. Ishak Iskandar No. 30 Bontosunggu Telp. (0419) 2410044 Kode Pos 92311
 web : dpmptsp.jenepontokab.go.id

IZIN PENELITIAN

Nomor: 73.4/267/IP/DPMPTSP/IP/III/2023

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Rekomendasi Tim Teknis Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Jeneponto Nomor : **89/III/REK-IP/DPMPTSP/2023**.

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

Nama	: FITRIAH
Nomor Pokok	: 1901030016
Program Studi	: BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
Lembaga	: IAIN KOTA PALOPO
Pekerjaan Peneliti	: MAHASISWA (S1)
Alamat Peneliti	: JL. TOCIUNG KEL. SURU TANGA KEC. WARU TIMUR KOTA PALOPO
Lokasi Penelitian	: UPT SDN 7 TAROWANG

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka **PENYUSUNAN SKRIPSI** dengan judul :

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK TOKEN ECONOMY UNTUK MENANGANI ANAK YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI UPT SDN 7 TAROWANG

Lamanya Penelitian : **2023-03-20 s/d 2023-04-03**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Jeneponto Cq. Bidang Penelitian & Pengembangan.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Jeneponto
 17/03/2023 14:48:54
 KEPALA DINAS,



HJ. MERIYANI, SP. M. SI
 Pangkat: Pembina Utama Muda
 NIP : 19690202 199803 2 010

Tembusan :

1. **Bupati Jeneponto di Jeneponto**



Dokumen ini merupakan dokumen yang sah dan tidak memerlukan tanda tangan serta cap basah dikarenakan telah ditandatangani secara digital menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi



Lampiran 9 Dokumentasi









Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Fitriah, lahir di Palopo pada tanggal 02 februari 2001. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Ibrahim dan Ibu Salma. Saat ini. Penulis bertempat tinggal di Jl. Tociung Kec. Wara Timur, Kel. Surutanga, Kota Palopo. Pendidikan Dasar penulis diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 03 Surutanga Palopo. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di MTsN Model Palopo hingga tahun 2016. Pada tahun 2016 melanjutkan pendidikan di MAN Palopo. Setelah lulus di MAN Palopo pada tahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni yaitu di Prodi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

Contact Person Penulis : *Fitriapalopo58@gmail.com*