



**UPAYA MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA YANG  
KECANDUAN *GAME ONLINE* MELALUI LAYANAN  
BIMBINGAN KELOMPOK DI MAPN 4 MARTUBUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

**OLEH :**

**MUHAMMAD FIKRI FARUZA**

**NIM. 33.14.3.005**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN 2018**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Fikri Faruza

NIM : 33.14.3.005

Jurusan : BimbinganKonseling Islam

Judul Skripsi : UpayaMeningkatkan Kedisiplinan Siswa yang Kecanduan  
*Game online* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di  
MAPN 4 Martubung.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh institut batal saya terima.

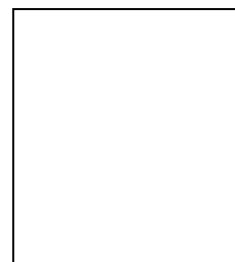
Medan, September 2018

Yang MembuatPernyataan

**Muhammad Fikri Faruza**  
**NIM 33.14.3.005**

## ABSTRAK

**Nama** : Muhammad Fikri Faruza  
**NIM** : 33.14.3.005  
**Program Studi** : Bimbingan Konseling Islam  
**Pembimbing I** : Dr. Mahadin, M.Pd  
**Pembimbing II** : Syarifah Widya Ulfa, M.Pd  
**Judul** : Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di MAPN 4 Martubung



**Kata Kunci** : Meningkatkan Kedisiplinan Siswa yang Kecanduan *Game Online*

*Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, tetapi *game online* bisa di mainkan di komputer, laptop, samartphone, bahkan di tablet sekalipun. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan bermain *game online*. Dimana kebanyakan siswa tersebut memiliki tingkat kedisiplinan yang rendah yang diakibatkan dari bermain *game online* secara berlebihan, oleh sebab itu peneliti ingin meningkatkan kedisiplinan siswa tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK). Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan wawancara. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan penelitian ini, maka digunakan alat atau disebut juga instrument penelitian. Alat yang digunakan ialah dengan menggunakan metode angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah mereduksi angket, penyajian angket, dan juga salah satu layanan di dalam BK yakni layanan bimbingan kelompok. Dimana hasil angket yang diperoleh dari sebelum tindakan 40% dan setelah tindakan di siklus I 60%, dan siklus II meningkat menjadi 80%. Dan ini terlihat jelas bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan dan sudah mencapai target keberhasilan tindakan yang diharapkan. Setelah dilakukan penelitian diperoleh hasil bahwa : upaya meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* melalui layanan bimbingan kelompok di MAPN 4 Martubung sudah terlaksana dengan baik.

*Diketahui Oleh :*

*Pembimbing I*

**Dr. Mahadin, M.Pd**

***NIP.19195804 20199403 1 0001***

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puja dan puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Sholawat beserta salam senantiasa tercurah kepada nabi Muhammad SAW, yang telah memberi risalah Islam berupa ajaran yang haq lagi sempurna bagi manusia.

Skripsi yang berjudul: **UPAYA MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE MELALU LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI MAPN 4 MARTUBUNG**, adalah sebuah usaha kecil dan sederhana yang disusun penulis untuk memenuhi tugas dan melengkapi syarat-syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis haturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Terima Kasih Kepada **AllaH SWT**.
2. Ayahanda tercinta **Fathul Jalil Ali** dan Ibunda tercinta **Rusmika** yang selalu mendo'akan, mencurahkan cinta, kasih dan sayang kepada anaknya, serta memberikan motivasi dan dukungan moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
3. Bapak **Prof. Dr. H. Saidurrahman, M.Ag.** Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

4. Bapak **Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan, dan seluruh Wakil Dekan I, II, dan III.
5. Ibu **Dr. Hj. Ira Suryani, M.Si** selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan beserta Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak membekali penulis dengan berbagai pengetahuan selama penulis menuntut ilmu dilembaga ini dan memberi kesempatan serta fasilitas belajar kepada penulis.
6. Bapak (Buya) **Dr.Mahidin, M.Pd** dan Ibu **Syarifah Widya Ulfa, M.Pd** selaku Dosen pembimbing skripsi penulis, yang dalam penulisan skripsi ini telah banyak memberikan bimbingan, arahan, saran, dan perbaikan-perbaikan dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini.
7. Ibu **Nurkholidah, M.Pd** selaku kepala sekolah Madrasah Aliyah Persiapan Negeri 4 Martubung , yang telah memberikan izin peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah MAPN 4 Martubung.
8. Ibu **Jusnida,S.Pd** selaku guru Bimbingan dan Konseling yang banyak membantu dalam penelitian serta Bapak/Ibu Guru dan siswa-siswi yang telah banyak membantu peneliti sehubungan dengan pengumpulan data dalam penelitian ini.
9. Abang **Muhammad Fauzi Faruza** yang selalu menyemangati dalam lelah, dan Adek **Siti Fathia Faruza** membuat saya selalu semangat, tersenyum dan tak lupa pula seluruh keluarga yang telah banyak memberikan semangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Sahabat Rasa Keluarga : Doni Arisandi, Mukhlis Afrian, Muhammad Reza, Muhammad Saleh, Risvan Siraj Fadoli, Norman Fahri Siagian, dan Imam Marwah Pane yang selalu setia mendampingi untuk menjadi sahabat selama 4 tahun ini, selalu memberikan dorongan semangat, nasihat, dan dukungan untuk selalu maju dan menjadi yang terbaik kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada Para ladies ceriwis wis wis Nurdiana Nasution, Nurlayna Sari, Nurlaila Safitri Gajah, Noni Widya, Nurul Huda, Cut Amalia, Maulidia dan Husni Tahir Tanjung.
12. Teman-teman seperjuangan **BKI-4 Stambuk 2014** yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selama 4 tahun ini telah bersama-sama selalu memberikan dorongan semangat dan sama-sama berjuang untuk menyelesaikan pendidikan di UIN-SU Medan.
13. Untuk adik-adik stambuk Ali Pernantian Pane, Nawi, Salihin Munthe dan lain-lain.
14. Kepada Kereta Vario matic yang selalu menemani saya pergi kemana saya mau, helm honda yang selalu melindungi kepala saya, jaket hitam yang selalu menyelimuti badan saya dari panas dan dinginya hari, sepatu karet anti badai yang selalu menemani setiap langkah saya dan juga tas eiger yang saya gunakan dari awal perkuliahan hingga saat ini yang sama sekali tidak pernah saya cuci dll.
15. Kepada 2 ekor monyet ( lili dan koko ) yang ada samping rumah saya, yang selalu menimbulkan canda dan tawa di saat saya lagi suntuk.
16. Kepada seseorang yang senyumannya selalu mengikutiku

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan di dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Medan, September 2018  
Penulis

**Muhammad Fikri Faruza**  
**NIM. 33.14.3.005**

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b>	
A. Akuntansi Pertanggungjawaban .....	6
1. Pengertian Akuntansi.....	6
2. Pengertian Akuntansi Pertanggungjawaban .....	6
3. Syarat-syarat Akuntansi Pertanggungjawaban .....	6
4. Pusat Pertanggungjawaban .....	8
5. Manfaat Pusat Pertanggungjawaban.....	11
6. Akuntansi Pertanggungjawaban Dalam Islam.....	11
B. Teknologi Informasi .....	12
1. Pengertian Teknologi Informasi .....	12
2. Teknologi yang Mendasari Teknologi Informasi .....	13
3. Komponen Fisik Teknologi Informasi .....	14
4. Peran teknologi Informasi.....	16
5. Keuntungan Penerapan Teknologi Informasi .....	17
C. Pengendalian Biaya .....	18
1. Pengertian Pengendalian .....	18
2. Pengertian Biaya.....	19



3. PenggolonganBiaya .....	19
4. PengendalianBiaya .....	22
5. FungsiPengendalianBiaya .....	23
6. Faktor yangMempengaruhiPengendalianBiaya.....	24
D. Penelitian Terdahulu .....	24
E. Kerangka Teoritis .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Penelitian .....	28
B. Lokasi danWaktuPenelitian.....	28
C. Jenis Data .....	28
D. TeknikPengumpulan Data .....	28
E. Analisis Data .....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. GambaranUmum Perusahaan .....	31
1. SejarahSingkat PDAM.....	31
2. TugasdanFungsi PDAM.....	33
3. Visi,Misidan Motto PDAM.....	34
4. StrukturOrganisasi .....	35
B. HasilPenelitiandanPembahasan.....	52
C. AnalisisHasilPenelitian .....	52
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan wadah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa untuk mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan harapan orang tua, masyarakat dan pemerintah. Sesuai dengan SKB Mendikbud dan kepala BAKN No.0433/P/1993 dan No.2 tahun 1993 tentang *petunjuk pelaksanaan jabatan fungsional guru dan angka kreditnya*.<sup>1</sup> disebutkan bahwa kegiatan bimbingan di sekolah disebut dengan kegiatan bimbingan dan konseling (BK) dan sebagai pelaksanaannya adalah guru pembimbing.

Guru pembimbing harus memenuhi kemampuan dan keterampilan yang dapat digunakan untuk membantu siswa mengenali potensi dirinya, membantunya menyesuaikan diri secara positif dan dinamis dalam lingkungan serta mampu membuat perencanaan karir untuk masa depan, secara umum kemampuan ini disebut kemampuan membimbing dan kemampuan mengkonseling. Kemampuan membimbing lebih dekat pada kemampuan profesi keguruan pada umumnya. Sedangkan kemampuan mengkonseling adalah kemampuan profesional konseling yang ditunjukkan untuk membantu siswa mengentaskan masalah yang dihadapinya. Kemampuan ini merupakan ciri khusus berupa kemampuan profesional guru pembimbing.

---

<sup>1</sup> Mendikbud BAKN No.0433/P/1993 dan No.2 tahun 1993 tentang *petunjuk pelaksanaan jabatan fungsional guru dan angka kreditnya*

Manusia memiliki kebutuhan dasar untuk bertahan hidup. Salah satu kebutuhan dasar adalah bermain atau berekreasi. Bagi remaja bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru. Jenis permainan yang dapat mempengaruhi remaja dari perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu dengan bermain *game online*.

Seiring pesatnya teknologi maka berkembanglah *game online* dimana yang didalamnya menawarkan berbagai macam kepuasan bagi para penikmatnya. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)<sup>2</sup> tahun 2012 mencatat, pengguna internet di Indonesia pada tahun 2009 sebanyak 30 juta pengguna, tahun 2010 sebanyak 63 juta pengguna atau sekitar 24,23% dari jumlah penduduk Indonesia. Survei yang dilakukan APJII bersama badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2013 hasil mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet hingga tahun 2013 mencapai 71,19 juta meningkat 13 % dibanding tahun 2012. Adanya pertumbuhan penggunaan internet juga dipertegas oleh pernyataan yang diungkapkn A.Panggerapan, selaku ketua umum APJII bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 107 juta pengguna pada tahun 2014 dan 139 juta pengguna pada tahun 2015.

Ketika seseorang memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang telah menjadi pecandu berat permainan tersebut hingga menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak remaja, *game online* yang

---

<sup>2</sup>Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII).

dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Sebab itu, kedisiplinan seorang yang kecanduan *game online* sudah tidak berjalan dengan baik dan sangatlah berdampak buruk terhadap dirinya.

Seperti contohnya, dalam segi prestasi, karena selalu sering bermain *game*, waktu belajar berkurang bahkan bisa sama sekali tidak menyisakan waktu untuk belajar. Dari sisi keuangan, anak pecandu *game online* cenderung lebih boros, dan menjadikan anak suka berbohong tentang uang, atau bahkan sampai mencuri uang demi bisa bermain *game online*. Dari segi sosial, tentu pecandu *game online* mengalami kesusahan dalam hal bersosialisasi, karena kesehariannya lebih asik dengan *gadget* masing-masing daripada bermain dengan teman sebayanya. Dari sisi kesehatan juga perlu di pertimbangkan, anak yang terlalu banyak bermain *game* lupa dengan waktu, dan lupa dengan makan, sehingga dapat mengganggu jadwal tidur dan jadwal makannya, yang akan menimbulkan penyakit bagi dirinya.

Perlu sebuah penanganan khusus dalam menekan kecanduan bermain *game online* pada anak-anak tersebut. Banyak cara yang dapat digunakan untuk mencegah kecanduan *game online*, seperti memberikan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu pengalaman melalui pembentukan-pembentukan kelompok yang khas untuk keperluan pelayanan bimbingan. Ini berarti bahwa bimbingan kelompok merupakan suatu wadah dalam menyampaikan pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi, sehingga dapat mengambil kesimpulan terhadap masalah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya yang terjadi pada siswa yang kecanduan *game online* sehingga saya dapat menetapkan judul penelitian : **“Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa yang Kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di MAPN 4 Martubung”**

#### **A. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pemberian informasi tentang baik dan buruknya kecanduan bermain *game online*.
2. Kurangnya kesadaran siswa tentang pentingnya kedisiplinan
3. Kurangnya bimbingan yang diberikan kepada siswa terkait dengan kedisiplinan dan *game online*
4. Kurangnya pelaksanaan layanan bimbingan kelompok untuk mengarahkan siswa dalam berperilaku baik dalam kehidupannya sehari-hari.

#### **B. Pembatasan Masalah**

Dari beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi, maka dapat dikemukakan batasan masalah dalam penelitian ini adalah kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* melalui bimbingan kelompok.

#### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penegasan judul dan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitiannya adalah :

1. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mendisiplinkan siswa yang kecanduan *game online* ?
2. Bagaimana kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok ?
3. Apakah layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan tahap-tahap pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling tentang kedisiplinan terhadap siswa pecandu *game online*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Setelah dilakukannya penelitian ini, maka hasil yang diperoleh diharapkan memberikan manfaat atau kegunaan sebagai berikut:

##### a. Manfaat teoritis:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang bimbingan konseling.
2. Memperluas pemahaman tentang dampak baik buruknya *game online*.
3. Secara teoritis dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.

##### b. Manfaat praktis:

1. Sebagai bahan masukan kepada sekolah MAN 4 Martubung tentang baik dan buruknya *game online*

2. Sebagai bahan masukan kepada guru khususnya guru pembimbing untuk lebih memperhatikan pelaksanaan bimbingan dan konseling bagi siswa.
3. Bagi siswa, sebagai bahan informasi tentang pentingnya pemahaman terhadap masalah kecanduan *game online*.
4. Manfaat bagi siswa untuk menyadari bahwa pentingnya kedisiplinan untuk mencapai setiap hal yang diinginkan .

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hakikat Kedisiplinan

###### a. Pengertian Kedisiplinan

Secara etimologis “disiplin” berasal dari bahasa latin yakni, *desclipina* yang menunjukkan kepada kegiatan belajar mengajar. Sedangkan dalam bahasa Inggris kata disiplin disebut *discipline*, yang berarti tertib, taat, atau mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri, kendali diri. Menurut kamus bahasa Indonesia disiplin adalah tatanan,(petunjuk,kaidah,ketentuan) yang dibuat untuk mengatur.<sup>3</sup>

Disiplin adalah sikap mental yang tercermin dalam perbuatan atau tingkah laku perorangan, kelompok atau masyarakat berupa kepatuhan atau ketaatan (obedience) terhadap peraturan-peraturan dan ketentuan yang berlaku dalam masyarakat untuk tujuan tertentu.<sup>4</sup>

Kedisiplinan berasal dari kata disiplin. Kennet W. Requena menjelaskan tentang kata disiplin yang dalam bahasa inggris *discipline*, berasal dari akar kata bahasa latin yang sama (*discipulus*) yang dengan kata *discipline* mempunyai makna yang sama yaitu mengajari atau mengikuti pemimpin yang dihormati Kedisiplinan merupakan suatu hal yang sangat mutlak dalam kehidupan manusia, karena seorang manusia tanpa disiplin yang kuat akan merusak sendi-sendi kehidupannya, yang akan membahayakan dirinya dan manusia lainnya, bahkan alam sekitarnya.

---

<sup>3</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h.997.

<sup>4</sup> Muchdarsyah Sinungan, *Produktivitas Apa dan Bagaimana*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h.146.



Berdasarkan uraian dari beberapa referensi di atas maka dapat disimpulkan kedisiplinan adalah suatu sikap individu yang menunjukkan kepatuhan dan ketaatan terhadap peraturan yang telah ditetapkan lalu dilakukan secara suka rela (ikhlas) serta penuh dengan kesadaran diri.

### **b. Tujuan Disiplin**

Disiplin sangatlah perlu ditanamkan dalam kehidupan siswa, karena begitu banyak tujuan disiplin. Berikut ini beberapa hal tujuan disiplin yaitu :

- 1) Memberi dukungan bagi terciptanya perilaku yang tidak menyimpang.
- 2) Mendorong siswa untuk melakukan perbuatan yang baik dan benar.
- 3) Membantu siswa memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungannya serta menjauhi hal-hal yang dilarang sekolah.
- 4) Siswa belajar hidup dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik dan bermanfaat baginya serta lingkungannya.<sup>5</sup>

### **c. Fungsi Disiplin**

Membangun tradisi disiplin pada anak dilakukan mulai dari kecil karena perilaku dan sikap disiplin seseorang terbentuk tidak secara otomatis, namun melalui proses yang panjang dan tidak dibentuk dalam waktu yang singkat. Disiplin dalam Islam sangat dianjurkan untuk selalu diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Anjuran ini secara implisit tertuang di dalam Al-Qur-an surat *Al-Ashr* ayat 1-3:

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢) إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ

وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ (٣)

<sup>5</sup> [Http:// pesonapintar. Blogspot.com/2011/10/tujuan-disiplin-sekolah-adalah-1.html](http://pesonapintar.blogspot.com/2011/10/tujuan-disiplin-sekolah-adalah-1.html) diakses pada tanggal 10 Maret 2018

Artinya :

“Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran (Q.S Al-Ashr /103:1-3).<sup>6</sup>

Dari ayat di atas menjelaskan bahwa umat Islam menaati segala perintah yang Allah SWT tetapkan melalui rasulnya berupa bentuk wahyu. Selain itu juga kita harus patuh atas perintah pemimpin. Dalam hal ini peraturan yang dibuat oleh pemimpin, yang dalam lingkungan sekolah dipegang oleh pimpinan sekolah (kepala sekolah). Tata tertib yang telah dibuat oleh kepala sekolah harus ditaati dan dipatuhi oleh semua siswa yang bermanfaat untuk kepentingan siswa.

Menurut Sofan Amri mengutip pendapat Tu'u fungsi kedisiplinan di sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Menata kehidupan bersama,
- 2) Membangun kepribadian,
- 3) Melatih kepribadian,
- 4) Pemaksaan,
- 5) Hukum,
- 6) Menciptakan lingkungan yang kondusif.<sup>7</sup>

#### **d. Ciri-ciri Disiplin**

Disiplin sangat perlu dimiliki oleh setiap individu termasuk siswa di sekolah. Banyak manfaat yang akan kita rasakan apabila kita memiliki sifat disiplin. Berikut ini adalah beberapa ciri-ciri siswa yang dikatakan disiplin, yaitu:

---

<sup>6</sup> Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, h. 1099.

<sup>7</sup> Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum, 2013*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), hlm. 161.

- 1) Kehadiran yang baik
- 2) Pemberitahuan bila tidak hadir yang dibenarkan
- 3) Ketepatan waktu
- 4) Tegas dan tanggung jawab
- 5) Sopan santun dan kesusilaan.<sup>8</sup>

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa segala bentuk perilaku yang muncul akibat disiplin adalah perilaku yang baik. Dalam pelaksanaannya disiplin tidak ada unsur paksaan dari siapapun. Segala aturan dan tata tertib yang telah ditetapkan di sekolah dilaksanakan oleh siswa tanpa adanya unsur penyimpangan. Disiplin itu muncul dari cerminan dari hati dengan niat yang tulus oleh siswa dalam melaksanakannya.

#### e. Cara Membentuk Disiplin

Sekolah yang tertib, aman dan teratur merupakan persyaratan agar siswa dapat belajar secara optimal. Kondisi semacam ini bisa terjadi jika disiplin di sekolah berjalan dengan baik. Kedisiplinan peserta didik dapat ditumbuhkan jika iklim sekolah menunjukkan kedisiplinan. Siswa baru akan segera menyesuaikan diri dengan situasi di sekolah. Jika situasi sekolah disiplin, siswa akan ikut disiplin<sup>9</sup>.

Disiplin tidaklah terbentuk begitu saja, ada beberapa cara dalam membentuk kedisiplinan diantaranya:

- 1) **Mendisiplinkan dengan Otoriter.** Peraturan dan pengaturan yang keras untuk memaksakan perilaku yang diinginkan menandai semua jenis disiplin yang otoriter. Tekniknya mencakup hukuman yang berat bila terjadi kegagalan memenuhi standar dan sedikit, atau sama sekali tidak adanya persetujuan, pujian atau tanda-tanda penghargaan lainnya bila anak memenuhi standar yang diharapkan.
- 2) **Mendisiplinkan dengan Permisif.** Disiplin permisif memiliki arti sedikit disiplin atau tidak disiplin. Biasanya disiplin permisif tidak membimbing ke dalam perilaku yang disetujui secara sosial dan tidak menggunakan hukuman. Dalam hal ini tidak diberi batas atau kendala yang mengatur apa saja yang boleh dilakukan, mereka diijinkan untuk mengambil keputusan sendiri dan berbuat sekehendak mereka sendiri.

---

<sup>8</sup> Otong Sutisna, *Administrasi Pendidikan Dasar Teoritis*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1983), hlm.111.

<sup>9</sup> Eka Prihatin, *Menejemen Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 93-97.

- 3) **Mendisiplinkan dengan Demokratis.** Metode mendisiplinkan melalui metode demokratis yaitu melalui proses penjelasan, diskusi dan penalaran untuk membantu anak mengerti mengapa perilaku tertentu diharapkan. Metode ini lebih menekankan aspek edukatif pada siswa. Disiplin demokratis menggunakan hukuman dan penghargaan. Hukuman tidak pernah keras dan biasanya berbentuk hukuman badan<sup>10</sup>

## 2. Kecanduan *Game Online*

### a. Pengertian Kecanduan

Kecanduan dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) ialah kejangkitan suatu kegeamaran (hingga lupa hal-hal yang lainnya).<sup>11</sup>

Semua permainan *game online* mengharuskan ditempuhnya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan waktu jaganya untuk melakukan permainan ini. Game online adalah game yang berbasis elektronik visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan

---

<sup>10</sup> Ali Imron, *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011). hlm. 73.

<sup>11</sup> KBBI,wikipedia

kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (Berlebihan bermainan game).<sup>12</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang tergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu, akan terjadi peningkatan durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negative yang ada pada dirinya.

### **3. Pengertian Game Online**

*Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, tetapi *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone, bahkan di tablet sekalipun.<sup>13</sup>

*Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di dekatnya saja. Namun, juga dapat bermain dengan orang yang berada di lokasi lain bahkan hingga pemain di belahan bumi lain sekalipun. Dengan menggunakan

---

<sup>12</sup> Young, K. 2000 Internet Addiction: Cyber-Discoders. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479 (2012-2013)

<sup>13</sup> Zebeh, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012)

jaringan LAN (*Local Area Network*) semua pemain *game online* bisa terhubung satu dengan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dari berbagai penjuru bumi melalui jaringan internet serta dapat dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan di tablet.

#### **a. Tipe-tipe *Game Online***

1) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS).  
Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

2) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)  
Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)

3) *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)  
Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

4) *Cross-platform online play*  
Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

5) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

#### 6) *Simulation games*

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada life-simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.<sup>14</sup>

Berdasarkan tipe *game online* di atas maka dapat disimpulkan bahwa tipe *game online* adalah permainan yang memiliki banyak jenis yang dimainkan dengan cara yang berbeda disetiap permainan (game) dan memiliki fitur-fitur yang disukai penikmat game sehingga membuat orang menjadi terus-menerus dan larut dalam permainan *game online* tersebut sehingga menjadi kecanduan.

### **b. Dampak Bermain *Game Online***

Bermain *game online* tidak hanya memberikan dampak negative saja, tetapi terdapat juga dampak positif dalam bermain game online, yaitu dampak yang dikatakan memberikan manfaat baik bagi penggunanya.

Dampak positif game online adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menguasai komputer

---

<sup>14</sup> Farzana Aisyah, 101 Tips Mencegah Anak Kecanduan Game. (Jakarta:Edukasia)

- 2) Dapat mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada game dengan sendirinya
- 3) Dari game online dapat menambah teman
- 4) Dapat meraih prestasi dengan mengikuti ajang kompetisi (tournament) di setiap game yang melaksanakan perlombaan.
- 5) Bagi pemain game online yang mempunyai ID dari salah satu game tersebut sudah diatas rata-rata (GG) maka dapat di perjual belikan dengan harga yang cukup tinggi dan akhirnya mendapatkan uang dari hal tersebut.
- 6) Meningkatkan kecepatan dalam mengetik
- 7) Meningkatkan ketajaman mata
- 8) Rajin membaca
- 9) Relaksasi<sup>15</sup>

Sementara itu dampak negative dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna game online tersebut seperti:

- Seseorang yang bermain game online hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang dengan sia-sia
- Bermain game online membuat orang menjadi kecanduan dan ketergantungan
- Lebih mementingkan untuk bermain game (bolos sekolah)
- Dengan bermain game orang tersebut bisa membuat lupa waktu untuk melakukan aktivitas semanamestinya (makan,mandi,belajar,menolong orangtua, sholat. Dll)
- Apabila sudah kecanduan dalam bermain game online maka kita bisa dibutakan olehnya, seperti melakukan tindakan yang sepatutnya tidak dilakukan (berbohong,mencuri bahkan merampok).
- Mengganggu kesehatan

### **c. Faktor – faktor Penyebab Kecanduan *Game Online***

Terdapat 5 faktor seseorang bermain *game online* :

---

<sup>15</sup> Al.Tridhonanto,*Optimalkan Potensi anak dengan Game Online*.(Jakarta:PT.Elex Media) Hlm.28-35



- 1) *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kamauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungna sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat dikehidupan nyata.
- 2) *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai onjek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- 3) *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- 4) *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
- 5) *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan symbol kekuasaan.<sup>16</sup>

#### d. Aspek – aspek Kecanduan *Game Online*

Young mengemukakan ciri-ciri kecanduan *game online*. Yaitu:

- 1) Adanya perasaan tidak menyenangkan ketika *offline*, seperti gelisah, kesepian, cemas, frustrasi, sedih dan tidak puas.
- 2) Adanya perasaan yang menyenangkan ketika *online*, seperti bergairah, gembira, atraktif dan bebas melakukan apa saja.
- 3) Perhatian hanya tertuju atau terkonsentrasi pada *game online*
- 4) Adanya penambahan derajat *game online*, baik waktu maupun tingkat kepuasan
- 5) Menggunakan *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah, seperti menghilangkan rasa tidak berdaya, rasa bersalah, cemas, depresi dan sebagainya.
- 6) Ketidakmampuan mengatur aktivitas *game online* seperti mengontrol, mengurangi atau menghentikan bermain *game online*.
- 7) Berani mengambil resiko kehilangan karena *game online*, seperti mengorbankan hubungan dengan orang-orang terdekat, pekerjaan, pendidikan atau kesempatan berkarir.<sup>17</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kecanduan *game online* adalah ketergantungan seseorang untuk menghabiskan waktu lebih banyak

<sup>16</sup> Yee, N. 2005. Motivations of Play in Online Games. *Cyberpschology dan Behavior*. (26 Februari 2013) diakses pada tanggal 05 Mei 2018

<sup>17</sup> Young, K. 2000 Internet Addiction: Cyber-Discoders. *cyberPsychology&behavior*, 3(5), 475-479 (2012-2013)

bermain game yang dapat diakses oleh banyak pemain secara *online* melalui jaringan internet yang dijadikan sebagai pemuasan kebutuhan atau pengalihan dari rasa bosan. Hal ini dapat diungkap melalui point 1-7 berdasarkan dari aspek-aspek *game online*.

### **3. Layanan Bimbingan Kelompok**

#### **a. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok**

Layanan Bimbingan Kelompok merupakan layanan yang diselenggarakan secara kelompok, mengikutkan sejumlah peserta dalam bentuk kelompok dan konselor sekolah sebagai pemimpin kegiatan kelompok. Layanan ini mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi dan/atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok.<sup>18</sup>

Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada sekelompok orang untuk memperoleh informasi dan pemahaman baru dari topik yang dibahas. Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal dan sosial.

Pelayanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh fungsi utama bimbingan yang didukung oleh layanan konseling kelompok yaitu fungsi pengentasan.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Prayitno, *Konseling Profesional yang Berhasil*, (Jakarta:PT.Grafindo,2017)hlm.133

<sup>19</sup> Sukardi,Kusnawati. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah* (Jakarta:Rineka Cipta,2008) hlm.78

Dalam layanan bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Masalah yang menjadi topik pembicaraan dalam layanan bimbingan kelompok dibawah bimbingan pemimpin kelompok. Dengan layanan bimbingan kelompok para anggota dapat diajak bersama-sama mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik penting, mengembangkan nilai-nilai tentang hal tersebut dan megembangkan langkah-langkah bersama untuk membahas topik-topik yang muncul dalam kelompok.

Menurut Prayitno Layanan bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi,,memberi saran, dan lain-lain sebagainya, apa yang dibicarakan itu semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri dan untuk peserta lainnya.<sup>20</sup>

Dari beberapa pengertian layanan bimbingan kelompok di atas, maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan,saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi (topik-topik) yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangannya secara optimal dan layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling untuk memberikan bantuan kepada siswa yang dilakukan oleh seorang konselor melalui kegiatan kelompok yang dapat berguna untuk mencegah berkembangnya masalah-masalah yang di hadapi siswa.

### **b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok**

---

<sup>20</sup> Prayitno, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta), hlm.309

Dalam layanan bimbingan kelompok diharapkan dapat menghasilkan hubungan yang baik diantara anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi dan dapat mengembangkan sikap tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang diinginkan.

Menurut Tohirin secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). sedangkan secara lebih khusus layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yaitu peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal para siswa.<sup>21</sup>

Layanan bimbingan kelompok merupakan media pengembangan diri untuk dapat berlatih berbicara, menanggapi, memberi menerima pendapat orang lain, membina sikap dan perilaku yang normative serta aspek-aspek positif lainnya yang pada gilirannya individu dapat mengembangkan potensi diri serta dapat meningkatkan perilaku komunikasi antar pribadi yang dimiliki. Sering menjadi kenyataan bahwa kemampuan bersosialisasi seorang sering terganggu oleh perasaan, pikiran, wawasan dan sikap yang tidak objektif dan efektif.

Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan agar para anggota kelompok atau siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai informasi atau bahan dari narasumber (guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, baik secara individu, maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan anggota masyarakat. Bahan yang dimaksudkan itu juga dapat dipergunakan sebagai acuan untuk mengambil keputusan.<sup>22</sup>

Melalui layanan bimbingan kelompok diharapkan hal-hal yang mengganggu atau menghimpit perasaan dapat diungkapkan, diringankan melalui berbagai cara,

---

<sup>21</sup> Tohirin, *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah dan Madrasah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm .172.

<sup>22</sup> Abu Bakar M. Iuddin, *Psikologi dan Konseling Keluarga*. (Difa Grafika, 2016) hlm. 109

pikiran yang buntu atau beku serta persepsi yang menyimpang diluruskan. Layanan bimbingan kelompok membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan *actual* (hangat) dan menajadi perhatian anggota kelompok, termasuk dalam hal ini membahas tentang kecanduan game online.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok selain dapat membuahkan hubungan yang baik diantara kelompok juga dapat berkemampuan berkomunikasi antara sesama anggota kelompok sehingga mampu mengeluarkan pendapat antara satu dengan lainnya. Pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, ,mengembangkan sikap tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang diinginkan sebagaimana terungkap dalam kelompok.

### **c. Manfaat Layanan Bimbingan Kelompok**

Manfaat dan pentingnya layanan bimbingan kelompok perlu mendapat penekanan yang sungguh-sungguh. Melalui layanan bimbingan kelompok ini para siswa :

- 1) Diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya.
- 2) Memiliki pemahaman yang objektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan
- 3) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok
- 4) Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik
- 5) Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula.<sup>23</sup>

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari layanan bimbingan kelompok adalah melatih siswa untuk dapat hidup secara berkelompok dan menumbuhkan

---

<sup>23</sup> Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*, (Jakarta:PT.Rineka Cipta,2008)

kerjasama antara siswa dalam mengatasi masalah, melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain dan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat berkomunikasi dengan teman sebaya dan pembimbing. Apabila manfaat layanan bimbingan kelompok dapat ditumbuhkembangkan, maka akan sangat efektif bukan saja bagi perkembangan pribadi masing-masing anggota kelompok, tetapi juga bagi kemaslahatan lingkungan dan masyarakat.

#### **d. Asas-asas Dalam Layanan Bimbingan Kelompok**

Asas yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan layanan bimbingan kelompok, setiap anggota secara sukarela dan terbuka menyampaikan ide, gagasan dan pendapatnya yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas dan mengikuti semua kegiatan yang sudah direncanakan oleh pemimpin kelompok, kerahasiaan dan keputusan diambil oleh konseli sendiri. Tenggang rasa atau pengendalian diri merupakan bagian penting dalam pengembangan dinamika. Apabila dalam pembahasan tersebut ada sangkut paut dengan kehidupan seseorang, maka harus dirahasiakan artinya orang lain di luar anggota kelompok tidak boleh mengetahuinya.

#### **e. Dinamika Kelompok**

Melalui layanan bimbingan kelompok akan melahirkan dinamika kelompok, yang dapat membahas berbagai hal yang beragam atau tidak terbatas, yang berguna bagi siswa dalam berbagai bidang bimbingan yaitu bimbingan pribadi, sosial, belajar, dan karir. Materi tersebut meliputi :

- 1) Pemahaman dan pemantapan kehidupan keberagamaan dan hidup sehat

- 2) Pemahaman dan penerimaan diri sendiri dan orang lain sebagaimana adanya
- 3) Pemahaman tentang emosi, prasangka, konflik dan peristiwa yang terjadi di masyarakat serta pengendaliannya atau pemecahannya.
- 4) Pengaturan dan penggunaan waktu secara efektif
- 5) Pemahaman tentang adanya berbagai alternatif pengambilan keputusan dan berbagai konsekuensinya.
- 6) Pengembangan hubungan sosial yang efektif dan produktif.
- 7) Pemahaman tentang dunia kerja dan pengembangan karir serta perencanaan masa depan.<sup>24</sup>

Layanan bimbingan kelompok memanfaatkan media dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bimbingan. Agar dinamika kelompok yang berlangsung di dalam kelompok dapat secara efektif bermanfaat bagi para anggota kelompok, maka jumlah anggota tidak boleh terlalu banyak, sekitar 10-15 orang. Anggota kelompok dibentuk berdasarkan keberagaman baik dari jenis kelamin, kemampuan akademik, sosial ekonomi, tempat tinggal, bahkan permasalahannya. Semua anggota kelompok memberikan peran untuk saling berinteraksi mengeluarkan pendapat, pengalaman, dan gagasan dalam bentuk sumbang saran.

#### **f. Diskusi Kelompok**

Pelaksanaan diskusi kelompok sedapat mungkin harus mendapatkan pengawasan dari guru atau pembimbing, lebih-lebih kalau kelompok itu baru taraf permulaan yang anggotanya masih belum begitu mapan.

Taraf permulaan, perlu ada bimbingan bagaimana seharusnya kelompok itu berdiskusi untuk memecahkan sesuatu masalah. Sebagai pengawas, guru atau pembimbing dapat segera membantu anak-anak apabila mereka memerlukannya. Lambat laun secara berangsur-angsur, pengawasan tersebut dapat ditinggalkan

---

<sup>24</sup> Lahmuddin Lubis, *Konsep-konsep Dasar Bimbingan Konseling*, (Bandung: Citapustaka Media, 2006) hlm.22.

apabila anak-anak telah mampu diberi kepercayaan, terutama di dalam menjaga kelancaran diskusi itu.

Diskusi kelompok, diperlukan adanya seorang anak yang memimpin diskusi itu. Diskusi tidak harus dipimpin oleh ketua kelompok, tetapi justru oleh anak yang dipandang mempunyai pengetahuan lebih di dalam bidang yang sedang didiskusikan atau dibicarakan itu. Ini yang sering disebut sebagai “pusat kelompok”.<sup>25</sup>

#### **g. Tahap-tahap Bimbingan Kelompok**

- 1) Tahap pembentukan, yaitu tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.
- 2) Tahap peralihan, yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok.
- 3) Tahap kegiatan, yaitu tahapan untuk membahas topic. Tahap kegiatan ini sepenuhnya berisi pembinaan terhadap peserta layanan bkp.
- 4) Tahap penyimpulan, yaitu tahapan kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan di capai oleh kelompok. Peserta kelompok diminta melakukan refleksi berkenaan dengan kegiatan pembahasan yang baru saja mereka ikuti.
- 5) Tahap penutupan, yaitu tahap akhir dari seluruh kegiatan, diawali dengan *laissez*. Kelompok merencanakan kegiatan bkp selanjutnya, dan salam hangat perpisahan.<sup>26</sup>

#### **4. Kerangka Berfikir**

Permasalahan yang sering terjadi adalah masih adanya sejumlah siswa yang belum dapat mematuhi tata tertib di sekolah tersebut, hal ini menunjukkan masih kurangnya kedisiplinan siswa di sekolah tersebut. Perilaku kedisiplinan sangatlah penting bagi individu, namun kenyataannya sekarang ini semakin rendahnya perilaku disiplin yang dimiliki oleh seseorang termasuk para siswa yang berada di sekolah.

---

<sup>25</sup> Walgito Bimo, *Bimbingann Konseling (studi dan karier)*. Yogyakarta:ANDI,2010. Hlm.128

<sup>26</sup> Ibid, hlm.150



Setiap siswa yang kurang mematuhi peraturan dan tata tertib di sekolah menjadi gambaran kurang disiplinnya siswa di sekolah. Banyak alasan yang diungkapkan oleh siswa yang melanggar peraturan tersebut. Salah satu alasan dari ketidakdisiplinan siswa ialah ketiduran/kesiangan bangun tidur yang diakibatkan karena bermain *game online* hingga larut malam hingga pagi menjelang yang mengakibatkan keterlambatan datang ke sekolah. Namun, apapun alasannya yang menjadi sebab mereka melanggar peraturan harus diperbaiki karena begitu pentingnya perilaku disiplin dimiliki untuk meraih kesuksesan kedepannya.

Dampak dari berbagai siswa tidak disiplin adalah adanya tingkah laku dari siswa tersebut yang menyimpang serta menyalahi aturan yang telah diberlakukan di sekolah baik yang tertulis maupun tidak. Disamping itu juga hal ini juga merugikan siswa, karena akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Banyak cara untuk mendisiplinkan siswa di sekolah, selain aturan serta sanksi yang tegas diperlukan juga bimbingan dari pihak sekolah bagaimana mengatasi masalah-masalah yang timbul karena kurang disiplin tersebut. Sehingga bimbingan yang diberikan dapat mengubah tingkah laku siswa tersebut untuk menjadi disiplin.

Suatu aturan yang tegas serta layanan bimbingan yang disertai dengan sanksi yang dapat membuat siswa menjadi disiplin nantinya yang juga berdampak untuk kebaikan pribadi siswa serta lembaga pendidikan yang bersangkutan. Kebijakan ini dilaksanakan secara terpadu dengan melibatkan semua pihak yang terkait yaitu siswa, wali kelas, guru pelajaran, guru BK, dan juga kepala sekolah.

Kedisiplinan pada anak usia sekolah sangatlah penting diperhatikan, adanya peraturan-peraturan yang jelas dan terarah sangat mempengaruhi anak pada masa dewasanya nanti. Kedisiplinan pada siswa harus dilakukan, salah satunya adalah kedisiplinan tepat waktu masuk kelas dan adanya konsekuensi jika kedisiplinan tersebut dilanggar.

Hasil yang diharapkan dari dilakukannya layanan informasi itu adalah adanya kedisiplinan di sekolah tersebut sesuai yang telah diharapkan oleh pihak sekolah sebelumnya. Sehingga proses belajar mengajar di sekolah itu dapat berjalan secara efektif.

## **5. Penelitian Terdahulu**

Adapun penelitian yang relevan dengan masalah yang penulis teliti, yaitu:

- 1) Dari hasil penelitian skripsi yang dilakukan oleh Fatychaeny Fatma Fa'iza dengan judul skripsi "Pengaruh Konseling Individu Terhadap Pecandu *Game Online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta" (2017)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MTs Ali Maksum Yogyakarta peneliti memperoleh data dan informasi mengenai siswa yang kecanduan *game online* melalui konseling individu dengan dibantu dengan beberapa sumber dari Kepala sekolah, wali kelas dan guru mata pelajaran.

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Adapun upaya yang ia lakukan ialah membuat perubahan dari sikap maupun karakteristik dari siswa yang kecanduan *game online* yang sebelumnya sering membolos sekolah, terlambat sekolah maupun yang lainnya setelah dilaksanakannya konseling individu terdapat perubahan yang signifikan sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

- 2) Dari hasil penelitian skripsi yang dilakukan oleh Astri Napitupulu dengan judul skripsi “Penerapan Konseling Kelompok untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pandan Nauli T.A. 2014/2015”

Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi kecanduan dalam bermain *game online* dengan menggunakan salah satu layanan BK yaitu Konseling Kelompok. Didalam penelitian ini ia menggunakan jenis penelitian PTK. Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas VIII SMPN 2 Pandan Nauli. Namun ia hanya mengambil 6 orang siswa dengan skor tertinggi berdasarkan perolehan data melalui angket yang di berikan. Setelah itu ia menganalisis dan melaksanakan konseling kelompok. Setelah melaksanakan itu terdapat perubahan dari siswa yang kecanduan *game online* tersebut.

## **6. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan teori yang dibahas di BAB II, maka penelitian menegaskan hipotesis penelitian tindakan sebagai berikut layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kedisiplinana siswa yang kecanduan *game online* di MAPN 4 Martubung.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Adapun jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK). Dan pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif yang berguna mengungkapkan atau memaparkan hasil penelitian secara deskriptif. Dalam penelitian ini tindakan yang dilakukan adalah kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* melalui layanan bimbingan kelompok.

Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu masalah, mencari solusi, serta melakukan perbaikan atau suatu program sekolah atau kelas yang khusus.<sup>27</sup>

Hal ini dijelaskan Dewi & Rosmala dalam sudut pandang mereka bahwa Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) adalah upaya yang dilakukan secara terencana dan sistematis dengan melakukan refleksi terhadap praktik pelayanan selanjutnya melakukan tindakan perbaikan untuk peningkatan praktik pelayanan konseling.<sup>28</sup>

#### **B. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian dalam PTBK ini adalah siswa kelas XI IPA MAPN 4 Martubung yang berjumlah 158 siswa, yang terdiri atas 4 kelas. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling (BK)

---

<sup>27</sup> Dede Rahmat Hidayat & Aip Badrujaman, *Penelitian Tindakan Dalam Bimbingan Dan Konseling*, (Jakarta: Indeks, 2012), hlm. 11

<sup>28</sup> Dewi & Rosmala, *Profesionalisasi Guru Bk Melalui Ptbk*, (Medan: Unimed Press, 2013) hlm. 16

menunjukkan bahwa kelas XI-4 IPA teridentifikasi dalam kelas memiliki kecanduan bermain *game online* yang lebih dominan dibandingkan dengan kelas lainnya.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-4 IPA yang berjumlah 36 siswa dengan jumlah 12 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*.

*Purposive* dapat diartikan sebagai maksud, tujuan atau kegunaan. *Purposive sampling* adalah menentukan pemilihan sampel dengan alasan tertentu, bisa dikarenakan alasan mudah mendapatkan data maupun dengan alasan lainnya. Namun pemilihan tersebut harus tetap mempertimbangkan secara rasional akan efek dari penentuan sampel tersebut.<sup>29</sup>

Dalam mengambil sampel penelitian harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat, maupun karakteristik tertentu sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Yang bertujuan sesuai dengan tujuan dari penelitian yaitu siswa yang memiliki tingkat optimisme belajar yang rendah. Karakteristik sampel yang diambil adalah siswa yang berdasarkan hasil angket. Berikut ini karakteristik yang akan dijadikan sampel dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Siswa merupakan peserta didik Mapn 4 Martubung dan Kelas XI- 4 IPA
2. Siswa yang memiliki kecanduan bermain *game online*
3. Siswa bersedia mengikuti layanan bimbingan kelompok.

---

<sup>29</sup> Indra Jaya & Ardat, (2013), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung : Citapustaka Media Perintis, hlm. 42

**Tabel 3.1**  
**Subyek Penelitian Kelas XI-3 IPS**

No.	Jenis Kelamin Siswa	Jumlah Siswa
1	Laki-laki	12 Siswa
2	Perempuan	24 Siswa
<b>Jumlah</b>		<b>36 Siswa</b>

### C. Definisi Operasional

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel dependen dan variabel independen yang diuraikan sebagai berikut :

1. Variabel dependen : Kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online*

Definisi Operasional :

Kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* adalah siswa yang bermain *game online* secara terus menerus (berlebihan) sehingga mengakibatkan kedisiplinan dirinya sebagai siswa terabaikan yang mengakibatkan keterlambatan, ketidakrapian dan lain sebagainya.

2. Variabel Independen : Layanan Bimbingan Kelompok

Definisi Operasional :

Layanan bimbingan kelompok adalah salah satu layanan bimbingan konseling yang dilaksanakan oleh beberapa orang dalam bentuk kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi dalam kelompok berupa saling memberikan pendapat, tanggapan, kritik, saran dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok (PK) sebagai pemandu jalannya terlaksana kegiatan yang

mengarahkan kegiatan layanan bimbingan kelompok serta menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar individu-individu dalam kelompok mencapai perkembangan yang optimal dan mencapai tujuan dari kegiatan layanan bimbingan kelompok.

Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk membahas topik-topik tentang bagaimana cara dan upaya dalam meningkatkan optimisme keberhasilan belajar siswa melalui tahap-tahap kegiatan layanan bimbingan kelompok yaitu (1) tahap pembentukan, (2) tahap peralihan, (3) tahap kegiatan dan (4) tahap pengakhiran.

#### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAPN 4 Medan, Jalan Jala Raya Griya Martubung, Medan. Sumatera Utara

##### 2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini direncanakan dimulai pada bulan Mei 2018 dan berakhir di bulan Agustus 2018.

**Tabel 3.2**  
**Jadwal Rencana Penelitian**

No.	Kegiatan	Bulan/Minggu							
		Mei				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan Awal Pelaksanaan Tindakan		✓						
2	Siklus I - Pertemuan I - Pertemuan II - Pertemuan III		✓	✓	✓				
3	Siklus II - Pertemuan I - Pertemuan II					✓	✓		
4	Analisis Data					✓	✓		
5	Penyusunan Laporan						✓	✓	✓

### E. Prosedur Observasi

Prosedur penelitian ini memiliki beberapa tahap pelaksanaan tindakan yang diberikan dalam 2 siklus. Pada siklus I diterapkan tindakan yang menjadi indikator dari variabel. Hasil dari pelaksanaan siklus I akan dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan pada siklus 2 tahap yang digunakan dalam prosedur penelitian ini adalah:

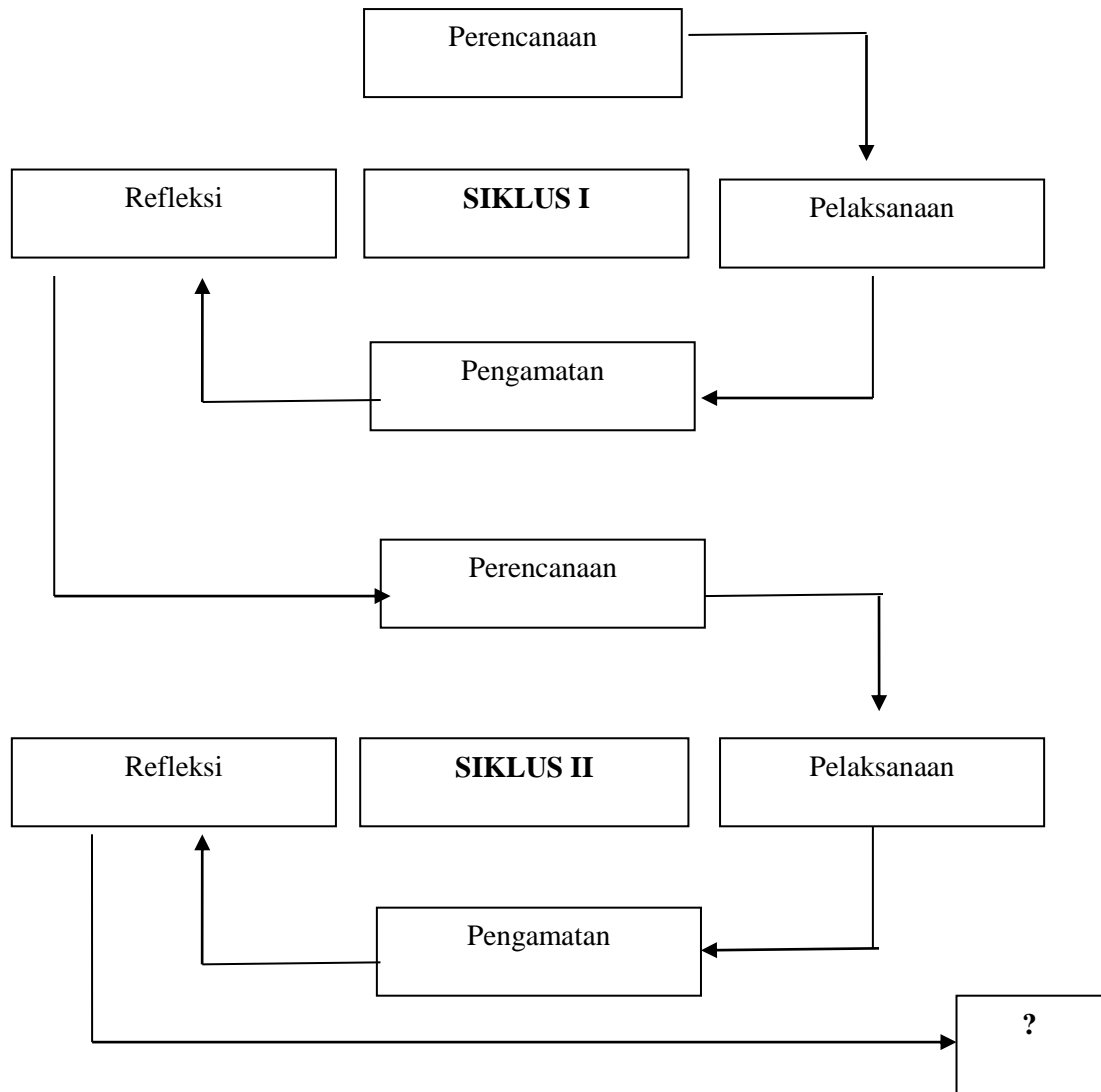
1. Perencanaan
2. Pelaksanaan Tindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi



Dibawah ini merupakan desain pelaksanaan penelitian tindakan yang digambarkan Arikunto dkk.<sup>30</sup>

**Bagan 1.1**

**Siklus Penelitian Tindakan**



<sup>30</sup> Suharsimi Arikunto, (2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, h. 137

Tabel 3.3 Rancangan Prosedur Penelitian

No.	Siklus	Tahap Penelitian	Kegiatan
1	Siklus I	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat jadwal pelaksanaan kegiatan</li> <li>- Menyiapkan RPL Bimbingan kelompok</li> <li>- Menyiapkan instrumen pengumpulan data yaitu siswa kecanduan game online</li> <li>- Menyiapkan prosedur pelaksanaan pemberian tindakan yaitu layanan bimbingan kelompok</li> </ul>
		Pelaksanaan Tindakan	Menerapkan tindakan layanan bimbingan kelompok mengacu pada tahap pelaksanaan yaitu: tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran
		Pengamatan	Melakukan pengamatan terhadap siswa (anggota kelompok) dengan menggunakan format lembar observasi
		Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti melakukan evaluasi tindakan yang telah dilaksanakan meliputi evaluasi hasil dan proses</li> <li>- Mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat menghambat dan mendukung keberhasilan pelaksanaan</li> <li>- Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi untuk siklus II</li> </ul>
2	Siklus II	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengidentifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah</li> <li>- Pengembangan program tindakan layanan bimbingan kelompok pada siklus II</li> </ul>

		Pelaksanaan Tindakan	Melaksanakan program tindakan layanan bimbingan kelompok dengan tahapan yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran
		Pengamatan	Melakukan pengamatan terhadap siswa (anggota kelompok) dengan menggunakan format lembar observasi
		Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti melakukan evaluasi tindakan yang telah dilaksanakan meliputi evaluasi hasil dan proses</li> <li>- Mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat menghambat dan mendukung keberhasilan pelaksanaan</li> <li>- Membuat kesimpulan siklus II</li> </ul>

## F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data yang sesuai dalam penelitian ini maka digunakan alat dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Teknik pengumpulan data merupakan aktivitas yang paling penting dalam meneliti.

### 1. Observasi

Observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penelitian dengan mengadakan penilaian dengan pengamatan secara langsung dan sistematis. Dalam penelitian ini observasi dilakukan selama kegiatan layanan bimbingan kelompok untuk menilai antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok. Serta

melihat dan mengamati sejauh mana optimisme keberhasilan belajar siswa kelas XI-4 IPA MAPN 4 Martubung sebelum dan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok. Alat yang digunakan adalah lembar observasi untuk mencatat dan memeriksa aktivitas siswa selama proses dilaksanakannya kegiatan.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode untuk mendapatkan data tentang anak atau individu dengan mengadakan hubungan secara langsung dari informan (*face to face relation*).<sup>31</sup> Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru bimbingan dan konseling (BK), wali kelas XI-4 IPA, dan beberapa guru bidang studi yang mengajar di kelas XI-4 IPA untuk mengetahui siswa yang kecanduan *game online*.

## 3. Angket/Kuisinoer

Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah angket mengenai *game online* dikembangkan oleh peneliti berdasarkan teori yang ada. Dalam penelitian ini data yang akan diungkapkan berupa konstruk untuk menggambarkan tingkat kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* dalam bentuk pernyataan-pernyataan sebagai stimulus yang tertuju pada indikator untuk memancing jawaban yang merupakan refleksi dari keadaan pada subyek yang biasanya tidak disadari oleh responden yang bersangkutan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode skala psikologis dengan alat pengumpul datanya menggunakan skala kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online*. Hal ini dipilih karena yang akan diukur dalam penelitian ini adalah

---

<sup>31</sup> Bimo Walgito, (2010), *Bimbingan dan Konseling Karir (Studi dan Karir)*, Yogyakarta: CV. Andi Offset, hal. 64

kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* yang sifatnya abstrak atau tidak dapat diamati langsung maka skala psikologislah yang dirasa peneliti metode yang tepat untuk meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kedisiplinan Siswa Kecanduan *Game Online***

No.	Indikator Penggunaan <i>Game Online</i>	Aspek-aspek	Nomor Item	Jumlah
1.	Frekuensi bermain <i>game online</i>	- Siswa memiliki tingkat kesenangan atau hobi dalam bermain <i>game</i> - Siswa memiliki tinggi rendahnya intensitas saat bermain <i>game online</i>	1,4,5,6,9,10,20, 22,23,	9
2.	Waktu bermain <i>Game Online</i>	Siswa akan meluangkan waktu untuk bermain <i>game</i>	2,16,17,18,19,21	6
3.	Pemmainan <i>game online</i> yang berpengaruh pada (pola	- Jenis-jenis permainan yang sangat digemari	11,12,13,14,15, 24,25,28,29,30	10

	pikir,pengetahun kegemaran,pergaulan, kesehatan bahkan penghargaan)	- <i>Game</i> yang melatih kecerdasan  - <i>Game</i> yang mengandung unsur kekerasan		
4.	Kedisiplinan	- Dampak <i>game</i> terhadap kedisiplinan siswa  - Tingkat kedisiplinan karena bermain <i>game</i>	3,7,8,26,27	5

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif, penelitian yang digunakan untuk menjelaskan peningkatan optimisme keberhasilan belajar hasil pengamatan saat proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, proses layanan bimbingan kelompok dianalisis secara deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi, wawancara dan angket.

Untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

P = angka prestasi

F = frekuensi yang dicari persentasinya (jumlah siswa yang mengalami perubahan)

n = jumlah responden<sup>32</sup>

Dengan kriteria sebagai berikut:

80% - 100% = sangat baik

70% - 79% = baik

60% - 69% = cukup

40% - 59% = kurang

0% - 39% = sangat kurang

---

<sup>32</sup> Dede Rahmada Hidayat, (2012), *Penelitian Tindakan Dalam Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Indeks, h. 45.

## BAB IV

### TEMUAN DAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Temuan Umum Penelitian

##### 1. Sejarah dan Latar Belakang Berdirinya Madrasah Aliyah Persiapan Negeri (MAPN) 4 Martubung

Sekolah ini berdiri pada tanggal 23 Mei 2010 yang beralamat di Jl. Raya Perumahan Griya Martubung Medan Kelurahan Besar, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan, Propinsi Sumatera Utara, Kode Pos 20253, Email: [mapn4medan@yahoo.co.id](mailto:mapn4medan@yahoo.co.id) dan dengan nama penyelenggara Badan Penyelenggara MAPN 4 Medan, berdasarkan SK Walikota Medan Nomor : 451 /1055 K, Tanggal 23 Juli 2010 dan Akte Notaris Nomor : 02 Tanggal 01 September 2010.

Madrasah Aliyah Persiapan Negeri (MAPN) 4 Medan berada di bawah naungan ibu Nurkholidah, M.Pd.I sebagai Kepala Sekolah. Beliau lahir di Sayurmatangi pada tanggal 25 Juli 1973 dengan pendidikan terakhir S2 Pendidikan Agama Islam di IAIN SU pada tahun 2013.

#### Profil Sekolah

<b>Nama Madrasah</b>	: MA Persiapan Negeri 4 Medan
<b>N S M</b>	: 131212710026
<b>N P S N</b>	: 60728333
<b>Alamat Madrasah</b>	: Jl. Jalan Raya Perumahan Griya Martubung Medan
	<b>Kelurahan</b> : Besar
	<b>Kecamatan</b> : Medan Labuhan
	<b>Kota</b> : Medan
	<b>Propinsi</b> : Sumatera Utara
	<b>Kode Pos</b> : 20253



	<b>Email</b>	: mapn4medan@yahoo.co.id
<b>Nomor Telepon</b>		: 061.6855727 / 061.76363468
<b>Kantor</b>		
<b>Tahun Berdiri</b>		: 23 Mei 2010
<b>Izin Pendirian</b>		: Nomor 1444 Tahun 2010/Tanggal 2 September
<b>Madrasah</b>		Medan
<b>Nama Penyelenggara</b>		:Badan Penyelenggara MAPN 4 Medan, berdasarkan SK Walikota Medan Nomor: 451 /1055 K, Tanggal 23 Juli 2010 dan Akte, Notaris Nomor : 02 Tanggal 01 Sept 2010
<b>NPWP</b>		: 00.419.471.8-112.000

## 2. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah Aliyah Persiapan Negeri 4 Martubung

**Visi Madrasah:** Unggul, Islami, Berkualitas dan Berwawasan Lingkungan.

**Misi Madrasah:**

- a. Mengembangkan Peningkatan Kualitas IPTEK Siswa
- b. Membina dan Mengembangkan Peningkatan Kualitas IMTAQ Siswa
- c. Mengembangkan dan Menyempurnakan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Siswa.
- d. Menumbuhkembangkan apresiasi seni budaya dan meningkatkan prestasi olahraga di kalangan siswa.
- e. Menciptakan lingkungan sehat, kondusif dan bernuansa Islami.

## 3. Tujuan Madrasah

Tujuan Madrasah Aliyah adalah untuk membentuk siswa yang memiliki kompetensi:

- a. Memegang teguh Aqidah Islam dan mempunyai komitmen kuat untuk menjalankan ajaran Islam.
- b. Memiliki nilai dasar humaniora untuk menerapkan kebersamaan dalam kehidupan.

- c. Menguasai pengetahuan dan keterampilan akademik serta beretos belajar untuk melanjutkan pendidikan.
- d. Mengalihkan kemampuan akademik dan keterampilan hidup dimasyarakat lokal dan global.
- e. Menguasai kompetensi/keahlian yang terstandar sesuai dengan tuntutan dunia kerja.
- f. Kemampuan berolahraga, menjaga kesehatan, membangun ketahanan dan kebugaran jasmani.
- g. Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara secara demokratis.
- h. Berwawasan kebangsaan.
- i. Kemampuan berekspreasi, menghargai seni dan keindahan.

Berdasarkan tujuan umum madrasah, maka tujuan madrasah jangka pendek adalah:

- a. Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan siswa dan potensi dirinya agar dapat berprestasi dengan kualitas yang kompetitif.
- b. Menambah dan mengembangkan skill dan kemampuan guru dan siswa.
- c. Meningkatkan kualitas diri dan profesionalisme guru dan pegawai dalam melaksanakan tugas sesuai dengan kompetensinya.
- d. Meningkatkan minat motivasi belajar siswa.
- e. Meningkatkan kreativitas belajar siswa maupun guru dalam proses pembelajaran yang *link and match* (terpadu)
- f. Membantu guru menciptakan sistem pembelajaran yang efektif dan produktif.
- g. Meningkatkan mutu pembinaan terhadap anak didik untuk senantiasa berbuat yang positif dan bernuansa islami.
- h. Meningkatkan penataan lingkungan yang bersih.

Madrasah Aliyah Persiapan Negeri (MAPN) 4 Martubung memiliki target tercapainya 5 indikator lulusan, yaitu diantaranya: Memiliki sikap mental dan

kepribadian Islam yang terpadu dan tahan uji dalam berbagai kondisi global, diakui setara dengan lulusan lembaga pendidikan sederajat yang terkemuka dalam negeri, dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi pada lembaga pendidikan terkemuka dalam negeri tanpa syarat, dapat memainkan peran strategis dan konstruktif dalam kehidupan masyarakat modern, memiliki kemampuan bersaing dalam mengisi lapangan kerja profesional, karena sejak belajar pada jenjang/tingkat pendidikan madrasah aliyah terpadu telah diinternalisasikan sikap mental profesionalisme dengan dunia usaha.

Standar Kompetensi Lulusan adalah standar yang akan dicapai satuan pendidikan Madrasah Aliyah yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 tahun 2006 dan Surat keputusan Kepala Kanwil Depagsu Nomor 178 tahun 2007. Standar kompetensi lulusan tersebut dijabar dalam bentuk SKL kelompok mata pelajaran dan SKL mata pelajaran.

1. Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianut sesuai dengan perkembangan remaja
2. Mengembangkan diri secara optimal dengan memanfaatkan kelebihan diri serta memperbaiki kekurangannya
3. Menunjukkan sikap percaya diri dan bertanggung jawab atas perilaku, perbuatan, dan pekerjaannya
4. Berpartisipasi dalam penegakan aturan-aturan sosial
5. Menghargai keberagaman agama, bangsa, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup global
6. Membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif
7. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan
8. Menunjukkan kemampuan mengembangkan budaya belajar untuk pemberdayaan diri

9. Menunjukkan sikap kompetitif dan sportif untuk mendapatkan hasil yang terbaik
10. Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah kompleks
11. Menunjukkan kemampuan menganalisis gejala alam dan sosial
12. Memanfaatkan lingkungan secara produktif dan bertanggung jawab
13. Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara demokratis dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia
14. Mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya
15. Mengapresiasi karya seni dan budaya
16. Menghasilkan karya kreatif, baik individual maupun kelompok
17. Menjaga kesehatan dan keamanan diri, kebugaran jasmani, serta kebersihan lingkungan
18. Berkomunikasi lisan dan tulisan secara efektif dan santun
19. Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat
20. Menghargai adanya perbedaan pendapat dan berempati terhadap orang lain
21. Menunjukkan keterampilan membaca dan menulis naskah secara sistematis dan estetis
22. Menunjukkan keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Indonesia dan Inggris
23. Menguasai pengetahuan yang diperlukan untuk mengikuti pendidikan tinggi
24. Mampu mengoperasikan computer
25. Meyakini, memahami, menjalankan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari serta menjadikan ajaran agama sebagai landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari
26. Mampu membaca Al-qur'an secara Tartil dengan Tajwid
27. Mampu menghafal Al-qur'an jus 'amma (Jus 30 dan Jus 1)
28. Mampu azan dan iqomah
29. Mampu memimpin acara do'a bersama

30. Membiasakan mengucapkan kalimah toyyibah dalam kehidupan sehari-hari
31. Mampu menjadi imam sholat wajib, sholat tarawih, sholat 'ied
32. Mampu melaksanakan fardhu kifayah terhadap jenajah
33. Mampu ceramah agama
34. Mampu menjadi khatib shalat jum'at, sholat 'ied, dan memimpin sholat tarawih (menjadi bilal atau imam)
35. Mampu memimpin tahtim, tahlil dan barzanzi / marhaban
36. Berpartisipasi dalam kegiatan lembaga sosial keagamaan
37. Khatam Al-qur'an minimal 1x selama menjadi siswa Madrasah Aliyah
38. Mampu menghafal sekurang-kurangnya 20 (dua puluh )hadis rasulullah
39. Berbusana muslim / muslimah di rumah tangga, madrasah dan masyarakat
40. Mengharagai perbedaan pendapat dalam menjalankan agama
41. Menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis dalam bahasa Arab

#### **4. Sistem Pembelajaran**

Pada Tahun Pelajaran 2010/2011 Madrasah Aliyah Persiapan Negeri Medan mulai menerima siswa baru dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang dirancang sesuai dengan visi, misi, tujuan dan target institusi serta dikemas dalam bentuk

- a. Struktur program yang menitikberatkan pada penguasaan IPTEK, IMTAQ serta penguasaan Bahasa Inggeris dan Bahasa Arab
- b. Kurikulum diperkaya dengan pendidikan yang mengarah pada keterampilan hidup (*life skill*).
- c. Menggunakan pendekatan intelektual, kegiatan, keteladanan dan laboratorium.
- d. Melaksanakan pembelajaran *full day school*

#### **5. Pembinaan Kesiswaan**

Untuk menunjang kegiatan pembelajaran, maka didesain kegiatan kesiswaan dalam rangka pencapaian tujuan:

- a. Kemampuan akademik intelektual
- b. Jiwa kepemimpinan
- c. Pembinaan watak dan kepribadian
- d. Peningkatan Iman dan Taqwa

Kegiatan kesiswaan dilaksanakan melalui kegiatan ekstrakurikuler meliputi:

- a. Bidang Kepemimpinan melalui OSIS dan LDK.
- b. Bidang Bela Negara (Upacara Bendera, Paskibra, Pramuka, PBB)
- c. Bidang IPTEK (komputer, elektro)
- d. Bidang Kesehatan (Kegiatan Olahraga UKS, PMR)
- e. Bidang Cinta Lingkungan (Perkemahan Pramuka, Pecinta Alam)
- f. Bidang Seni ( Marching Band, Teater, Nasyid, Paduan Suara, MTQ, MSQ, Bela Diri)
- g. Bidang Olahraga (Basket, Volly, Bola Kaki, Tenis Meja, Badminton)
- h. Bidang Bahasa (Arab, Inggeris, Jepang)

## 6. Keadaan Siswa

**Tabel 4.1 Jumlah Siswa MAPN 4 Martubung**

<b>JUMLAH SISWA T.P 2011/2012</b>			
<b>KELAS</b>	<b>ROMBONGAN BELAJAR</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>	<b>KETERANGAN</b>
<b>X</b>	<b>4</b>	<b>120</b>	<b>2010/2011</b>
<b>XI (IPA/IPS)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>XII (IPA/IPS)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>120</b>	<b>-</b>

<b>JUMLAH SISWA T.P 2011/2012</b>			
<b>KELAS</b>	<b>ROMBONGAN BELAJAR</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>	<b>KETERANGAN</b>
<b>X</b>	<b>4</b>	<b>130</b>	<b>2011/2012</b>
<b>XI (IPA/IPS)</b>	<b>4</b>	<b>108</b>	<b>2011/2012</b>
<b>XII (IPA/IPS)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>238</b>	<b>-</b>
---------------------	----------	------------	----------

<b>JUMLAH SISWA T.P 2012/2013</b>			
<b>KELAS</b>	<b>ROMBONGAN BELAJAR</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>	<b>KETERANGAN</b>
<b>X</b>	<b>4*</b>	<b>128*</b>	<b>2012/2013</b>
<b>XI (IPA/IPS)</b>	<b>4</b>	<b>130</b>	<b>2012/2013</b>
<b>XII (IPA/IPS)</b>	<b>4</b>	<b>108</b>	<b>2012/2013</b>
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>366</b>	<b>-</b>

<b>JUMLAH SISWA T.P 2013/2014</b>			
<b>KELAS</b>	<b>ROMBONGAN BELAJAR</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>	<b>KETERANGAN</b>
<b>X</b>	<b>4</b>	<b>169</b>	<b>2013/2014</b>
<b>XI (IPA/IPS)</b>	<b>4</b>	<b>145</b>	<b>2013/2014</b>
<b>XII (IPA/IPS)</b>	<b>4</b>	<b>127</b>	<b>2013/2014</b>
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>441</b>	<b>-</b>

<b>JUMLAH SISWA T.P 2014/2015</b>			
<b>KELAS</b>	<b>ROMBONGAN BELAJAR</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>	<b>KETERANGAN</b>
<b>X</b>	<b>7</b>	<b>256</b>	<b>2014/2015</b>
<b>XI (IPA/IPS)</b>	<b>5</b>	<b>157</b>	<b>2014/2015</b>
<b>XII (IPA/IPS)</b>	<b>5</b>	<b>171</b>	<b>2014/2015</b>
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>584</b>	<b>-</b>

<b>JUMLAH SISWA T.P 2015/2016</b>			
<b>KELAS</b>	<b>ROMBONGAN BELAJAR</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>	<b>KETERANGAN</b>
<b>X</b>	<b>5</b>	<b>156</b>	<b>2015/2016</b>
<b>XI (IPA/IPS)</b>	<b>5</b>	<b>173</b>	<b>2015/2016</b>
<b>XII (IPA/IPS)</b>	<b>4</b>	<b>143</b>	<b>2015/2016</b>
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>472</b>	<b>-</b>

<b>JUMLAH SISWA T.P 2016/2017</b>			
<b>KELAS</b>	<b>ROMBONGAN BELAJAR</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>	<b>KETERANGAN</b>
<b>X</b>	<b>7</b>	<b>279</b>	<b>2016/2017</b>
<b>XI (IPA/IPS)</b>	<b>7</b>	<b>256</b>	<b>2016/2017</b>
<b>XII (IPA/IPS)</b>	<b>5</b>	<b>158</b>	<b>2016/2017</b>

<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>693</b>	<b>-</b>
---------------------	-----------	------------	----------

## 7. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

No	Jenis Pekerjaan	Jumlah	Pendidikan Terakhir		
			≤ D3	S1	S2
1	<b>Tenaga Pendidik :</b>				
	a. Kepala Madrasah	1	-	-	1
	b. Wakil Kepala Madrasah				
	- WKM Bidang Kurikulum	1	-	-	1
	- WKM Bidang Kesiswaan	1	-	-	1
	- WKM Bidang Sarana	1	-	1	-
	- WKM Bidang Humas	1	-	31	9
	c. Guru Mata Pelajaran /Keterampilan	40	-	2	-
	d. Guru BK/BP	2	-	3	-
	e. Guru Pembina Ekstrakurikuler	2	-		
	<b>Jumlah</b>	<b>49</b>	<b>-</b>	<b>37</b>	<b>13</b>
2	<b>Tenaga Kependidikan :</b>				
	a. Kepala Tata Usaha	1	-	-	1
	b. Bendaharawan Penerimaan	1	-	1	-
	c. Bendaharawan Gaji	1	-	1	-
	d. Staf Tata Usaha	4	2	2	-
	e. Penjaga Sekolah	1	1	-	-
	f. Petugas Kebersihan	1	1	-	-
	g. Satpam	1	1	-	-
	h. Tenaga Pengelola Perpustakaan	1	-	-	1
		1	-	1	-
	i. Tenaga Laboratorium Biologi	-	-	-	-
	j. Tenaga Laboratorium Fisika	-	-	-	-
	k. Tenaga Laboratorium Kimia	-	-	-	-
	l. Tenaga Laboratorium Bahasa	1	-	1	-
m. Tenaga Laboratorium Komputer					
	<b>Jumlah</b>	<b>13</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>2</b>

## 8. Kriteria minimal Tenaga Pendidik dan Kependidikan

### a. Persyaratan umum Tenaga Pendidik dan Kependidikan

- 1) Beragama Islam dan bisa baca tulis Alquran
- 2) Diutamakan dapat berbahasa Inggris dan atau berbahasa Arab, kecuali satpam, penjaga sekolah dan petugas kebersihan.



- 3) Mampu mengoperasikan komputer, kecuali satpam, penjaga sekolah dan petugas kebersihan.
- 4) Lulus Uji Kompetensi (Wawancara)

**b. Persyaratan khusus:**

- 1) Kepala Madrasah
  - a) Memiliki kualifikasi akademik Magister Pendidikan / Pendidikan Islam/ Manajemen Pendidikan (S2).
  - b) Memiliki Akta Mengajar.
  - c) Berusia maksimal 50 tahun.
  - d) Memiliki pengalaman sebagai Kepala Madrasah / WKM minimal 3 tahun.
- 2) Wakil Kepala Madrasah
  - a) Memiliki pengalaman sebagai Guru minimal 3 tahun.
  - b) Memiliki Akta Mengajar.
- 3) Guru Mata Pelajaran/Keterampilan/BP/Pembina Ekstrakurikuler.
  - a) Memiliki kualifikasi akademik Sarjana (S1) dan diutamakan Magister (S2) sesuai dengan spesifikasinya.
  - b) Memiliki Akta Mengajar.
  - c) Diutamakan memiliki pengalaman mengajar sekurang-kurangnya 3 tahun.
- 4) Tenaga Kependidikan.
  - a) KTU, Staf TU, Bendahara dan Satpam harus memiliki kualifikasi akademik minimal SLTA.
  - b) Petugas Kebersihan dan Penjaga Sekolah harus memiliki kualifikasi akademik minimal SLTP.
  - c) Diutamakan yang berpengalaman pada bidang tugasnya.

**Tabel 4.2. Identitas Kepala Sekolah**

<b>Identitas Kepala Madrasah</b>	
Nama	: <b>NURKHOLIDAH, M.Pd.I</b>
NIP	: <b>19730725 200501 2 005</b>
Pangkat/Gol	: <b>Penata Muda Tk.1 (III/b)</b>
Tempat/Tanggal Lahir	: <b>Sayurmatangi / 25 Juli 1973</b>
Pendidikan Terakhir	: <b>S2 IAINSU Tahun 2013.</b>
Program Studi	: <b>Magister Pendidikan Agama Islam.</b>

## 7. Sarana dan Prasarana

**Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana Yang Ada**

<b>R u a n g</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>
Ruang Kepala Madrasah	1	18
Ruang Tata Usaha	1	18
Ruang Kelas Teori	10*	72 m <sup>2</sup> x 8 = 576
Ruang Guru	1	72
Kamar mandi/WC Kepala	1	6
Kamar mandi/WC Guru/Pegawai	1	6
Kamar mandi/WC Siswa	4	40
Ruang Laboratorium IPA Terpadu	1	72
Ruang Laboratorium Komputer	1	72
Ruang Perpustakaan	1	72
Ruang OSIS	1	12
<b>Ruang BK/BP</b>	<b>1</b>	<b>12</b>
Ruang UKS/PMR	1	16
Gudang	1	30
Pos Jaga/satpam	1	16
Parkir	1	160
Green House	1	16
Daur Ulang Sampah	1	20
Ruang Komite Madrasah	1	12
Lapangan Basket	1	
Lapangan Volly	1	
Lapangan Badminton	1	

Catatan: \* 7 ruang/kelas sudah dipakai untuk ruang belajar; 1 ruang/cls dipakai untuk ruang BP/BK, Badan Penyelenggara, OSIS, UKS, Komite, 1 ruang/kelas untuk ruang laboratorium IPA terpadu

<i>Komponen</i>	<b>KELAS X</b>		<b>KELAS XI</b>				<b>KELAS XII</b>			
			<b>IPA</b>		<b>IPS</b>		<b>IPA</b>		<b>IPS</b>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
A. Mata Pelajaran										
1. Pendidikan Agama										
a). Quran hadist	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
b). Aqidah Akhlak	2	2	2	2	2	2	-	-	-	-
c). Fikih	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
d). SKI	-	-	-	-	-	-	2	2	2	2
2. PPKN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3. Bahasa Indonesia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4. Bahasa Arab	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5. Bahasa Inggris	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6. Matematika	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7. Fisika	2	2	4	4	-	-	4	4	-	-
8. Biologi	2	2	4	4	-	-	4	4	-	-
9. Kimia	2	2	4	4	-	-	4	4	-	-
10. Sejarah	1	1	-	-	3	3	-	-	3	3
11. Geografi	1	1	-	-	3	3	-	-	3	3
12. Ekonomi	2	2	-	-	4	4	-	-	4	4
13. Sosiologi	2	2	-	-	3	3	-	-	3	3
14. Seni Budaya	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15. Penjaskes	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16. TIK	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17. Bahasa Asing	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
B. Muatan Lokal	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
C. Pengembangan diri	*)	2*)	2*)	2*)	2*)	2*)	2*)	2*)	2*)	2*)
Jumlah	<b>46</b>	<b>46</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>

**Struktur Kurikulum Madrasah Aliyah**

2\*)Ekuivalen 2 Jam pembelajaran

## B. Temuan Khusus

### 1. Hasil Penelitian Sebelum Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan diskusi dengan guru bk dan juga salah satu murid disekolah tersebut (sekretaris kelas) mengenai pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang pernah dilakukan. Setelah melakukan diskusi, guru bk menyarankan kelas XI-4 IPA yang paling tepat untuk dijadikan sebagai objek penelitian.

Untuk mengidentifikasi masalah yang akan di teliti, peneliti terlebih dahulu menyebarkan angket di kelas XI-4 IPA yaitu kelas yang akan di jadikan objek peneliti. Pada awalnya para siswa dan siswi terlihat kebingungan dengan kehadiran peneliti. Ada beberapa siswa yang terlihat acuh dan tidak memperdulikan kehadiran peneliti. Namun setelah peneliti memperkenalkan diri serta menjelaskan maksud dan tujuan kedatangannya siswa/I mulai dapat memahami. Dan peneliti memberikan angket kepada seluruh siswa/I yang telah diisi oleh murid peneliti mengumpulkan angket dan menganalisis data hasil angket tersebut, adapun skor angket yang diperoleh dapat di lihat melalui table dibawah ini.

**Tabel 4. 4. Hasil Analisis Angket Siswa Kelas XI-4 IPA**

No	Nama	Skor	Kategori
1	Alfa Sahaya	90	Sedang
2	Al-kandiyass Syadina	88	Sedang
3	Anggi Pradila Purba	87	Sedang
4	Annisa Fitri Ardia	98	Sedang
5	Ardila Syafitri	92	Sedang
6	Arif Arya Maulana	88	Sedang
7	Athira Maysarah	96	Sedang

8	Audia Fidzil	87	Sedang
9	Bagus Mulya Kusuma	73	Rendah
10	Defrada	88	Sedang
11	Delfi Ragil Permata	89	Sedang
12	Faliza	91	Sedang
13	Feldi Tri Andika	74	Rendah
14	Hafiza Hayati	93	Sedang
15	Iqbal Nirwansyah	76	Rendah
16	Khansa Afifah	98	Sedang
17	M.Fauzi	97	Sedang
18	M. Irvan Hadi Lbs	77	Rendah
19	M. Tholib Fadillah	75	Rendah
20	M. Zulfansyah	97	Sedang
21	Mustika Jelita Putri	112	Tinggi
22	Namira Arfah Lbs	96	Sedang
23	Rabiatul Adawiyah	114	Tinggi
24	Reza Khaliza	88	Sedang
25	Rika Nur Ainun	90	Sedang
26	Riska Nur Syaifa	94	Sedang
27	Riska Fadhila	95	Sedang
28	Riski Hamdani	87	Sedang
29	Rizky Ramadhan	101	Tinggi
30	Sabrina Apritya	102	Tinggi
31	Shifa Syafira Syawal	93	Sedang
32	Siti Fathia Faruza	98	Sedang
33	Siti Salmah	89	Sedang
34	Suhaimi Saputra	76	Rendah
35	Syarif Hidayatullah	88	Sedang
36	Tiara Anisma	97	Sedang

Untuk mengetahui kategori hasil jawaban sub variabel secara keseluruhan, perlu di tentukan terlebih dahulu intervalnya. Besarnya interval diperoleh dari skor tertinggi dikurangi skor terendah, kemudian dibagi jumlah keseluruhan alternatif jawaban. Berdasarkan cara tersebut diperoleh interval untuk kategori jawaban yaitu:

$$I = \frac{Nt - Nr}{K}$$

Keterangan :

Nt = Nilai Tertinggi

Nr = Nilai Terendah

K = Kategori

I = Interval Skor<sup>33</sup>

Dapat di jelaskan bahwa untuk penggolongan kategori hasil sub variabel secara keseluruhan adalah:

$$I = \frac{114-73}{3} = 13$$

Skor 73 – 86 = Rendah

Skor 87 – 100 = Sedang

Skor 101 – 114 = Tinggi

Berdasarkan hasil analisis data yang diatas jelas terlihat masih banyak siswa yang memiliki kedisiplinan siswa yang kecanduan game online yang rendah. Karena penelitian menggunakan layanan bimbingan kelompok maka dari itu peneliti hanya memerlukan 10 orang siswa saja yang ingin di jadian subjek.

---

<sup>33</sup>Sugiono, (2005), *Statistik Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, h. 51

Peneliti mengambil siswa berdasarkan nilai angket yang kategori rendah 6 siswa dan kategori 2 siswa yang sedang dan 2 siswa yang tinggi, agar terdapat dinamika saat melakukan layanan bimbingan kelompok, selain itu peneliti juga melakukan diskusi dan saran dari guru bk dalam penentuan subjek.

**Tabel 4.5. Hasil Analisis Angket Siswa Sebelum Dilakukan Bimbingan Kelompok**

No	Siswa	Skor Angket	Kategori
1	BMK	73	Rendah
2	FTA	74	Rendah
3	IN	76	Rendah
4	MIH	77	Rendah
5	MTH	75	Rendah
6	MJP	112	Tinggi
7	SSF	98	Sedang
8	SS	76	Rendah
9	RR	101	Tinggi
10	SH	88	Sedang

**Tabel 4.6. Kriteria Penilaian**

No	Skor	Kategori
1	73 – 86	Rendah
2	87 – 100	Sedang
3	101 – 114	Tinggi

**a) Pra Siklus**

Bimbingan kelompok dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang telah di buat peneliti terlebih dahulu. Layanan bimbingan kelompok yang dilakukan peneliti menunjukkan kriteria baik melalui penilaian proses pelaksanaan bimbingan kelompok yang diamati oleh seorang observer. Pada tahap permulaan peneliti mengucapkan salam, mengucapkan

terima kasih dan berdoa sebelum melaksanakan layanan bimbingan kelompok. Peneliti menjelaskan pengertian bimbingan kelompok dan asas-asas dalam bimbingan kelompok dan dilanjutkan dengan tahap perkenalan. Setelah saling berkenalan, peneliti menjelaskan tahap bimbingan kelompok yang akan dijalankan dan menanyakan kesiapan anggota kelompok.

Pemimpin kelompok menggiring anggota kelompok untuk mengungkapkan permasalahan mengenai kedisiplinan siswa yang kecanduan game online yang berhubungan dengan agar siswa mampu untuk berperilaku disiplin dan tidak kecanduan game online. Pemimpin kelompok menggiring anggota kelompok definisi dan arti dari kedisiplinan dan game online dengan menanyakan pendapat dari masing-masing anggota kelompok, mengenai kedisiplinan, kecanduan game online, faktor-faktor kecanduan game online, kelebihan dan kekurangan game online dan lain sebagainya. Setelah menyimpulkan materi tentang kedisiplinan siswa yang kecanduan game online, pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengisi kegiatan selingan dengan bermain game “marina menari diatas menara” yang berlangsung selama kurang lebih 15 menit.

Setelah menyimpulkan materi yang di bahas dalam bimbingan kelompok, pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan kelompok akan berakhir dan memberikan kesempatan kepada anggota untuk menyampaikan pesan dan kesan mengikuti bimbingan kelompok melalui pikiran, perasaan, sikap dan perilaku dan tanggung jawab konseli.

Setelah mendengarkan pesan dan kesan dari semua anggota kelompok, pemimpin kelompok dan semua anggota kelompok menyetujui jadwal



pertemuan berikutnya dalam layanan bimbingan kelompok untuk menyelesaikan masalah anggota kelompok tentang meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online. Pemimpin kelompok memimpin doa untuk menutup kegiatan bimbingan kelompok yang dilanjutkan dengan kegiatan menyanyi bersama.

Kesimpulan dari kegiatan bimbingan kelompok yang dipimpin oleh peneliti menunjukkan bahwa semua anggota sudah memahami apa yang dimaksud kedisiplinan dan kecanduan game online. Semua anggota kelompok dapat menyumbangkan saran atau pendapat mengenai kedisiplinan, kecanduan game online, faktor-faktor kecanduan game online, kelebihan dan kekurangan game online dan lain sebagainya. Selain itu, melalui tahap permainan, peneliti sudah melihat keakraban semua anggota kelompok.

## **2. Hasil Penelitian Sesudah Tindakan Siklus I**

### **a. Perencanaan**

Peneliti mengadakan kesepakatan awal sebelum diadakan kegiatan bimbingan kelompok dengan semua anggota kelompok, bertujuan untuk pembentukan awal kelompok dan dimana anggota kelompok mulai mengemukakan masalahnya, untuk menuntaskan masalah sampai efektif. Maka dilanjutkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok untuk membahas masalah anggota kelompok menyiapkan kelengkapan administrasi yaitu satuan layanan bimbingan kelompok dan daftar hadir untuk pertemuan pertama dan kedua pada setiap siklus. Serta menyiapkan format penilaian pelaksanaan bimbingan kelompok dan alat penilaian konselor. Peneliti menyepakati jadwal penemuan bimbingan kelompok siklus I

dan siklus II kepada anggota kelompok untuk membahas permasalahan yang di alami anggota kelompok sebagai berikut:

**Tabel 4. 7. Jadwal Siklus I**

No	Tanggal	Layanan Bimbingan Kelompok			Ket
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	Kamis,24 Mei 2018	✓			
2	Sabtu, 26 Mei 2018		✓		
3	Rabu, 30 Mei 2018			✓	

### **b. Tindakan**

Pada tahap tindakan, peneliti melakukan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan tiga kali pertemuan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### **Pertemuan I**

Pada pertemuan pertama peneliti mengadakan layanan bimbingan kelompok sesuai kesepakatan dalam bimbingan kelompok sebelumnya. Layanan bimbingan kelompok di adakan di kelas dengan suasana yang nyaman kurang lebih dilakukan 45 menit. Berikut dijelaskan tahap-tahap bimbingan kelompok :

##### **1) Tahap Pembentukan**

Peneliti sebagai pemimpin kelompok membuka kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan mengucapkan salam dan terimakasih kepada seluruh anggota kelompok atas partisipasinya berkumpul untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok..Setelah itu mengajak anggota kelompok untuk sama-sama berdoa untuk mendapat kemudahan terselesaikannya masalah anggota kelompok dalam layanan bimbingan kelompok. Peneliti menjelaskan secara ringkas dan jelas apa

yang dimaksud dengan bimbingan kelompok dan pelaksanaan bimbingan kelompok.

Tujuan yang ingin dicapai dan asas-asas yang harus dipenuhi oleh seluruh anggota kelompok, setelah itu dilanjutkan kegiatan perkenalan (rangkai nama) untuk lebih mengakrabkan anggota kelompok yang satu dengan yang lain. Pada tahap permulaan semua anggota kelompok sudah memahami apa yang dimaksud dengan bimbingan kelompok dan tujuan dilakukannya bimbingan kelompok serta asas-asas yang harus dipatuhi oleh semua anggota kelompok. Pemimpin mengajak anggota untuk bermain “rangkai nama dengan nyanyian” agar lebih santai mengikuti bimbingan kelompok. Setelah mengikuti permainan, tampak anggota kelompok yang pada awalnya terlihat masih acuh dan pasif sudah mulai tertarik untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.

## **2) Tahap Peralihan**

Pada tahap peralihan peneliti menjelaskan tahap bimbingan kelompok yang akan dijalani, menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dan melihat suasana yang terjadi dalam bimbingan kelompok.

## **3) Tahap Kegiatan**

Pada tahap kegiatan ini pemimpin kelompok mengemukakan topik yang akan di bahas yaitu “Apa itu Kedisiplinan” menjelaskan bahwa bimbingan kelompok ini adalah topik tugas karena topik sudah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Kemudian pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengeluarkan pendapatnya mengenai topik yang dibahas.

Siswa awalnya masih terlihat malu-malu untuk mengemukakan pendapat, namun setelah pemimpin kelompok memberi motivasi agar mereka dapat mengeluarkan pendapatnya secara terbuka, mereka akhirnya berani mengeluarkan pendapat.

#### **4) Tahap Pengakhiran**

Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan kelompok akan berakhir dan memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk menyampaikan pertanyaan jika ada serta pesan dan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok berlangsung.

Pemimpin dan seluruh anggota kelompok menyepakati jadwal pertemuan berikutnya dan berdo'a untuk menutup layanan bimbingan kelompok dan bersalaman.

### **Pertemuan II**

Pertemuan ke II dilaksanakan kurang lebih 45 menit di kelas dengan kondisi yang nyaman agar semua anggota kelompok dapat mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan baik tanpa terganggu dengan aktivitas sekolah lainnya. Tahap bimbingan kelompok pertemuan II dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Tahap Pembentukan**

Pemimpin kelompok membuka kegiatan bimbingan kelompok dengan mengucapkan salam dan terimakasih kepada seluruh siswa atas waktu dan kesediaannya berkumpul untuk mengikuti kegiatan ini. Setelah itu mengajak anggota kelompok untuk sama-sama berdo'a. Kemudian pemimpin kelompok menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, tujuan, azas dan cara pelaksanaan bimbingan kelompok topik tugas. Pada tahap ini semua anggota kelompok sudah memahami apa yang dimaksud dengan bimbingan kelompok, tujuan dilakukannya

serta asas-asas yang harus dipatuhi oleh setiap anggota kelompok. Selanjutnya pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk saling memperkenalkan diri dengan menggunakan rangkaian nama serta menyebutkan hobby yang di mulai dari pemimpin kelompok dahulu.

#### **b. Tahap Peralihan**

Pada tahap ini pemimpin kelompok menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya, setelah itu pemimpin kelompok menawarkan sambil mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.

#### **c. Tahap Kegiatan**

Pada tahap kegiatan ini pemimpin kelompok mengemukakan topik yang akan di bahas yaitu “Kecanduan”, menjelaskan bahwa bimbingan kelompok ini adalah topik tugas karena topik sudah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Kemudian pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengeluarkan pendapatnya mengenai topik yang dibahas.

Pada pertemuan kedua ini sebagian siswa mulai berani untuk mengemukakan pendapatnya dan terlihat mulai akrab dengan kegiatan bimbingan kelompok.

#### **d. Tahap Pengakhiran**

Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan berakhir dan memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.

Setelah semua anggota kelompok menyampaikan pesan dan kesan tentang kegiatan bimbingan kelompok, pemimpin kelompok menyetujui jadwal pertemuan berikutnya dengan semua anggota kelompok, setelah sepakat

pemimpin memimpin do'a untuk menutup layanan bimbingan kelompok dan bersalaman.

### **Pertemuan III**

Pertemuan ke III dilaksanakan kurang lebih 45 menit di ruang kelas dengan suasana yang nyaman dan kondusif agar semua anggota kelompok dapat mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan baik tanpa terganggu dengan aktivitas sekolah lainnya. Tahap bimbingan kelompok pertemuan III dijelaskan sebagai berikut:

#### **1) Tahap Pembentukan**

Peneliti sebagai pemimpin kelompok membuka kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan mengucapkan salam dan terima kasih kepada anggota kelompok untuk memulai layanan bimbingan kelompok. Setelah itu mengajak anggota kelompok untuk bersama-sama berdoa demi terselesaikannya masalah anggota kelompok dalam layanan bimbingan kelompok. Peneliti menawarkan kepada anggota kelompok untuk mendefinisikan pengertian bimbingan kelompok, menyebutkan satu persatu tujuan yang ingin dicapai dan asas-asas yang harus dipatuhi oleh seluruh anggota kelompok dan pemimpin kelompok.

#### **2) Tahap Peralihan**

Pada tahap transisi peneliti menjelaskan tahap bimbingan kelompok yang akan dijalankan, menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dan melihat suasana yang terjadi di dalam bimbingan kelompok.

#### **3) Tahap Kegiatan**

Pada tahap kegiatan ini pemimpin kelompok mengemukakan topik yang akan di bahas yaitu “Game Online” menjelaskan bahwa bimbingan kelompok ini adalah topik tugas karena topik sudah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Kemudian pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengeluarkan pendapatnya mengenai topik yang dibahas. Pada pertemuan ketiga ini kebanyakan siswa sudah berani untuk mengemukakan pendapatnya atau bertanya kepada pemimpin kelompok.

#### **4) Tahap Pengakhiran**

Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan berakhir dan memberikan kesempatan pada anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok melalui pikiran, perasaan, sikap, perilaku dan tanggung jawab.

Setelah mendengarkan semua pesan dan kesan dari semua anggota kelompok, pemimpin kelompok menyepakati jadwal pertemuan berikutnya dengan semua anggota kelompok, setelah sepakat pemimpin kelompok memimpin doa untuk menutup layanan bimbingan kelompok dan bernyanyi serta saling salam-salaman.

#### **c. Observasi**

Observasi dilakukan selama proses kegiatan layanan berlangsung. Peneliti dibantu guru pembimbing melakukan observasi melalui pengamatan selama proses kegiatan berlangsung dengan alat penilaian/ observasi untuk melihat kesesuaian pelaksanaan dengan rencana tindakan dan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan tindakan.

Kemudian peneliti menganalisis persentase keberhasilan penelitian berdasarkan perolehan skor angket ke-10 orang siswa yang mengikuti bimbingan

kelompok untuk melihat perubahan yang terjadi setelah melakukan kegiatan pada siklus I:

**Tabel 4.8. Hasil Analisis Angket Siswa Siklus I**

No	Siswa	Skor Angket	Kategori
1	BMK	73	Rendah
2	FTA	87	Sedang
3	IN	85	Rendah
4	MIH	82	Rendah
5	MTH	89	Sedang
6	MJP	114	Tinggi
7	SSF	100	Sedang
8	SS	76	Rendah
9	RR	101	Tinggi
10	SH	88	Sedang

**Keterangan**

Skor 73 – 86 = Rendah

Skor 87 – 100 = Sedang

Skor 101 – 114 = Tinggi

Data tersebut dibandingkan dengan data sebelum melakukan tindakan, terdapat 6 orang siswa yang menunjukkan perubahan dapat dijelaskan melalui tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.9. Perubahan pada siklus I**

Siklus II	Perubahann
Terdapat 2 orang	Dari kategori rendah menjadi sedang
Terdapat 2 orang	Tetap pada kategori rendah hanya pada skor angket meningkat
Terdapat 1 orang	Tetap pada kategori sedang hanya pada skor angket meningkat
Terdapat 1 orang	Tetap pada kategori Tinggi hanya pada skor angket meningkat

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa 6 orang siswa tersebut mulai ada peningkatan Kedisiplinan siswa yang kecanduan game online. Maka analisis datanya adalah sebagai berikut:



$$\text{Perubahan} = \frac{\text{jumlah siswa yang mengalami perubahan}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{6}{10} \times 100\%$$

$$P = 60\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dengan 3 kali pertemuan, tindakan yang dilakukan peneliti belum optimal. Dimana hasil persentase hanya mencapai 60%. Namun jika dibandingkan dengan persentase sebelum dilaksanakan tindakan kepada siswa mulai ada peningkatan.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil penelitian tiga kali pertemuan pada siklus I, maka peneliti melakukan refleksi dan mengevaluasi terhadap seluruh tahap kegiatan pada siklus I mulai dari pelaksanaan kegiatan-kegiatan hingga penilaian. Berdasarkan ukuran kriteria upaya meningkatkan kepekaan sosial melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa proses pemberian layanan bimbingan kelompok belum begitu berjalan dengan baik dan belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Namun hasil yang diperoleh peneliti dari refleksi dan evaluasi adalah:

**Tabel 4.10. Hasil Refleksi Siklus I**

<b>Pertemuan I</b>	<b>Pertemuan II</b>	<b>Pertemuan III</b>
3 orang siswa acuh dan tidak memperhatikan peneliti dalam menjelaskan materi.	1 siswa yang belum memperhatikan terhadap peneliti yang sedang menerangkan materi layanan bimbingan kelompok.	Siswa mulai memperhatikan terhadap peneliti dalam penyampaian materi.
Siswa tidak ada yang	2 orang siswa sudah	Siswa mulai berani

berani untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat.	berani bertanya dan mulai untuk mengemukakan pendapat.	bertanya dan mengemukakan perbendapat.
Siswa belum memahami materi	5 Orang siswa masih kurang memahami materi.	Seluruh sudah mulai memahami materi

### e. Evaluasi

Pada siklus I ini peneliti merefleksikan dan mengevaluasi tahap kegiatan yang dilakukan mulai dari pelaksanaan kegiatan-kegiatan hingga penilaian. Berdasarkan ukuran kriteria keberhasilan layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online. Maka dapat disimpulkan bahwa proses pemberian layanan bimbingan kelompok belum berjalan dengan sebaik mungkin dan belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

## 3. Hasil Penelitian Sesudah Tindakan Siklus II

### a. Perencanaan

Pada tahap tindakan di siklus II, melakukan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok. Berikut jadwal pertemuan pemberian layanan bimbingan kelompok siklus II:

**Tabel 4.11. Jadwal Siklus II**

No	Tanggal	Layanan Bimbingan Kelompok		Ket
		Pertemuan I	Pertemuan II	
1	Rabu, 18 Juli 2018	√		
2	Sabtu, 21 Juli 2018		√	

### b. Tindakan

Pada pertemuan pertama peneliti mengadakan layanan bimbingan kelompok sesuai kesepakatan dalam bimbingan kelompok sebelumnya yaitu pada siklus II

jumlah-pertemuan yakni 2 pertemuan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dua kali pertemuan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### **Pertemuan I**

Pada pertemuan pertama peneliti mengadakan layanan bimbingan kelompok sesuai kesepakatan dalam bimbingan kelompok sebelumnya. Layanan bimbingan kelompok di adakan di ruang kelas dengan suasana yang nyaman kurang lebih 45 menit. Berikut dijelaskan tahap-tahap bimbingan kelompok:

#### **1) Tahap Pembentukan**

Peneliti sebagai pemimpin kelompok membuka kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan mengucapkan salam dan terimakasih kepada seluruh anggota kelompok atas partisipasinya berkumpul untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok..Setelah itu mengajak anggota kelompok untuk sama-sama berdoa untuk mendapat kemudahan terselesaikannya masalah anggota kelompok dalam layanan bimbingan kelompok. Peneliti menjelaskan secara ringkas dan jelas apa yang dimaksud dengan bimbingan kelompok dan pelaksanaan bimbingan kelompok.

#### **2) Tahap Peralihan**

Pada tahap peralihan peneliti menjelaskan tahap bimbingan kelompok yang akan dijalani, menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dan melihat suasana yang terjadi dalam bimbingan kelompok.

#### **3) Tahap Kegiatan**

Pada tahap kegiatan ini pemimpin kelompok mengemukakan topik yang akan di bahas yaitu “Pentingnya Kedisiplinan” dan menjelaskan bahwa bimbingan

kelompok ini adalah topik tugas karena topik sudah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Kemudian pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengeluarkan pendapatnya mengenai topik yang dibahas.

#### **4) Tahap Pengakhiran**

Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan kelompok akan berakhir dan memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk menyampaikan pertanyaan jika ada serta pesan dan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok berlangsung.

Pemimpin dan seluruh anggota kelompok menyepakati jadwal pertemuan berikutnya dan berdo'a untuk menutup layanan bimbingan kelompok dan bersalaman.

### **Pertemuan II**

Pertemuan ke II dilaksanakan kurang lebih 45 menit di ruang kelas dengan kondisi yang nyaman agar semua anggota kelompok dapat mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan baik tanpa terganggu dengan aktivitas sekolah lainnya. Tahap bimbingan kelompok pertemuan II dijelaskan sebagai berikut:

#### **1) Tahap Pembentukan**

Pemimpin kelompok membuka kegiatan bimbingan kelompok dengan mengucapkan salam dan terimakasih kepada seluruh siswa atas waktu dan kesediaannya berkumpul untuk mengikuti kegiatan ini. Setelah itu mengajak anggota kelompok untuk sama-sama berdo'a.

#### **2) Tahap Peralihan**

Pada tahap ini pemimpin kelompok menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya, setelah itu pemimpin kelompok menawarkan sambil

mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.

### **3) Tahap Kegiatan**

Pada tahap kegiatan ini pemimpin kelompok mengemukakan topik yang akan di bahas yaitu “Kelebihan dan Kelemahan Game Online”, menjelaskan bahwa bimbingan kelompok ini adalah topik tugas karena topik sudah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Kemudian pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengeluarkan pendapatnya mengenai topik yang dibahas.

Pada pertemuan kedua ini siswa sudah berani untuk mengemukakan pendapatnya dan terlihat akrab dengan kegiatan bimbingan kelompok.

### **4) Tahap Pengakhiran**

Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan berakhir dan memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.

Setelah semua anggota kelompok menyampaikan pesan dan kesan tentang kegiatan bimbingan. Setelah itu pemimpin memimpin do'a untuk menutup layanan bimbingan kelompok dan bersalaman.

#### **c. Observasi**

Observasi dilakukan selama proses kegiatan layanan berlangsung. Peneliti dibantu guru pembimbing melakukan observasi melalui pengamatan selama proses kegiatan berlangsung dengan alat penilaian/ observasi untuk melihat kesesuaian pelaksanaan dengan rencana tindakan dan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan tindakan.

Kemudian peneliti menganalisis persentase keberhasilan penelitian berdasarkan perolehan skor angket ke-10 orang siswa yang mengikuti bimbingan kelompok untuk melihat perubahan yang terjadi setelah melakukan kegiatan pada siklus II:

**Tabel 4.12. Hasil Analisis Angket Siswa Siklus II**

No	Siswa	Skor Angket	Kategori
1	BMK	85	Rendah
2	FTA	91	Sedang
3	IN	93	Sedang
4	MIH	89	Sedang
5	MTH	102	Tinggi
6	MJP	114	Tinggi
7	SSF	102	Tinggi
8	SS	84	Rendah
9	RR	101	Tinggi
10	SH	90	Sedang

**Keterangan**

Skor 73 – 86 = Rendah

Skor 87 – 100 = Sedang

Skor 101 – 114 = Tinggi

Data tersebut dibandingkan dengan data yang dilakukan setelah hasil tindakan, maka perubahan pada siklus tersebut dapat di gambarkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.13. Perubahan Pada Siklus II**

Siklus II	Perubahann
Terdapat 2 orang	mengalami perubahan dari kategori rendah menjadi sedang
Terdaat 2 orang	Tetap pada kategori rendah hanya pada skor angket yang meningkat
Terdapat 2 orang	Mengalami perubahan dari kategori sedang menjadi tinggi
Terdapat 2 orang	Tetap pada kategori sedang hanya pada skor angket yang meningkat

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa 8 orang siswa tersebut mulai ada peningkatan Kedisiplinan siswa yang kecanduan game online .Maka analisis datanya adalah sebagai berikut:

$$\text{Perubahan} = \frac{\text{jumlah siswa yang mengalami perubahan}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{10} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel diatas, tindakan yang dilakukan peneliti sudah optimal. Dimana hasil persentase mencapai 80%. Hal ini berarti bahwa dari 10 orang siswa sudah dapat meningkatkan kedisiplinan.

**Tabel 4.14. Perbandingan Peningkatan Kedisiplinan Siswa**

Nama	Sebelum Tindakan	Kriteria	Siklus I	Kriteria	Siklus II	Kriteria
BMK	73	R	73	R	85	R
FTA	74	R	87	S	91	S
IN	76	R	85	R	93	S
MIH	77	R	82	R	89	S
MTH	75	R	89	S	102	T
MJP	112	T	114	T	114	T
SSF	98	S	100	S	102	T
SS	76	R	76	R	84	R
RR	101	T	101	T	101	T
SH	88	S	88	S	90	S

### Keterangan

Skor 73 – 86 = Rendah

Skor 87 – 100 = Sedang

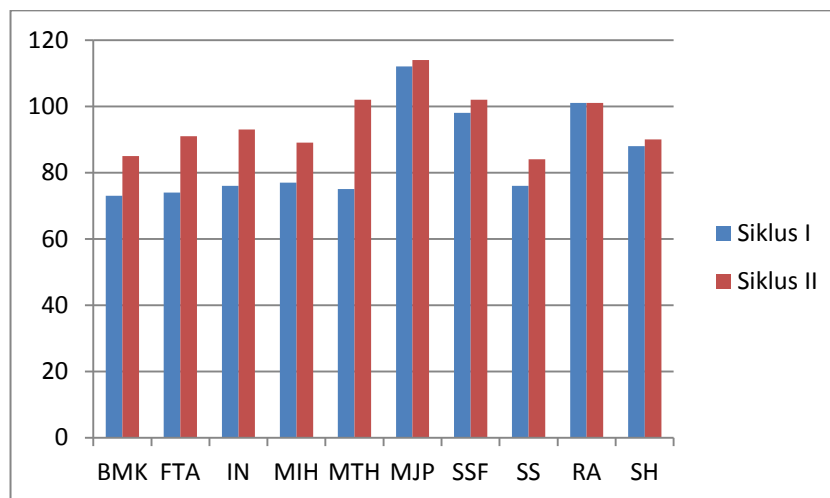
Skor 101 – 114 = Tinggi

Peningkatan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online mulai dari sebelum sampai dengan akhir kegiatan dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.15. Peningkatan Kedisiplinan Siswa**

NO	Kedisiplinan siswa yang kecanduan game online		
	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	40%	60%	80%

**Diagram Perbandingan Kedisiplinan Siswa**



#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian dua kali pertemuan pada siklus II, maka peneliti melakukan refleksi dan mengevaluasi terhadap seluruh tahap kegiatan pada siklus II mulai dari pelaksanaan kegiatan-kegiatan hingga penilaian. Berdasarkan ukuran kriteria upaya meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online



melalui layanan bimbingan kelompok yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa proses pemberian layanan bimbingan kelompok telah berjalan dengan optimal dan telah mencapai keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Hasil yang diperoleh peneliti dari refleksi dan evaluasi adalah:

**Tabel 4.16. Hasil Refleksi Siklus II**

<b>Pertemuan I</b>	<b>Pertemuan II</b>
7 orang siswa sudah mulai aktif dalam kegiatan layanan	Seluruh siswa sudah aktif bertanya dan berpendapat
Siswa mendengarkan dengan baik dan serius dalam penyampaian materi	Siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan layanan
Siswa terlihat bersemangat dalam mengikuti kegiatan layanan	Siswa terlihat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan layanan
Siswa sudah mulai memahami akan meningkatkan kedisiplinan	Siswa sudah terbiasa dengan pemberian layanan bimbingan kelompok

#### **e. Evaluasi**

Pada siklus ke II ini Peneliti merefleksikan dan mengevaluasi tahap kegiatan yang dilakukan mulai dari pelaksanaan kegiatan hingga penilaian. Berdasarkan ukuran kriteria keberhasilan layanan bimbingan kelompok seperti yang telah dikemukakan di bab 3. Maka dapat disimpulkan bahwa proses pemberian layanan bimbingan kelompok berjalan dengan baik dan sudah mencapai penilaian keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Dari hasil perhitungan di atas, terlihat bahwa upaya meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi adanya peningkatan dari kondisi awal di siklus I 60% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 80% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan dalam upaya meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game

online melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi di MAPN 4 Martubung.

Pada tahap refleksi siklus II ini terjadi peningkatan sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus ke III karena kedisiplinan siswa sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

#### **f. Pembahasan**

Upaya meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi di MAPN 4 Martubung terlaksana dengan baik, dan dapat dibuktikan dari hasil pencapaian siklus II dengan skor 80%. Sebelum melakukan tindakan dengan memberikan layanan bimbingan kelompok peneliti menyebarkan angket kepada seluruh siswa kelas XI-4 IPA, maka diperoleh hasil angket yang menyatakan kebanyakan dari siswa memiliki kedisiplinan yang rendah. Saat tindakan berlangsung pada siklus I dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama masih terkesan biasa saja, dan pertemuan kedua siswa sudah mulai teransang dan aktif dalam kegiatan yang berlangsung, dengan sudah memberikan pendapat dan bertanya begitupun pada pertemuan ketiga. Dan pada siklus ke II dinamika yang terjadi pada anggota kelompok sangatlah hidup dari pertemuan pertama sampai kedua, adanya tingkatan perubahan yang terjadi dari siswa yang masih enggan bertanya, sudah mulai berani mengajukan pertanyaan. Dan antusias siswa yang semakin tinggi dan aktif dalam berlangsungnya layanan. Peneliti menargetkan keberhasilan tindakan diatas 75% dari hasil analisis angket dari Pra-tindakan, siklus I, sampai ke siklus II. Dimana hasil angket yang diperoleh dari sebelum tindakan 40% dan setelah tindakan di

siklus I 60%, dan siklus II meningkat menjadi 80%. Dan ini terlihat jelas bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan dan sudah mencapai target keberhasilan tindakan yang diharapkan.

Hipotesis penelitian ini adalah upaya meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi siswa kelas XI- 4 IPA di MAPN 4 Martubung .Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedisiplinan meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis angket.Maka dalam penelitian ini hipotesis yang diujikan adalah “Upaya Meningkatkan Kedisiplinan siswa yang kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di MAPN 4 Martubung ” dapat diterima, artinya layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.

## BAB IV TEMUAN DAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### C. Temuan Umum Penelitian

#### 8. Sejarah dan Latar Belakang Berdirinya Madrasah Aliyah Persiapan Negeri (MAPN) 4 Martubung

Sekolah ini berdiri pada tanggal 23 Mei 2010 yang beralamat di Jl. Raya Perumahan Griya Martubung Medan Kelurahan Besar, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan, Propinsi Sumatera Utara, Kode Pos 20253, Email: [mapn4medan@yahoo.co.id](mailto:mapn4medan@yahoo.co.id) dan dengan nama penyelenggara Badan Penyelenggara MAPN 4 Medan, berdasarkan SK Walikota Medan Nomor : 451 /1055 K, Tanggal 23 Juli 2010 dan Akte Notaris Nomor : 02 Tanggal 01 September 2010.

Madrasah Aliyah Persiapan Negeri (MAPN) 4 Medan berada di bawah naungan ibu Nurkholidah, M.Pd.I sebagai Kepala Sekolah. Beliau lahir di Sayurmatangi pada tanggal 25 Juli 1973 dengan pendidikan terakhir S2 Pendidikan Agama Islam di IAIN SU pada tahun 2013.

#### Profil Sekolah

<b>Nama Madrasah</b>	: MA Persiapan Negeri 4 Medan
<b>N S M</b>	: 131212710026
<b>N P S N</b>	: 60728333
<b>Alamat Madrasah</b>	: Jl. Jalan Raya Perumahan Griya Martubung Medan
<b>Kelurahan</b>	: Besar
<b>Kecamatan</b>	: Medan Labuhan
<b>Kota</b>	: Medan
<b>Propinsi</b>	: Sumatera Utara
<b>Kode Pos</b>	: 20253
<b>Email</b>	: mapn4medan@yahoo.co.id
<b>Nomor Telepon Kantor</b>	: 061.6855727 / 061.76363468
<b>Tahun Berdiri</b>	: 23 Mei 2010

<b>Izin Pendirian</b>	: Nomor 1444 Tahun 2010/Tanggal 2 September
<b>Madrasah</b>	Medan
<b>Nama Penyelenggara</b>	:Badan Penyelenggara MAPN 4 Medan, berdasarkan SK Walikota Medan Nomor: 451 /1055 K, Tanggal 23 Juli 2010 dan Akte, Notaris Nomor : 02 Tanggal 01 Sept 2010
<b>NPWP</b>	: 00.419.471.8-112.000

## 9. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah Aliyah Persiapan Negeri 4 Martubung

**Visi Madrasah:** Unggul, Islami, Berkualitas dan Berwawasan Lingkungan.

**Misi Madrasah:**

- f. Mengembangkan Peningkatan Kualitas IPTEK Siswa
- g. Membina dan Mengembangkan Peningkatan Kualitas IMTAQ Siswa
- h. Mengembangkan dan Menyempurnakan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Siswa.
- i. Menumbuhkembangkan apresiasi seni budaya dan meningkatkan prestasi olahraga di kalangan siswa.
- j. Menciptakan lingkungan sehat, kondusif dan bernuansa Islami.

## 10. Tujuan Madrasah

Tujuan Madrasah Aliyah adalah untuk membentuk siswa yang memiliki kompetensi:

- j. Memegang teguh Aqidah Islam dan mempunyai komitmen kuat untuk menjalankan ajaran Islam.
- k. Memiliki nilai dasar humaniora untuk menerapkan kebersamaan dalam kehidupan.
- l. Menguasai pengetahuan dan keterampilan akademik serta beretos belajar untuk melanjutkan pendidikan.
- m. Mengalihkan kemampuan akademik dan keterampilan hidup dimasyarakat lokal dan global.
- n. Menguasai kompetensi/keahlian yang terstandar sesuai dengan tuntutan dunia kerja.
- o. Kemampuan berolahraga, menjaga kesehatan, membangun ketahanan dan kebugaran jasmani.
- p. Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara secara demokratis.
- q. Berwawasan kebangsaan.

- r. Kemampuan berekspreasi, menghargai seni dan keindahan.

Berdasarkan tujuan umum madrasah, maka tujuan madrasah jangka pendek adalah:

- i. Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan siswa dan potensi dirinya agar dapat berprestasi dengan kualitas yang kompetitif.
- j. Menambah dan mengembangkan skill dan kemampuan guru dan siswa.
- k. Meningkatkan kualitas diri dan profesionlisme guru dan pegawai dalam melaksanakan tugas sesuai dengan kompetensinya.
- l. Meningkatkan minat motivasi belajar siswa.
- m. Meningkatkan kreativitas belajar siswa maupun guru dalam proses pembelajaran yang *link and match* (terpadu)
- n. Membantu guru menciptakan sistem pembelajaran yang efektif dan produktif.
- o. Meningkatkan mutu pembinaan terhadap anak didik untuk senantiasa berbuat yang positif dan bernuansa islami.
- p. Meningkatkan penataan lingkungan yang bersih.

Madrasah Aliyah Persiapan Negeri (MAPN) 4 Martubung memiliki target tercapainya 5 indikator lulusan, yaitu diantaranya: Memiliki sikap mental dan kepribadian Islam yang terpadu dan tahan uji dalam berbagai kondisi global, diakui setara dengan lulusan lembaga pendidikan sederajat yang terkemuka dalam negeri, dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi pada lembaga pendidikan terkemuka dalam negeri tanpa syarat, dapat memainkan peran strategik dan konstruktif dalam kehidupan masyarakat modern, memiliki kemampuan bersaing dalam mengisi lapangan kerja profesional, karena sejak belajar pada jenjang/tingkat pendidikan madrasah aliyah terpadu telah diinternalisasikan sikap mental profesionalisme dengan dunia usaha.

Standar Kompetensi Lulusan adalah standar yang akan dicapai satuan pendidikan Madrasah Aliyah yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 tahun 2006 dan Surat keputusan Kepala Kanwil Depagsu

Nomor 178 tahun 2007. Standar kompetensi lulusan tersebut dijabar dalam bentuk SKL kelompok mata pelajaran dan SKL mata pelajaran.

42. Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianut sesuai dengan perkembangan remaja
43. Mengembangkan diri secara optimal dengan memanfaatkan kelebihan diri serta memperbaiki kekurangannya
44. Menunjukkan sikap percaya diri dan bertanggung jawab atas perilaku, perbuatan, dan pekerjaannya
45. Berpartisipasi dalam penegakan aturan-aturan sosial
46. Menghargai keberagaman agama, bangsa, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup global
47. Membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif
48. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan
49. Menunjukkan kemampuan mengembangkan budaya belajar untuk pemberdayaan diri
50. Menunjukkan sikap kompetitif dan sportif untuk mendapatkan hasil yang terbaik
51. Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah kompleks
52. Menunjukkan kemampuan menganalisis gejala alam dan sosial
53. Memanfaatkan lingkungan secara produktif dan bertanggung jawab
54. Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara demokratis dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia
55. Mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya
56. Mengapresiasi karya seni dan budaya
57. Menghasilkan karya kreatif, baik individual maupun kelompok
58. Menjaga kesehatan dan keamanan diri, kebugaran jasmani, serta kebersihan lingkungan
59. Berkomunikasi lisan dan tulisan secara efektif dan santun
60. Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat
61. Menghargai adanya perbedaan pendapat dan berempati terhadap orang lain
62. Menunjukkan keterampilan membaca dan menulis naskah secara sistematis dan estetis
63. Menunjukkan keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Indonesia dan Inggris
64. Menguasai pengetahuan yang diperlukan untuk mengikuti pendidikan tinggi

65. Mampu mengoperasikan computer
66. Meyakini, memahami, menjalankan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari serta menjadikan ajaran agama sebagai landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari
67. Mampu membaca Al-qur'an secara Tartil dengan Tajwid
68. Mampu menghafal Al-qur'an jus 'amma (Jus 30 dan Jus 1)
69. Mampu azan dan iqomah
70. Mampu memimpin acara do'a bersama
71. Membiasakan mengucapkan kalimah toyyibah dalam kehidupan sehari-hari
72. Mampu menjadi imam sholat wajib, sholat tarawih, sholat 'ied
73. Mampu melaksanakan fardhu kifayah terhadap jenajah
74. Mampu ceramah agama
75. Mampu menjadi khatib shalat jum'at, sholat 'ied, dan memimpin sholat tarawih (menjadi bilal atau imam)
76. Mampu memimpin tahtim, tahlil dan barzanzi / marhaban
77. Berpartisipasi dalam kegiatan lembaga sosial keagamaan
78. Khatam Al-qur'an minimal 1x selama menjadi siswa Madrasah Aliyah
79. Mampu menghafal sekurang-kurangnya 20 (dua puluh )hadis rasulullah
80. Berbusana muslim / muslimah di rumah tangga, madrasah dan masyarakat
81. Menghargai perbedaan pendapat dalam menjalankan agama
82. Menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis dalam bahasa Arab

## 11. Sistem Pembelajaran

Pada Tahun Pelajaran 2010/2011 Madrasah Aliyah Persiapan Negeri Medan mulai menerima siswa baru dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang dirancang sesuai dengan visi, misi, tujuan dan target institusi serta dikemas dalam bentuk

- e. Struktur program yang menitikberatkan pada penguasaan IPTEK, IMTAQ serta penguasaan Bahasa Inggris dan Bahasa Arab
- f. Kurikulum diperkaya dengan pendidikan yang mengarah pada keterampilan hidup (*life skill*).
- g. Menggunakan pendekatan intelektual, kegiatan, keteladanan dan laboratorium.
- h. Melaksanakan pembelajaran *full day school*

## 12. Pembinaan Kesiswaan



Untuk menunjang kegiatan pembelajaran, maka didesain kegiatan kesiswaan dalam rangka pencapaian tujuan:

- e. Kemampuan akademik intelektual
- f. Jiwa kepemimpinan
- g. Pembinaan watak dan kepribadian
- h. Peningkatan Iman dan Taqwa

Kegiatan kesiswaan dilaksanakan melalui kegiatan ekstrakurikuler meliputi:

- i. Bidang Kepemimpinan melalui OSIS dan LDK.
- j. Bidang Bela Negara (Upacara Bendera, Paskibra, Pramuka, PBB)
- k. Bidang IPTEK (komputer, elektro)
- l. Bidang Kesehatan (Kegiatan Olahraga UKS, PMR)
- m. Bidang Cinta Lingkungan (Perkemahan Pramuka, Pecinta Alam)
- n. Bidang Seni ( Marching Band, Teater, Nasyid, Paduan Suara, MTQ, MSQ, Bela Diri)
- o. Bidang Olahraga (Basket, Volly, Bola Kaki, Tenis Meja, Badminton)
- p. Bidang Bahasa (Arab, Inggeris, Jepang)

### 13. Keadaan Siswa

**Tabel 4.1 Jumlah Siswa MAPN 4 Martubung**

<b>JUMLAH SISWA T.P 2011/2012</b>			
<b>KELAS</b>	<b>ROMBONGAN BELAJAR</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>	<b>KETERANGAN</b>
<b>X</b>	<b>4</b>	<b>120</b>	<b>2010/2011</b>
<b>XI (IPA/IPS)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>XII (IPA/IPS)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>120</b>	<b>-</b>

<b>JUMLAH SISWA T.P 2011/2012</b>			
<b>KELAS</b>	<b>ROMBONGAN BELAJAR</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>	<b>KETERANGAN</b>
<b>X</b>	<b>4</b>	<b>130</b>	<b>2011/2012</b>
<b>XI (IPA/IPS)</b>	<b>4</b>	<b>108</b>	<b>2011/2012</b>
<b>XII (IPA/IPS)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>238</b>	<b>-</b>

<b>JUMLAH SISWA T.P 2012/2013</b>			
-----------------------------------	--	--	--

KELAS	ROMBONGAN BELAJAR	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
X	4*	128*	2012/2013
XI (IPA/IPS)	4	130	2012/2013
XII (IPA/IPS)	4	108	2012/2013
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>366</b>	<b>-</b>

JUMLAH SISWA T.P 2013/2014			
KELAS	ROMBONGAN BELAJAR	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
X	4	169	2013/2014
XI (IPA/IPS)	4	145	2013/2014
XII (IPA/IPS)	4	127	2013/2014
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>441</b>	<b>-</b>

JUMLAH SISWA T.P 2014/2015			
KELAS	ROMBONGAN BELAJAR	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
X	7	256	2014/2015
XI (IPA/IPS)	5	157	2014/2015
XII (IPA/IPS)	5	171	2014/2015
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>584</b>	<b>-</b>

JUMLAH SISWA T.P 2015/2016			
KELAS	ROMBONGAN BELAJAR	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
X	5	156	2015/2016
XI (IPA/IPS)	5	173	2015/2016
XII (IPA/IPS)	4	143	2015/2016
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>472</b>	<b>-</b>

JUMLAH SISWA T.P 2016/2017			
KELAS	ROMBONGAN BELAJAR	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
X	7	279	2016/2017
XI (IPA/IPS)	7	256	2016/2017
XII (IPA/IPS)	5	158	2016/2017
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>693</b>	<b>-</b>

## 9. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

	s Pekerjaan	umlah	Pendidikan Terakhir		
			≤ D3	S1	S2
1.	<b>Tenaga Pendidik :</b>				
	f. Kepala Madrasah	1	-	-	1
	g. Wakil Kepala Madrasah				
	- WKM Bidang Kurikulum	1	-	-	1
	- WKM Bidang Kesiswaan	1	-	-	1
	- WKM Bidang Sarana	1	-	1	-
	- WKM Bidang Humas	1	-	31	9
	h. Guru Mata Pelajaran /Keterampilan	40	-	2	-
	i. Guru BK/BP	2	-	3	-
	j. Guru Pembina Ekstrakurikuler	2	-		
	<b>Jumlah</b>	<b>49</b>	<b>-</b>	<b>37</b>	<b>13</b>
2.	<b>Tenaga Kependidikan :</b>				
	n. Kepala Tata Usaha	1	-	-	1
	o. Bendaharawan Penerimaan	1	-	1	-
	p. Bendaharawan Gaji	1	-	1	-
	q. Staf Tata Usaha	4	2	2	-
	r. Penjaga Sekolah	1	1	-	-
	s. Petugas Kebersihan	1	1	-	-
	t. Satpam	1	1	-	-
	u. Tenaga Pengelola Perpustakaan	1	-	-	1
	v. Tenaga Laboratorium Biologi	1	-	1	-
	w. Tenaga Laboratorium Fisika	-	-	-	-
	x. Tenaga Laboratorium Kimia	-	-	-	-
	y. Tenaga Laboratorium Bahasa	1	-	1	-
	z. Tenaga Laboratorium Komputer				
	<b>Jumlah</b>	<b>13</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>2</b>

## 10. Kriteria minimal Tenaga Pendidik dan Kependidikan

### c. Persyaratan umum Tenaga Pendidik dan Kependidikan

- 5) Beragama Islam dan bisa baca tulis Alquran
- 6) Diutamakan dapat berbahasa Inggris dan atau berbahasa Arab, kecuali satpam, penjaga sekolah dan petugas kebersihan.
- 7) Mampu mengoperasikan komputer, kecuali satpam, penjaga sekolah dan petugas kebersihan.
- 8) Lulus Uji Kompetensi (Wawancara)

### d. Persyaratan khusus:

- 3) Kepala Madrasah
  - e) Memiliki kualifikasi akademik Magister Pendidikan / Pendidikan Islam/ Manajemen Pendidikan (S2).
  - f) Memiliki Akta Mengajar.
  - g) Berusia maksimal 50 tahun.
  - h) Memiliki pengalaman sebagai Kepala Madrasah / WKM minimal 3 tahun.
  
- 4) Wakil Kepala Madrasah
  - c) Memiliki pengalaman sebagai Guru minimal 3 tahun.
  - d) Memiliki Akta Mengajar.
  
- 4) Guru Mata Pelajaran/Keterampilan/BP/Pembina Ekstrakurikuler.
  - d) Memiliki kualifikasi akademik Sarjana (S1) dan diutamakan Magister (S2) sesuai dengan spesifikasinya.
  - e) Memiliki Akta Mengajar.
  - f) Diutamakan memiliki pengalaman mengajar sekurang-kurangnya 3 tahun.
  
- 5) Tenaga Kependidikan.
  - d) KTU, Staf TU, Bendahara dan Satpam harus memiliki kualifikasi akademik minimal SLTA.
  - e) Petugas Kebersihan dan Penjaga Sekolah harus memiliki kualifikasi akademik minimal SLTP.
  - f) Diutamakan yang berpengalaman pada bidang tugasnya.

**Tabel 4.2. Identitas Kepala Sekolah**

<b>Identitas Kepala Madrasah</b>	
Nama	: <b>NURKHOLIDAH, M.Pd.I</b>
NIP	: <b>19730725 200501 2 005</b>
Pangkat/Gol	: <b>Penata Muda Tk.1 (III/b)</b>
Tempat/Tanggal Lahir	: <b>Sayurmatinggi / 25 Juli 1973</b>
Pendidikan Terakhir	: <b>S2 IAINSU Tahun 2013.</b>

Program Studi	:	:	Magister Pendidikan Agama Islam.
---------------	---	---	----------------------------------

#### 14. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.3. Sarana dan

Prasarana Yang Ada

R u a n g	Jumlah	Luas (m <sup>2</sup> )
Ruang Kepala Madrasah	1	18
Ruang Tata Usaha	1	18
Ruang Kelas Teori	10*	72 m <sup>2</sup> x 8 = 576
Ruang Guru	1	72
Kamar mandi/WC Kepala	1	6
Kamar mandi/WC Guru/Pegawai	1	6
Kamar mandi/WC Siswa	4	40
Ruang Laboratorium IPA Terpadu	1	72
Ruang Laboratorium Komputer	1	72
Ruang Perpustakaan	1	72
Ruang OSIS	1	12
<b>Ruang BK/BP</b>	<b>1</b>	<b>12</b>
Ruang UKS/PMR	1	16
Gudang	1	30
Pos Jaga/satpam	1	16
Parkir	1	160
Green House	1	16
Daur Ulang Sampah	1	20
Ruang Komite Madrasah	1	12
Lapangan Basket	1	
Lapangan Volly	1	
Lapangan Badminton	1	

Catatan: \* 7 ruang/kelas sudah dipakai untuk ruang belajar; 1 ruang/cls dipakai untuk ruang BP/BK, Badan Penyelenggara, OSIS, UKS, Komite, 1 ruang/kelas untuk ruang laboratorium IPA terpadu

<i>Komponen</i>	<b>KELAS X</b>		<b>KELAS XI</b>				<b>KELAS XII</b>			
			<b>IPA</b>		<b>IPS</b>		<b>IPA</b>		<b>IPS</b>	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
A. Mata Pelajaran										
7. Pendidikan Agama										
a). Quran hadist	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
b). Aqidah Akhlak	2	2	2	2	2	2	-	-	-	-
c). Fikih	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
d). SKI	-	-	-	-	-	-	2	2	2	2
8. PPKN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9. Bahasa Indonesia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10. Bahasa Arab	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11. Bahasa Inggris	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12. Matematika	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7. Fisika	2	2	4	4	-	-	4	4	-	-
8. Biologi	2	2	4	4	-	-	4	4	-	-
9. Kimia	2	2	4	4	-	-	4	4	-	-
10. Sejarah	1	1	-	-	3	3	-	-	3	3
11. Geografi	1	1	-	-	3	3	-	-	3	3
12. Ekonomi	2	2	-	-	4	4	-	-	4	4
13. Sosiologi	2	2	-	-	3	3	-	-	3	3
14. Seni Budaya	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18. Penjaskes	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19. TIK	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20. Bahasa Asing	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
B. Muatan Lokal	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
C. Pengembangan diri	*)	2*)	2*)	2*)	2*)	2*)	2*)	2*)	2*)	2*)
<b>Jumlah</b>	<b>46</b>	<b>46</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>

**Struktur Kurikulum Madrasah Aliyah**

2\*)Ekuivalen 2 Jam pembelajaran

## D. Temuan Khusus

### 2. Hasil Penelitian Sebelum Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan diskusi dengan guru bk dan juga salah satu murid disekolah tersebut (sekretaris kelas) mengenai pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang pernah dilakukan. Setelah melakukan diskusi, guru bk menyarankan kelas XI-4 IPA yang paling tepat untuk dijadikan sebagai objek penelitian.

Untuk mengidentifikasi masalah yang akan di teliti, peneliti terlebih dahulu menyebarkan angket di kelas XI-4 IPA yaitu kelas yang akan di jadikan objek peneliti. Pada awalnya para siswa dan siswi terlihat kebingungan dengan kehadiran peneliti. Ada beberapa siswa yang terlihat acuh dan tidak memperdulikan kehadiran peneliti. Namun setelah peneliti memperkenalkan diri serta menjelaskan maksud dan tujuan kedatangannya siswa/I mulai dapat memahami. Dan peneliti memberikan angket kepada seluruh siswa/I yang telah diisi oleh murid peneliti mengumpulkan angket dan menganalisis data hasil angket tersebut, adapun skor angket yang diperoleh dapat di lihat melalui table dibawah ini.

**Tabel 4. 4. Hasil Analisis Angket Siswa Kelas XI-4 IPA**

No	Nama	Skor	Kategori
1	Alfa Sahaya	90	Sedang
2	Al-kandiyass Syadina	88	Sedang
3	Anggi Pradila Purba	87	Sedang
4	Annisa Fitri Ardia	98	Sedang
5	Ardila Syafitri	92	Sedang
6	Arif Arya Maulana	88	Sedang

7	Athira Maysarah	96	Sedang
8	Audia Fidzil	87	Sedang
9	Bagus Mulya Kusuma	73	Rendah
10	Defrada	88	Sedang
11	Delfi Ragil Permata	89	Sedang
12	Faliza	91	Sedang
13	Feldi Tri Andika	74	Rendah
14	Hafiza Hayati	93	Sedang
15	Iqbal Nirwansyah	76	Rendah
16	Khansa Afifah	98	Sedang
17	M.Fauzi	97	Sedang
18	M. Irvan Hadi Lbs	77	Rendah
19	M. Tholib Fadillah	75	Rendah
20	M. Zulfansyah	97	Sedang
21	Mustika Jelita Putri	112	Tinggi
22	Namira Arfah Lbs	96	Sedang
23	Rabiatul Adawiyah	114	Tinggi
24	Reza Khaliza	88	Sedang
25	Rika Nur Ainun	90	Sedang
26	Riska Nur Syaifa	94	Sedang
27	Riska Fadhila	95	Sedang
28	Riski Hamdani	87	Sedang
29	Rizky Ramadhan	101	Tinggi
30	Sabrina Apritya	102	Tinggi
31	Shifa Syafira Syawal	93	Sedang
32	Siti Fathia Faruza	98	Sedang
33	Siti Salmah	89	Sedang
34	Suhaimi Saputra	76	Rendah
35	Syarif Hidayatullah	88	Sedang
36	Tiara Anisma	97	Sedang



Untuk mengetahui kategori hasil jawaban sub variabel secara keseluruhan, perlu di tentukan terlebih dahulu intervalnya. Besarnya interval diperoleh dari skor tertinggi dikurangi skor terendah, kemudian dibagi jumlah keseluruhan alternatif jawaban. Berdasarkan cara tersebut diperoleh interval untuk kategori jawaban yaitu:

$$I = \frac{Nt - Nr}{K}$$

Keterangan :

Nt = Nilai Tertinggi

Nr = Nilai Terendah

K = Kategori

I = Interval Skor<sup>34</sup>

Dapat di jelaskan bahwa untuk penggolongan kategori hasil sub variabel secara keseluruhan adalah:

$$I = \frac{114-73}{3} = 13$$

Skor 73 – 86 = Rendah

Skor 87 – 100 = Sedang

Skor 101 – 114 = Tinggi

Berdasarkan hasil analisis data yang diatas jelas terlihat masih banyak siswa yang memiliki kedisiplinan siswa yang kecanduan game online yang rendah. Karena penelitian menggunakan layanan bimbingan kelompok maka dari itu peneliti hanya memerlukan 10 orang siswa saja yang ingin di jadian subjek.

---

<sup>34</sup>Sugiono, (2005), *Statistik Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, h. 51

Peneliti mengambil siswa berdasarkan nilai angket yang kategori rendah 6 siswa dan kategori 2 siswa yang sedang dan 2 siswa yang tinggi, agar terdapat dinamika saat melakukan layanan bimbingan kelompok, selain itu peneliti juga melakukan diskusi dan saran dari guru bk dalam penentuan subjek.

**Tabel 4.5. Hasil Analisis Angket Siswa Sebelum Dilakukan Bimbingan Kelompok**

No	Siswa	Skor Angket	Kategori
1	BMK	73	Rendah
2	FTA	74	Rendah
3	IN	76	Rendah
4	MIH	77	Rendah
5	MTH	75	Rendah
6	MJP	112	Tinggi
7	SSF	98	Sedang
8	SS	76	Rendah
9	RR	101	Tinggi
10	SH	88	Sedang

**Tabel 4.6. Kriteria Penilaian**

No	Skor	Kategori
1	73 – 86	Rendah
2	87 – 100	Sedang
3	101 – 114	Tinggi

#### **b) Pra Siklus**

Bimbingan kelompok dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang telah di buat peneliti terlebih dahulu. Layanan bimbingan kelompok yang dilakukan peneliti menunjukkan kriteria baik melalui penilaian proses pelaksanaan bimbingan kelompok yang diamati oleh seorang

observer. Pada tahap permulaan peneliti mengucapkan salam, mengucapkan terima kasih dan berdoa sebelum melaksanakan layanan bimbingan kelompok. Peneliti menjelaskan pengertian bimbingan kelompok dan asas-asas dalam bimbingan kelompok dan dilanjutkan dengan tahap perkenalan. Setelah saling berkenalan, peneliti menjelaskan tahap bimbingan kelompok yang akan dijalankan dan menanyakan kesiapan anggota kelompok.

Pemimpin kelompok menggiring anggota kelompok untuk mengungkapkan permasalahan mengenai kedisiplinan siswa yang kecanduan game online yang berhubungan dengan agar siswa mampu untuk berperilaku disiplin dan tidak kecanduan game online. Pemimpin kelompok menggiring anggota kelompok defenisi dan arti dari kedisiplinan dan game online dengan menanyakan pendapat dari masing-masing anggota kelompok, mengenai kedisiplinan, kecanduan game online, faktor-faktor kecanduan game online, kelebihan dan kekurangan game online dan lain sebagainya. Setelah menyimpulkan materi tentang kedisiplinan siswa yang kecanduan game online, pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengisi kegiatan selingan dengan bermain game “marina menari diatas menara” yang berlangsung selama kurang lebih 15 menit.

Setelah menyimpulkan materi yang di bahas dalam bimbingan kelompok, pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan kelompok akan berakhir dan memberikan kesempatan kepada anggota untuk menyampaikan pesan dan kesan mengikuti bimbingan kelompok melalui pikiran, perasaan, sikap dan perilaku dan tanggung jawab konseli.

Setelah mendengarkan pesan dan kesan dari semua anggota kelompok, pemimpin kelompok dan semua anggota kelompok menyepakati jadwal pertemuan berikutnya dalam layanan bimbingan kelompok untuk menyelesaikan masalah anggota kelompok tentang meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online. Pemimpin kelompok memimpin doa untuk menutup kegiatan bimbingan kelompok yang dilanjutkan dengan kegiatan menyanyi bersama.

Kesimpulan dari kegiatan bimbingan kelompok yang dipimpin oleh peneliti menunjukkan bahwa semua anggota sudah memahami apa yang dimaksud kedisiplinan dan kecanduan game online. Semua anggota kelompok dapat menyumbangkan saran atau pendapat mengenai kedisiplinan, kecanduan game online, faktor-faktor kecanduan game online, kelebihan dan kekurangan game online dan lain sebagainya. Selain itu, melalui tahap permainan, peneliti sudah melihat keakraban semua anggota kelompok.

### **3. Hasil Penelitian Sesudah Tindakan Siklus I**

#### **f. Perencanaan**

Peneliti mengadakan kesepakatan awal sebelum diadakan kegiatan bimbingan kelompok dengan semua anggota kelompok, bertujuan untuk pembentukan awal kelompok dan dimana anggota kelompok mulai mengemukakan masalahnya, untuk menuntaskan masalah sampai efektif. Maka dilanjutkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok untuk membahas masalah anggota kelompok menyiapkan kelengkapan administrasi yaitu satuan layanan bimbingan kelompok dan daftar hadir untuk pertemuan pertama dan kedua pada setiap siklus. Serta

menyiapkan format penilaian pelaksanaan bimbingan kelompok dan alat penilaian konselor. Peneliti menyepakati jadwal penemuan bimbingan kelompok siklus I dan siklus II kepada anggota kelompok untuk membahas permasalahan yang di alami anggota kelompok sebagai berikut:

**Tabel 4. 7. Jadwal Siklus I**

No	Tanggal	Layanan Bimbingan Kelompok			Ket
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	Kamis,24 Mei 2018	✓			
2	Sabtu, 26 Mei 2018		✓		
3	Rabu, 30 Mei 2018			✓	

#### **g. Tindakan**

Pada tahap tindakan, peneliti melakukan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan tiga kali pertemuan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### **Pertemuan I**

Pada pertemuan pertama peneliti mengadakan layanan bimbingan kelompok sesuai kesepakatan dalam bimbingan kelompok sebelumnya. Layanan bimbingan kelompok di adakan di kelas dengan suasana yang nyaman kurang lebih dilakukan 45 menit. Berikut dijelaskan tahap-tahap bimbingan kelompok :

#### **5) Tahap Pembentukan**

Peneliti sebagai pemimpin kelompok membuka kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan mengucapkan salam dan terimakasih kepada seluruh anggota kelompok atas partisipasinya berkumpul untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok..Setelah itu mengajak anggota kelompok untuk sama-sama berdoa

untuk mendapat kemudahan terselesaikannya masalah anggota kelompok dalam layanan bimbingan kelompok. Peneliti menjelaskan secara ringkas dan jelas apa yang dimaksud dengan bimbingan kelompok dan pelaksanaan bimbingan kelompok.

Tujuan yang ingin dicapai dan asas-asas yang harus dipenuhi oleh seluruh anggota kelompok, setelah itu dilanjutkan kegiatan perkenalan (rangkai nama) untuk lebih mengakrabkan anggota kelompok yang satu dengan yang lain. Pada tahap permulaan semua anggota kelompok sudah memahami apa yang dimaksud dengan bimbingan kelompok dan tujuan dilakukannya bimbingan kelompok serta asas-asas yang harus dipatuhi oleh semua anggota kelompok. Pemimpin mengajak anggota untuk bermain “rangkai nama dengan nyanyian” agar lebih santai mengikuti bimbingan kelompok. Setelah mengikuti permainan, tampak anggota kelompok yang pada awalnya terlihat masih acuh dan pasif sudah mulai tertarik untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.

#### **6) Tahap Peralihan**

Pada tahap peralihan peneliti menjelaskan tahap bimbingan kelompok yang akan dijalani, menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dan melihat suasana yang terjadi dalam bimbingan kelompok.

#### **7) Tahap Kegiatan**

Pada tahap kegiatan ini pemimpin kelompok mengemukakan topik yang akan di bahas yaitu “Apa itu Kedisiplinan” menjelaskan bahwa bimbingan kelompok ini adalah topik tugas karena topik sudah ditentukan oleh pemimpin kelompok.

Kemudian pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengeluarkan pendapatnya mengenai topik yang dibahas.

Siswa awalnya masih terlihat malu-malu untuk mengemukakan pendapat, namun setelah pemimpin kelompok memberi motivasi agar mereka dapat mengeluarkan pendapatnya secara terbuka, mereka akhirnya berani mengeluarkan pendapat.

### **8) Tahap Pengakhiran**

Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan kelompok akan berakhir dan memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk menyampaikan pertanyaan jika ada serta pesan dan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok berlangsung.

Pemimpin dan seluruh anggota kelompok menyepakati jadwal pertemuan berikutnya dan berdo'a untuk menutup layanan bimbingan kelompok dan bersalaman.

## **Pertemuan II**

Pertemuan ke II dilaksanakan kurang lebih 45 menit di kelas dengan kondisi yang nyaman agar semua anggota kelompok dapat mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan baik tanpa terganggu dengan aktivitas sekolah lainnya. Tahap bimbingan kelompok pertemuan II dijelaskan sebagai berikut:

### **e. Tahap Pembentukan**

Pemimpin kelompok membuka kegiatan bimbingan kelompok dengan mengucapkan salam dan terimakasih kepada seluruh siswa atas waktu dan kesediaannya berkumpul untuk mengikuti kegiatan ini. Setelah itu mengajak anggota kelompok untuk sama-sama berdo'a. Kemudian pemimpin kelompok menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, tujuan, azas dan cara pelaksanaan

bimbingan kelompok topik tugas. Pada tahap ini semua anggota kelompok sudah memahami apa yang dimaksud dengan bimbingan kelompok, tujuan dilakukannya serta asas-asas yang harus dipatuhi oleh setiap anggota kelompok. Selanjutnya pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk saling memperkenalkan diri dengan menggunakan rangkaian nama serta menyebutkan hobby yang di mulai dari pemimpin kelompok dahulu.

#### **f. Tahap Peralihan**

Pada tahap ini pemimpin kelompok menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya, setelah itu pemimpin kelompok menawarkan sambil mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.

#### **g. Tahap Kegiatan**

Pada tahap kegiatan ini pemimpin kelompok mengemukakan topik yang akan di bahas yaitu “Kecanduan”, menjelaskan bahwa bimbingan kelompok ini adalah topik tugas karena topik sudah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Kemudian pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengeluarkan pendapatnya mengenai topik yang dibahas.

Pada pertemuan kedua ini sebagian siswa mulai berani untuk mengemukakan pendapatnya dan terlihat mulai akrab dengan kegiatan bimbingan kelompok.

#### **h. Tahap Pengakhiran**

Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan berakhir dan memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.



Setelah semua anggota kelompok menyampaikan pesan dan kesan tentang kegiatan bimbingan kelompok, pemimpin kelompok menyepakati jadwal pertemuan berikutnya dengan semua anggota kelompok, setelah sepakat pemimpin memimpin do'a untuk menutup layanan bimbingan kelompok dan bersalaman.

### **Pertemuan III**

Pertemuan ke III dilaksanakan kurang lebih 45 menit di ruang kelas dengan suasana yang nyaman dan kondusif agar semua anggota kelompok dapat mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan baik tanpa terganggu dengan aktivitas sekolah lainnya. Tahap bimbingan kelompok pertemuan III dijelaskan sebagai berikut:

#### **5) Tahap Pembentukan**

Peneliti sebagai pemimpin kelompok membuka kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan mengucapkan salam dan terima kasih kepada anggota kelompok untuk memulai layanan bimbingan kelompok. Setelah itu mengajak anggota kelompok untuk bersama-sama berdoa demi terselesaikannya masalah anggota kelompok dalam layanan bimbingan kelompok. Peneliti menawarkan kepada anggota kelompok untuk mendefinisikan pengertian bimbingan kelompok, menyebutkan satu persatu tujuan yang ingin dicapai dan asas-asas yang harus dipatuhi oleh seluruh anggota kelompok dan pemimpin kelompok.

#### **6) Tahap Peralihan**

Pada tahap transisi peneliti menjelaskan tahap bimbingan kelompok yang akan dijalankan, menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan

bimbingan kelompok dan melihat suasana yang terjadi di dalam bimbingan kelompok.

#### **7) Tahap Kegiatan**

Pada tahap kegiatan ini pemimpin kelompok mengemukakan topik yang akan di bahas yaitu “Game Online” menjelaskan bahwa bimbingan kelompok ini adalah topik tugas karena topik sudah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Kemudian pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengeluarkan pendapatnya mengenai topik yang dibahas. Pada pertemuan ketiga ini kebanyakan siswa sudah berani untuk mengemukakan pendapatnya atau bertanya kepada pemimpin kelompok.

#### **8) Tahap Pengakhiran**

Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan berakhir dan memberikan kesempatan pada anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok melalui pikiran, perasaan, sikap, perilaku dan tanggung jawab.

Setelah mendengarkan semua pesan dan kesan dari semua anggota kelompok, pemimpin kelompok menyepakati jadwal pertemuan berikutnya dengan semua anggota kelompok, setelah sepakat pemimpin kelompok memimpin doa untuk menutup layanan bimbingan kelompok dan bernyanyi serta saling salam-salaman.

#### **h. Observasi**

Observasi dilakukan selama proses kegiatan layanan berlangsung. Peneliti dibantu guru pembimbing melakukan observasi melalui pengamatan selama proses kegiatan berlangsung dengan alat penilaian/ observasi untuk melihat

kesesuaian pelaksanaan dengan rencana tindakan dan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan tindakan.

Kemudian peneliti menganalisis persentase keberhasilan penelitian berdasarkan perolehan skor angket ke-10 orang siswa yang mengikuti bimbingan kelompok untuk melihat perubahan yang terjadi setelah melakukan kegiatan pada siklus I:

**Tabel 4.8. Hasil Analisis Angket Siswa Siklus I**

No	Siswa	Skor Angket	Kategori
1	BMK	73	Rendah
2	FTA	87	Sedang
3	IN	85	Rendah
4	MIH	82	Rendah
5	MTH	89	Sedang
6	MJP	114	Tinggi
7	SSF	100	Sedang
8	SS	76	Rendah
9	RR	101	Tinggi
10	SH	88	Sedang

**Keterangan**

Skor 73 – 86 = Rendah

Skor 87 – 100 = Sedang

Skor 101 – 114 = Tinggi

Data tersebut dibandingkan dengan data sebelum melakukan tindakan, terdapat 6 orang siswa yang menunjukkan perubahan dapat dijelaskan melalui tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.9. Perubahan pada siklus I**

Siklus II	Perubahann
Terdapat 2 orang	Dari kategori rendah menjadi sedang
Terdapat 2 orang	Tetap pada kategori rendah hanya pada skor angket meningkat
Terdapat 1 orang	Tetap pada kategori sedang hanya pada skor angket meningkat

Terdapat 1 orang	Tetap apda katagori Tinggi hanya pada skor angket meningkat
------------------	---

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa 6 orang siswa tersebut mulai ada peningkatan Kedisiplinan siswa yang kecanduan game online. Maka analisis datanya adalah sebagai berikut:

$$\text{Perubahan} = \frac{\text{jumlah siswa yang mengalami perubahan}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{6}{10} \times 100\%$$

$$P = 60\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dengan 3 kali pertemuan, tindakan yang dilakukan peneliti belum optimal. Dimana hasil persentase hanya mencapai 60%. Namun jika dibandingkan dengan persentase sebelum dilaksanakan tindakan kepada siswa mulai ada peningkatan.

#### **i. Refleksi**

Berdasarkan hasil penelitian tiga kali pertemuan pada siklus I, maka peneliti melakukan refleksi dan mengevaluasi terhadap seluruh tahap kegiatan pada siklus I mulai dari pelaksanaan kegiatan-kegiatan hingga penilaian. Berdasarkan ukuran kriteria upaya meningkatkan kepekaan sosial melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa proses pemberian layanan bimbingan kelompok belum begitu berjalan dengan baik dan belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Namun hasil yang diperoleh peneliti dari refleksi dan evaluasi adalah:

**Tabel 4.10. Hasil Refleksi Siklus I**

<b>Pertemuan I</b>	<b>Pertemuan II</b>	<b>Pertemuan III</b>
3 orang siswa acuh dan tidak memperhatikan peneliti dalam menjelaskan materi.	1 siswa yang belum memperhatikan terhadap peneliti yang sedang menerangkan materi layanan bimbingan kelompok.	Siswa mulai memperhatikan terhadap peneliti dalam penyampaian materi.
Siswa tidak ada yang berani untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat.	2 orang siswa sudah berani bertanya dan mulai untuk mengemukakan pendapat.	Siswa mulai berani bertanya dan mengemukakan pendapat.
Siswa belum memahami materi	5 Orang siswa masih kurang memahami materi.	Seluruh sudah mulai memahami materi

#### **j. Evaluasi**

Pada siklus I ini peneliti merefleksikan dan mengevaluasi tahap kegiatan yang dilakukan mulai dari pelaksanaan kegiatan-kegiatan hingga penilaian. Berdasarkan ukuran kriteria keberhasilan layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online. Maka dapat disimpulkan bahwa proses pemberian layanan bimbingan kelompok belum berjalan dengan sebaik mungkin dan belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

#### **4. Hasil Penelitian Sesudah Tindakan Siklus II**

##### **c. Perencanaan**

Pada tahap tindakan di siklus II, melakukan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok. Berikut jadwal pertemuan pemberian layanan bimbingan kelompok siklus II:

**Tabel 4.11. Jadwal Siklus II**

<b>No</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Layanan Bimbingan Kelompok</b>	<b>Ket</b>
-----------	----------------	-----------------------------------	------------

		<b>Pertemuan I</b>	<b>Pertemuan II</b>	
1	Rabu, 18 Juli 2018	√		
2	Sabtu, 21 Juli 2018		√	

#### **d. Tindakan**

Pada pertemuan pertama peneliti mengadakan layanan bimbingan kelompok sesuai kesepakatan dalam bimbingan kelompok sebelumnya yaitu pada siklus II jumlah-pertemuan yakni 2 pertemuan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dua kali pertemuan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

##### **Pertemuan I**

Pada pertemuan pertama peneliti mengadakan layanan bimbingan kelompok sesuai kesepakatan dalam bimbingan kelompok sebelumnya. Layanan bimbingan kelompok di adakan di ruang kelas dengan suasana yang nyaman kurang lebih 45 menit. Berikut dijelaskan tahap-tahap bimbingan kelompok:

##### **5) Tahap Pembentukan**

Peneliti sebagai pemimpin kelompok membuka kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan mengucapkan salam dan terimakasih kepada seluruh anggota kelompok atas partisipasinya berkumpul untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok..Setelah itu mengajak anggota kelompok untuk sama-sama berdoa untuk mendapat kemudahan terselesaikannya masalah anggota kelompok dalam layanan bimbingan kelompok. Peneliti menjelaskan secara ringkas dan jelas apa yang dimaksud dengan bimbingan kelompok dan pelaksanaan bimbingan kelompok.

##### **6) Tahap Peralihan**

Pada tahap peralihan peneliti menjelaskan tahap bimbingan kelompok yang akan dijalani, menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dan melihat suasana yang terjadi dalam bimbingan kelompok.

#### **7) Tahap Kegiatan**

Pada tahap kegiatan ini pemimpin kelompok mengemukakan topik yang akan di bahas yaitu “Pentingnya Kedisiplinan” dan menjelaskan bahwa bimbingan kelompok ini adalah topik tugas karena topik sudah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Kemudian pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengeluarkan pendapatnya mengenai topik yang dibahas.

#### **8) Tahap Pengakhiran**

Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan kelompok akan berakhir dan memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk menyampaikan pertanyaan jika ada serta pesan dan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok berlangsung.

Pemimpin dan seluruh anggota kelompok menyepakati jadwal pertemuan berikutnya dan berdo'a untuk menutup layanan bimbingan kelompok dan bersalaman.

### **Pertemuan II**

Pertemuan ke II dilaksanakan kurang lebih 45 menit di ruang kelas dengan kondisi yang nyaman agar semua anggota kelompok dapat mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan baik tanpa terganggu dengan aktivitas sekolah lainnya. Tahap bimbingan kelompok pertemuan II dijelaskan sebagai berikut:

#### **5) Tahap Pembentukan**

Pemimpin kelompok membuka kegiatan bimbingan kelompok dengan mengucapkan salam dan terimakasih kepada seluruh siswa atas waktu dan kesediaannya berkumpul untuk mengikuti kegiatan ini. Setelah itu mengajak anggota kelompok untuk sama-sama berdo'a.

#### **6) Tahap Peralihan**

Pada tahap ini pemimpin kelompok menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya, setelah itu pemimpin kelompok menawarkan sambil mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.

#### **7) Tahap Kegiatan**

Pada tahap kegiatan ini pemimpin kelompok mengemukakan topik yang akan di bahas yaitu "Kelebihan dan Kelemahan Game Online", menjelaskan bahwa bimbingan kelompok ini adalah topik tugas karena topik sudah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Kemudian pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengeluarkan pendapatnya mengenai topik yang dibahas.

Pada pertemuan kedua ini siswa sudah berani untuk mengemukakan pendapatnya dan terlihat akrab dengan kegiatan bimbingan kelompok.

#### **8) Tahap Pengakhiran**

Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan berakhir dan memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.

Setelah semua anggota kelompok menyampaikan pesan dan kesan tentang kegiatan bimbingan. Setelah itu pemimpin memimpin do'a untuk menutup layanan bimbingan kelompok dan bersalaman.



### g. Observasi

Observasi dilakukan selama proses kegiatan layanan berlangsung. Peneliti dibantu guru pembimbing melakukan observasi melalui pengamatan selama proses kegiatan berlangsung dengan alat penilaian/ observasi untuk melihat kesesuaian pelaksanaan dengan rencana tindakan dan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan tindakan.

Kemudian peneliti menganalisis persentase keberhasilan penelitian berdasarkan perolehan skor angket ke-10 orang siswa yang mengikuti bimbingan kelompok untuk melihat perubahan yang terjadi setelah melakukan kegiatan pada siklus II:

**Tabel 4.12. Hasil Analisis Angket Siswa Siklus II**

No	Siswa	Skor Angket	Kategori
1	BMK	85	Rendah
2	FTA	91	Sedang
3	IN	93	Sedang
4	MIH	89	Sedang
5	MTH	102	Tinggi
6	MJP	114	Tinggi
7	SSF	102	Tinggi
8	SS	84	Rendah
9	RR	101	Tinggi
10	SH	90	Sedang

#### Keterangan

Skor 73 – 86 = Rendah

Skor 87 – 100 = Sedang

Skor 101 – 114 = Tinggi

Data tersebut dibandingkan dengan data yang dilakukan setelah hasil tindakan, maka perubahan pada siklus tersebut dapat di gambarkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.13. Perubahan Pada Siklus II**

Siklus II	Perubahann
Terdapat 2 orang	mengalami perubahan dari kategori rendah menjadi sedang
Terdapat 2 orang	Tetap pada kategori rendah hanya pada skor angket yang meningkat
Terdapat 2 orang	Mengalami perubahan dari kategori sedang menjadi tinggi
Terdapat 2 orang	Tetap pada kategori sedang hanya pada skor angket yang meningkat

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa 8 orang siswa tersebut mulai ada peningkatan Kedisiplinan siswa yang kecanduan game online .Maka analisis datanya adalah sebagai berikut:

$$\text{Perubahan} = \frac{\text{jumlah siswa yang mengalami perubahan}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{10} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel diatas, tindakan yang dilakukan peneliti sudah optimal. Dimana hasil persentase mencapai 80%. Hal ini berarti bahwa dari 10 orang siswa sudah dapat meningkatkan kedisiplinan.

**Tabel 4.14. Perbandingan Peningkatan Kedisiplinan Siswa**

Nama	Sebelum Tindakan	Kriteria	Siklus I	Kriteria	Siklus II	Kriteria
BMK	73	R	73	R	85	R
FTA	74	R	87	S	91	S
IN	76	R	85	R	93	S
MIH	77	R	82	R	89	S

MTH	75	R	89	S	102	T
MJP	112	T	114	T	114	T
SSF	98	S	100	S	102	T
SS	76	R	76	R	84	R
RR	101	T	101	T	101	T
SH	88	S	88	S	90	S

### Keterangan

Skor 73 – 86 = Rendah

Skor 87 – 100 = Sedang

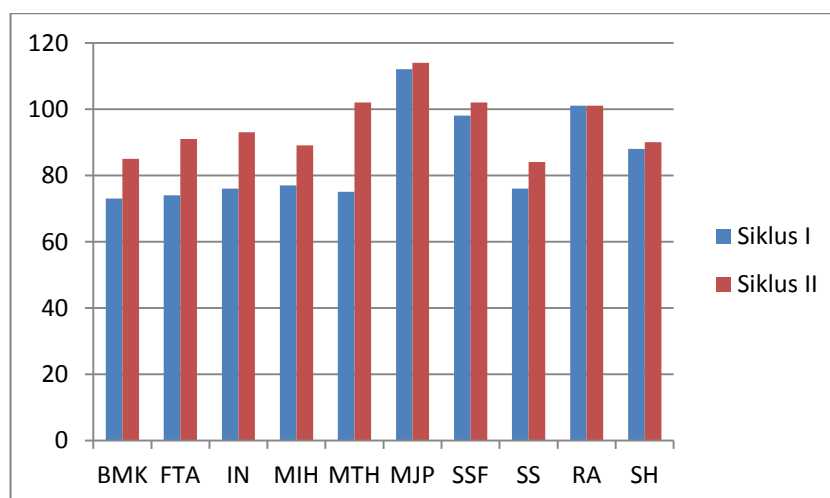
Skor 101 – 114 = Tinggi

Peningkatan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online mulai dari sebelum sampai dengan akhir kegiatan dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.15. Peningkatan Kedisiplinan Siswa**

NO	Kedisiplinan siswa yang kecanduan game online		
	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	40%	60%	80%

### Diagram Perbandingan Kedisiplinan Siswa



#### **h. Refleksi**

Berdasarkan hasil penelitian dua kali pertemuan pada siklus II, maka peneliti melakukan refleksi dan mengevaluasi terhadap seluruh tahap kegiatan pada siklus II mulai dari pelaksanaan kegiatan-kegiatan hingga penilaian. Berdasarkan ukuran kriteria upaya meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online melalui layanan bimbingan kelompok yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa proses pemberian layanan bimbingan kelompok telah berjalan dengan optimal dan telah mencapai keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Hasil yang diperoleh peneliti dari refleksi dan evaluasi adalah:

**Tabel 4.16. Hasil Refleksi Siklus II**

<b>Pertemuan I</b>	<b>Pertemuan II</b>
7 orang siswa sudah mulai aktif dalam kegiatan layanan	Seluruh siswa sudah aktif bertanya dan berpendapat
Siswa mendengarkan dengan baik dan serius dalam penyampaian materi	Siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan layanan
Siswa terlihat bersemangat dalam mengikuti kegiatan layanan	Siswa terlihat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan layanan
Siswa sudah mulai memahami akan meningkatkan kedisiplinan	Siswa sudah terbiasa dengan pemberian layanan bimbingan kelompok

#### **i. Evaluasi**

Pada siklus ke II ini Peneliti merefleksikan dan mengevaluasi tahap kegiatan yang dilakukan mulai dari pelaksanaan kegiatan hingga penilaian. Berdasarkan ukuran kriteria keberhasilan layanan bimbingan kelompok seperti yang telah dikemukakan di bab 3. Maka dapat disimpulkan bahwa proses pemberian layanan bimbingan kelompok berjalan dengan baik dan sudah mencapai penilaian

keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Dari hasil perhitungan diatas, terlihat bahwa upaya meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi adanya peningkatan dari kondisi awal di siklus I 60% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 80% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan dalam upaya meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi di MAPN 4 Martubung.

Pada tahap refleksi siklus II ini terjadi peningkatan sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus ke III karena kedisiplinan siswa sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

#### **j. Pembahasan**

Upaya meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi di MAPN 4 Martubung terlaksana dengan baik, dan dapat dibuktikan dari hasil pencapaian siklus II dengan skor 80%.Sebelum melakukan tindakan dengan memberikan layanan bimbingan kelompok peneliti menyebarkan angket kepada seluruh siswa kelas XI-4 IPA, maka diperoleh hasil angket yang menyatakan kebanyakan dari siswa memiliki kedisiplinan yang rendah.Saat tindakan berlangsung pada siklus I dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan tiga kali pertemuan.Pertemuan pertama masih terkesan biasa saja, dan pertemuan kedua siswa sudah mulai teransang dan aktif dalam kegiatan yang berlangsung, dengan sudah memberikan pendapat dan bertanya begitupun pada pertemuan ketiga.Dan pada siklus ke II dinamika yang terjadi pada anggota kelompok sangatlah hidup

dari pertemuan pertama sampai kedua, adanya tingkatan perubahan yang terjadi dari siswa yang masih enggan bertanya, sudah mulai berani mengajukan pertanyaan. Dan antusias siswa yang semakin tinggi dan aktif dalam berlangsungnya layanan. Peneliti menargetkan keberhasilan tindakan diatas 75% dari hasil analisis angket dari Pra-tindakan, siklus I, sampai ke siklus II. Dimana hasil angket yang diperoleh dari sebelum tindakan 40% dan setelah tindakan di siklus I 60%, dan siklus II meningkat menjadi 80%. Dan ini terlihat jelas bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan dan sudah mencapai target keberhasilan tindakan yang diharapkan.

Hipotesis penelitian ini adalah upaya meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi siswa kelas XI- 4 IPA di MAPN 4 Martubung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedisiplinan meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis angket. Maka dalam penelitian ini hipotesis yang diujikan adalah “Upaya Meningkatkan Kedisiplinan siswa yang kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di MAPN 4 Martubung ” dapat diterima, artinya layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al.Tridhonanto,*Optimalkan Potensi anak dengan Game Online*.(Jakarta:PT.Elex Media) Hal.28-35
- Ali Imron, *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011). hlm.73.
- Abu Bakar M.luddin,*Psikologi dan Konseling Keluarga*.(Difa Grafika,2016) hlm.109
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII).Yogyakarta:1996
- Dewi & Rosmala, *Profesionalisasi Guru Bk Melalui Ptbk*, (Medan: Unimed Press, 2013) hal. 16
- Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*, (Jakarta:PT.Rineka Cipta,2008)
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h.997.
- Eka Prihatin, *Menejemen Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 93-97
- Farzana Aisyah, *101 Tips Mencegah Anak Kecanduan Game*. (Jakarta:Edukasia).
- Lahmuddin Lubis, *Konsep-konsep Dasar Bimbinga Konseling*, (Bandung:Citapustaka Media,2006) hlm 22.
- Muchdarsyah Sinungan, *Produktivitas Apa dan Bagaimana*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h.146.
-

Otong Sutisna, *Administrasi Pendidikan Dasar Teoritis*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1983), h.111.

Prayitno, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta), hlm.309

Prayitno, *Konseling Profesional yang Berhasil*, (Jakarta:PT.Grafindo,2017)hlm.133

Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum, 2013*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), h. 161.

Suharsimi Arikunto, (2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, h. 137

Sukardi,Kusnawati. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah* (Jakarta:Rineka Cipta,2008) hlm.78

Tohirin, *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah dan Madrasah* (Jakarta: Rajawali Pers,2011),hlm 172.

Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya..*

Young,K.2000InternetAddiction:Cyber.Discoders.cyberPsychology&behavior, 3(5),475-479. (2012-2013)

Yee, N.2005.Motivations of Play in Online Games. *Cyberpsychology dan Behavior*. (26 Februari 2013) diakses pada tanggal 05 Mei 2018

Walgito Bimo, *Bimbingann Konseling (studi dan karier)*. Yogyakarta:ANDI,2010. Hlm.128

---



Zebeh, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Yogyakarta: Bouna books, 2012)

[Http:// pesonapintar. Blogspot.cm/2011/10/tujuan-disiplin-sekolah-adalah-1.html](http://pesonapintar.blogspot.com/2011/10/tujuan-disiplin-sekolah-adalah-1.html)

diakses pada tanggal 10 Maret 2018

Mendikbud BAKN No.0433/P/1993 dan No.2 tahun 1993 tentang *petunjuk pelaksanaan jabatan fungsional guru dan angka kreditnya*

NO	SISWA	SKOR SISWA																									jumlah skor			
		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	
1	BMK	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	73	
2	FTA	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	87	
3	IN	2	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	2	2	85	
4	MIH	3	2	2	2	2	2	4	2	3	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	3	3	3	4	3	2	4	3	82	
5	MTH	2	4	4	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	89	
6	SSF	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	114	
7	SS	4	3	2	4	3	2	3	4	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	102	
8	RR	4	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	
9	SA	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	101	
10	SH	3	4	3	2	3	3	3	2	4	4	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	3	88

**Hasil Pengelolaan Angket Siklus I dan Siklus II**

No	Siswa	Skor Siswa																									Jumlah Skor
----	-------	------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------

		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		
1	BMK	3	3	2	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	85	
2	FTA	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	91	
3	IN	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	93	
4	MIH	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	89	
5	MTH	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	102
6	SSF	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	114	
7	SS	4	3	3	4	3	3	3	4	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	102	
8	RR	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	
9	SA	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	101	
10	SH	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	90	



