

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN
KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
UNTUK MENGURANGI TINGKAT KECANDUAN
GADGET PADA SISWA KELAS IX G
SMP NEGERI 1 BALEREJO**

SKRIPSI



Oleh:

Desan Mareta Priantini

**PSDKU BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
Desember 2023**

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN
TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI TINGKAT
KECANDUAN GADGET PADA SISWA KELAS IX G
SMP NEGERI 1 BALEREJO**

Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Bimbingan dan Konseling



Oleh:

**Desan Mareta Priantini
1823019013**

**PSDKU BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
Desember 2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

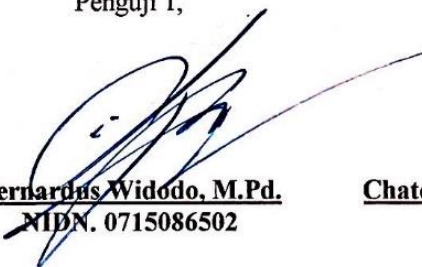
Skripsi berjudul Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Siswa Kelas IX G SMPN 1 Balerejo yang ditulis oleh Desan Mareta Priantini NIM 1823019013 telah disetujui oleh dosen pembimbing dan Tim Penguji.

Pembimbing,




Dra. Fransisca Mudjijanti, M.M.
NIDN. 0702026402

Penguji 1,



Bernardus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0715086502

Penguji 2,



Chaterina Yeni Susilaningsih, M.Pd.
NIDN. 0713046902

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Siswa Kelas IX G SMPN 1 Balerejo yang ditulis oleh Desan Mareta Priantini NRP 1823019013 telah diuji pada tanggal 18 Desember 2023 dan dinyatakan LULUS oleh Tim Penguji.

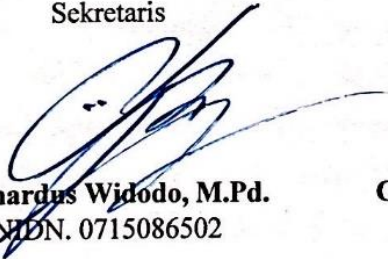
Ketua Tim Penguji



Dra. Fransisca Mudjijanti, M.M

NIDN. 0702026402

Sekretaris



Bernardus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0715086502

Anggota



Chaterina Yeni Susilaningsih, M.Pd.
NIDN. 0713046902

Wakil Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



Dra. Agnes Adhani, M.Hum.
NIDN. 0719016401

Ketua PSDKU
Bimbingan dan Konseling,



Chaterina Yeni Susilaningsih, M.Pd.
NIDN. 0713046902

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH DAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Kota Madiun:

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Desan Mareta Priantini

NRP : 1823019013

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI
TINGKAT KECANDUAN *GADGET* PADA SISWA KELAS IX G
SMP NEGERI 1 BALEREJO

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah ASLI karya tulis saya. Apabila terbukti karya ini merupakan *plagiarism*, saya bersedia menerima sanksi yang akan diberikan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Saya menyetujui pula bahwa karya tulis ini dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*digital library* Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan keaslian dan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Madiun, 4 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Desan Mareta Priantini)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Tingkat Kecanduan Gadget Pada Siswa Kelas IX G SMPN 1 Balerejo” adalah salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Madiun.

Penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, serta dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dra. Fransisca Mudjijanti, M.M sebagai Dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan masukan dan pemecahan masalah yang tepat dan tepat pada waktunya serta membimbing dengan sepenuh hati hingga skripsi ini selesai tepat pada waktunya.
2. Dosen-dosen BK UKWMS, Ibu Chaterina Yeni Susilaningsih , M.Pd., Bapak Bernardus Widodo, M.Pd., Bapak Felix Trisuko Nugroho, M.Pd., dan staf adsmnitrase Program Studi Bimbingan dan Konseling UKWMS yang telah memberikan masukan dan dukungan serta membantu segala hal yang berbentuk adsmnitrase saya selama pengerjaan skripsi ini.
3. Kedua orang tua saya Bapak Drs. Supriyanto, M.Pd dan Ibu Partini, S.Pd yang selalu menjadi penyemangat peneliti sebagai sandaran terkuat dari

kerasnya dunia, yang tiada hentinya selalu memberikan kasih sayang, doa dan motivasi dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga kepada peneliti. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan peneliti.

4. Kepada cinta kasih kedua saudara kandung saya Nataria Talamaya, A.Md dan Wijaya Mukti yang selalu memberikan motivasi untuk saya dan memberikan semangat dalam proses pengerjaan skripsi ini.
5. Serda Akbar Ramadhan terimakasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini. Seseorang yang menemani dalam keadaan suka maupun duka, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta selalu mendengarkan keluh kesah saya dan selalu memberikan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Sahabat seperjuangan selama perkuliahan, Hani, Dika, Fifi. Terimakasih selalu menjadi tempat saya untuk berkeluh kesah, selalu menguatkan dan memberikan semangat.
7. Teman-teman Angkatan 2019, yang telah memberikan banyak kenangan, pengalaman dan pelajaran berharga, suka dan duka selama masa perkuliahan, terimakasih atas keceriaan yang akan selalu terkenang.

Madiun, 5 Desember 2023

Penulis

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI TINGKAT
KECANDUAN *GADGET* PADA SISWA KELAS IX G
SMP NEGERI 1 BALEREJO**

Desan Mareta Priantini¹ Fransisca Mudjijanti²
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Katolik
Widya Mandala Surabaya^{1,2}
Email: dsnmaretaa@gmail.com¹
Email: fransiscamudjijanti@gmail.com²

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk mengurangi tingkat kecanduan *gadget* siswa pada kelas IX G SMP Negeri 1 Balerejo. Kecanduan *gadget* pada siswa adalah perilaku ketergantungan terhadap *gadget* yang membawa dampak buruk bagi siswa, ditemukan adanya siswa yang mengalami permasalahan kecanduan *gadget*, beberapa siswa pada saat pembelajaran berlangsung cenderung asik bermain *gadget* dan tidak fokus terhadap penjelasan guru. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design*. Bentuk penelitian dalam *pre-experimental design* menggunakan *one group pretest post-test design* yaitu desain penelitian dengan cara diberikan *pretest* terlebih dahulu pada kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini memberikan makna bahwa dengan melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, siswa mampu mengurangi tingkat kecanduan *gadget*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* pada siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berada dikategori rendah dengan rata-rata 80,5 dan setelah diberikan treatment mengalami penurunan menjadi kategori sangat rendah dengan rata-rata 58,4. Maka dapat dikatakan adanya perbedaan *Pre-test* dan *Post-test*. Kesimpulan dibuktikan dari nilai signifikansi (2-tailed) $0.000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor yang signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif mengurangi tingkat kecanduan *gadget* pada siswa.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Playing*, Kecanduan *Gadget*

**EFFECTIVENESS OF GROUP GUIDANCE SERVICES
WITH ROLE PLAYING TECHNIQUES TO REDUCE THE LEVEL OF
GADGET ADDICTION IN CLASS IX G STUDENTS
SMP NEGERI 1 BALEREJO**

*Desan Mareta Priantini¹ Fransisca Mudjijanti²
Guidance and Counseling Study Program, Catholic University
Widya Mandala Surabaya^{1,2}*

Email: dsnmaretaa@gmail.com¹

Email: fransiscamudjijanti@gmail.com²

Abstract : This study aims to analyze the effectiveness of group guidance services through role playing techniques to reduce the level of gadget addiction of students in class IX G SMP Negeri 1 Balerejo. Gadget addiction in students is a behavior of dependence on gadgets that has a negative impact on students, it was found that there were students who experienced gadget addiction problems, some students during the lesson tended to play gadgets and did not focus on the teacher's explanation. This research uses experimental research methods, the research design used is pre-experimental design. The form of research in pre-experimental design uses a one group pretest post-test design, namely a research design by giving a pretest first to the experimental group before being given treatment. This research means that through group guidance services with role playing techniques, students are able to reduce the level of gadget addiction. The results of this study indicate that gadget addiction in students before being given group guidance services with role playing techniques is in the low category with an average of 80.5 and after being given treatment has decreased to a very low category with an average of 58.4. So it can be said that there is a difference in Pre-test and Post-test. The conclusion is evidenced by the significance value (2-tailed) $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there is a significant difference in scores between the results of the pre-test and post-test.

Keywords: Group Guidance, Role Playing Technique, Gadget Addiction

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5. Kerangka Teoritis.....	6
1.6. Hipotesis	8
1.7. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	8
1.8. Batasan Istilah.....	9
1.9. Organisasi Penulisan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1. Landasan Teori.....	13
2.1.1. Layanan Bimbingan Kelompok	13
2.1.2. Teknik <i>Role Playing</i>	22
2.1.3. Kecanduan <i>Gadget</i> pada Siswa.....	28
2.2. Penelitian Terdahulu	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
3.1. Rancangan Penelitian.....	45
3.2. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	46

3.2.1 Populasi.....	46
3.2.2 Sampel.....	47
3.2.3 Teknik Sampling.....	48
3.3. Variabel Penelitian.....	48
3.4. Instrumen Penelitian	48
3.4.1 Angket.....	49
3.4.2 Observasi.....	51
3.5. Prosedur Pengumpulan Data.....	52
3.5.1. Persiapan Penelitian	52
3.5.2. Pelaksanaan.....	55
3.6. Teknik Analisis Data.....	58
3.6.1. Statistik Deskriptif	58
3.6.2. Uji Normalitas.....	59
3.6.3. Uji Pair-Sample T-Test.....	60
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1. Penyajian Data	61
4.2. Analisis Data.....	67
4.2.1. Hasil Uji Validitas.....	67
4.2.2. Hasil Uji Reliabilitas.....	67
4.2.3. Deskripsi Data Hasil <i>Pre-test</i>	68
4.2.4. Deskripsi Data Hasil <i>Post-test</i>	68
4.2.5. Perbandingan Rata-rata Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	68
4.2.6. Hasil Uji Normalitas	68
4.2.7. Hasil Uji Pair-Sample T-Test.....	69
4.3. Gambaran Pelaksanaan Treatment.....	69
4.3.1. <i>Pre-test</i>	69
4.3.2. Pertemuan Pendahuluan.....	69
4.3.3. Treatment 1	71
4.3.4. Treatment 2	74
4.3.5. Hasil Observasi	78
4.3.6. <i>Post-test</i>	85

4.4. Pembahasan.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1. Kesimpulan	89
5.2. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain One Group Pre-Test-Post-Test.....	45
Tabel 3.2. Kategori Skor Jawaban	49
Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Kecanduan Gadget Peserta Didik	50
Tabel 3.4. Kriteria Penentuan Hasil Observasi	52
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan Gadget	61
Tabel 4.2. Ringkasan Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan Gadget	62
Tabel 4.3. Hasil Uji Reliabilitas.....	63
Tabel 4.4. Hasil Pretest	63
Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Data Pre-test	64
Tabel 4.6. Hasil Post-Test	64
Tabel 4.7. Distribusi Frekuensi Data Post-Test	65
Tabel 4.8. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i>	65
Tabel 4.9. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	66
Tabel 4.10. Paired Samples Statistics	67
Tabel 4.11. Paired Samples Test.....	67
Tabel 4.12. Hasil Observasi Pelaksanaan Treatment Teknik <i>Role Playing</i>	78
Tabel 4.13. Hasil Observasi Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i> Treatment 1..	80
Tabel 4.14. Hasil Observasi Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i> Treatment 2..	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Hubungan Variabel	8
Gambar 4.1. Distribusi Frekuensi Data Pre-test.....	64
Gambar 4.2. Distribusi Frekuensi Data Post-Test.....	65
Gambar 4.3. Diagram Batang Hasil Pretest dan Hasil Post-test	66