

PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI FREKUENSI BERMAIN *GADGET* PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Diana Dewi Wahyuningsih¹, Eny Kusumawati²

Universitas Tunas Pembangunan Surakarta^{1,2}

Email: dianadewibagus@gmail.com

Abstract: Advances in technology in this modern era had made young children were diverted from real or physical games to fictional or unreal games packaged in gadgets. Children's addiction to gadgets needed to be anticipated. The objective of this study was to determine the effect of the group guidance services implementation with role playing techniques on the frequency of playing gadgets in elementary school students in Mojolaban Sub-district, Sukoharjo Regency. The method used in this study was a quasi experiment. The quasi experimental design used was the one-group pretest-posttest Design. Based on the research results, it was shown that the frequency of playing gadgets could be reduced through group guidance services with role playing techniques for elementary school students in Banjarsari Surakarta. This result was proven by the data analysis using the T-test of which the significant value of $0.000 < 0.05$ was obtained, it could be concluded that there was a significant difference between the results of the pretest and posttest scores. These results indicated that H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it could be stated that group guidance services with role playing techniques had an impact on the frequency of playing gadgets in elementary school students in Mojolaban Sub-district, Sukoharjo Regency in the 2020/2021 academic year.

Keywords: group guidance, role playing technique, frequency of playing gadgets.

PENDAHULUAN

Salah satu perubahan yang terlihat di lingkungan masyarakat modern adalah penggunaan gadget yang mengakibatkan terjadinya pergeseran perilaku. Usia anak sekolah dasar ialah usia yang masih asyik dengan dunia permainan. Dahulu, bermain bersama teman sebaya, sambil melakukan beberapa permainan fisik serta mengasah kreativitas secara nyata banyak digemari. Banyak permainan unik di zaman dahulu yang sangat terkenal, misalnya, bermain petak umpet, gasing, congklak, kelereng, layangan, dan masih banyak lagi. Semua permainan ini memiliki manfaat bagi tumbuh kembang seorang anak. Berbeda di zaman sekarang, permainan seperti itu mulai jarang dimainkan bahkan mulai terlupakan. Kemajuan teknologi di era modern ini, membuat anak-anak kecil mulai teralih dari permainan nyata atau fisik ke permainan fiksi atau tidak nyata yang dikemas didalam *gadget*.

Kecanduan anak terhadap gadget perlu diantisipasi. Terdapat beberapa permasalahan

yang ditemukan oleh peneliti di SD Negeri Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo ketika anak sudah kecanduan gadget. Permasalahan pertama ketika anak dilingkungan keluarga, disaat seorang anak asyik bermain gadget ketika orang tuanya memanggil untuk dimintai bantuan, dia tidak menghiraukan dan sibuk dengan gadget yang sedang dia pegang, anak akan lalai dengan kewajiban-kewajiban yang ia harus tunaikan seperti halnya beribadah dan mengerjakan pekerjaan sekolah maupun pekerjaan dirumah.

Permasalahan kedua yang ditimbulkan karena kecanduan gadget ketika disekolah antara lain anak tidak fokus pada pelajaran, siswa kurang dapat bersosialisasi dengan teman-teman dan lingkungan sekolah, siswa menjadi pribadi yang tidak dapat mengendalikan emosionalnya ketika berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini, akan menyebabkan rasa sosial anak menjadi menurun dan menjadi pribadi anak yang kurang bersosialisasi serta cuek terhadap

sekelilingnya. Oleh karena itu, perlunya sebuah layanan bimbingan dan konseling untuk mengatasi masalah kecanduan gadget tersebut salah satunya dengan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Menurut Winkel (1991: 27) Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dalam waktu bersamaan dalam rangka membahas beberapa hal yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan sebagai bentuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa. bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok (dinamika kelompok) yang memungkinkan setiap anggota untuk berpartisipasi aktif dan berbagai pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan atau ketrampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi. Lebih lanjut, Prayitno (2004:22) menjelaskan tujuan bimbingan kelompok secara khusus bertujuan untuk membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, sikap yang menunjang diwujudkan tingkah laku yang lebih efektif. Dalam hal ini adalah mengurangi frekuensi bermain gadget.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap frekuensi bermain Gadget pada Siswa SD Negeri Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah memberikan informasi empiris pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap frekuensi bermain Gadget pada Siswa SD, dan jika terbukti pengaruhnya maka bimbingan kelompok

dengan teknik *role playing* dapat digunakan sebagai model intervensi untuk mengurangi frekuensi bermain Gadget pada Siswa SD.

METODE

Menurut Sugiyono (2010: 107), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti dapat mengemukakan bahwa metode penelitian adalah cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data. Penelitian dilaksanakan di SD di Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo dan dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2020/2021. Alasan dipilihnya lokasi tersebut menjadi tempat penelitian antara lain sebagai berikut:

- a. Sebagian besar siswa belum memahami gadget sesuai dengan tingkat pemahaman yang benar
- b. Masalah dampak negative gadget di sekolah tersebut belum pernah diteliti.
- c. Dibutuhkannya layanan bimbingan kelompok tentang frekuensi penggunaan gadget yang efektif.
- d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pelaksanaan pendidikan, khususnya bidang studi bimbingan dan konseling.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Sugiyono (2010: 72) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Pada design penelitian eksperimen ini hanya terdapat satu kelompok (*one group pretest dan post tes*), yaitu kelompok eksperimen tanpa menggunakan kelompok kontrol. Terdapat 2 proses pengukuran atau penilaian terhadap subjek dilakukan pada tahap sebelum perlakuan yakni *pretest* (O1) dan sesudah perlakuan yaitu *post-test* (O2). Hasil kedua test itu dibandingkan, untuk menguji apakah perlakuan memberi pengaruh kepada kelompok tersebut.

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik *purposive sampling* (pengambilan sampel berdasarkan tujuan) dengan menggunakan pertimbangan tertentu yaitu mencari siswa yang memiliki frekuensi bermain gadget tinggi dan diperoleh sampel sebanyak 15 siswa yang memiliki frekuensi bermain gadget tinggi berdasarkan hasil penyebaran angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Sebelum Pemberian Perlakuan

Dari *pretest* tersebut maka peneliti mengambil subyek penelitian sebanyak 15 siswa. Pemilihan ini dilakukan dengan cara memilih subyek dengan perolehan nilai *pretest* yang sangat rendah. Hasil *pretest* beberapa siswa yang dijadikan sampel penelitian sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pretest Frekuensi Bermain Gadget

No	Nama	Tingkat Frekuensi Nilai	Kategori
1	HRN	73	Sedang
2	AEO	57	Sedang
3	AW	60	Sedang
4	AK	76	Tinggi
5	AN	60	Sedang
6	AAP	78	Tinggi
7	BS	69	Sedang
8	BC	75	Tinggi
9	CR	61	Sedang
10	CP	75	Tinggi
11	DAS	70	Sedang
12	DWA	75	Tinggi
13	FED	58	Sedang
14	HRF	66	Sedang
15	JL	69	Sedang

Tabel 2. Hasil Sebelum Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok melalui Teknik *Role Playing*

Kategori	Hasil
Tertinggi	78
Terendah	57
Rata-rata	68,13

Berdasarkan hasil *pretest* tersebut, didapatkan skor rata-rata frekuensi bermain gadget siswa di SD di Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo adalah 68,13 hasil ini relative tinggi untuk frekuensi bermain gadget pada siswa.

Kondisi Akhir Setelah Pemberian Perlakuan

Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* diikuti oleh semua sampel penelitian. Terjadi peningkatan skor presentase pada seluruh sampel. Berikut tabel perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Hasil Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Res ponden	<i>Pretest</i>		<i>Post test</i>		Keseluruhan
		Ni lai	Keteran gan	Nilai	Keteran gan	
1.	HRN	73	Sedang	51	Sedang	Menurun
2.	AEO	57	Sedang	32	Rendah	Menurun
3.	AW	60	Sedang	51	Sedang	Menurun
4.	AK	76	Tinggi	41	Rendah	Menurun
5.	AN	60	Sedang	27	Rendah	Menurun
6.	AAP	78	Tinggi	44	Rendah	Menurun
7.	BS	69	Sedang	33	Rendah	Menurun
8.	BC	75	Tinggi	41	Rendah	Menurun
9.	CR	61	Sedang	51	Sedang	Menurun
10.	CP	75	Tinggi	43	Rendah	Menurun
11.	DAS	70	Sedang	32	Rendah	Menurun
12.	DWA	75	Tinggi	44	Rendah	Menurun
13.	FED	58	Sedang	29	Rendah	Menurun
14.	HRF	66	Sedang	43	Rendah	Menurun
15.	JL	71	Tinggi	33	Rendah	Menurun

Tabel 4. Perbandingan Hasil Sebelum dan Sesudah Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing*

Kategori	Hasil	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tertinggi	78	51
Terendah	57	27
Rata-rata	68,13	39,67

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa sesudah mendapat layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* frekuensi bermain gadget pada siswa SD di Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo menurun dengan skor rata-rata *pretest* 68,13 dan *post test* 39,67. Penurunan tersebut dikarenakan adanya perlakuan teknik *role*

playing yang diterapkan untuk menangani frekuensi bermain gadget.

Berdasarkan analisis data di atas menunjukkan bahwa ada pengurangan frekuensi bermain gadget pada siswa SD di Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo. setelah dilakukannya bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil *post test* masing-masing siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hal yang ditunjukkan adalah 15 siswa mengalami penurunan frekuensi bermain gadget pada hasil *post test* dibandingkan dengan hasil *pre test* sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Dengan perolehan rata-rat nilai pre test sebesar 68,13 kemudian hasil pretest dibandingkan dengan rata-rata nilai post test sebesar 39,67. Hal ini terbukti juga berdasarkan perhitungan menggunakan uji *t-test* (menggunakan program SPSS 22) diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai *pretes* dan *postes*. Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap frekuensi bermain gadget pada siswa SD di Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2020/2021. Kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh dapat mengurangi frekuensi bermain gadget pada siswa sekolah dasar.

PENUTUP

Berdasarkan analisis data di atas menunjukkan bahwa ada pengurangan frekuensi bermain gadget pada siswa SD di Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo. setelah dilakukannya bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil *post test* masing-masing siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hal

yang ditunjukkan adalah 15 siswa mengalami penurunan frekuensi bermain gadget pada hasil *post test* dibandingkan dengan hasil *pre test* sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Dengan perolehan rata-rat nilai pre test sebesar 68,13 kemudian hasil pretest dibandingkan dengan rata-rata nilai post test sebesar 39,67. Hal ini terbukti juga berdasarkan perhitungan menggunakan uji *T-test* (menggunakan program SPSS 22) diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai *pretes* dan *postes*. Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya dapat dinyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap frekuensi bermain gadget pada siswa SD di Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2020/2021. Kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh dapat mengurangi frekuensi bermain gadget pada siswa sekolah dasar.

Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan berbagai macam teknik yang menarik bagi siswa diharapkan dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan serta dengan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat memotivasi siswa untuk dapat mengendalikan perilaku negative nya serta membuat siswa lebih aktif dalam berbagai hal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Sigma Alfa.
- Hartinah, S. 2012. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Komalasari G, Wahyuni E & Karsih. 2011. *Teori dan teknik konseling*. Jakarta: PT Indeks.

- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*. Malang: UIN Maliki Press.
- Prayitno. 2012. *Jenis Layanan Dan Kegiatan Pendukung*. Padang: FIP UNP.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling. Volume 1 Nomor 1 Juni 2015. Hal 84-92 ISSN: 2443-2202*.
- Tohirin. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Winkel. 1991. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.