

## PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *TALKING CHIP* TERHADAP KECANDUAN *GADGET* PADA SISWA KELAS VIII DI SMP

MARIA GORETTI SEMARANG

Dinda Putri Arselia<sup>1)</sup>, Siti Fitriana<sup>2)</sup>, G. Rohastono Ajie<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas PGRI Semarang, Indonesia

<sup>2)</sup> Universitas PGRI Semarang, Indonesia

<sup>3)</sup> Universitas PGRI Semarang, Indonesia

e-mail Correspondent: [dindaarselia@gmail.com](mailto:dindaarselia@gmail.com)

Received: 14-12-2024

Revised: 02-01-2025

Accepted: 07-04-2025

### Info Artikel

### Abstract

#### Keywords :

Gadget Addiction,  
Group Guidance  
Services,  
Talking Chip Technique

Gadget addiction is a behavior of interest in mobile phones accompanied by a lack of control and has a negative impact on individuals. This study aims to determine the effect of group guidance services with the talking chip technique on gadget addiction represented by students of Maria Goretti Semarang Middle School class VIII. The method used in this study is quantitative research with a true experimental type with a pretest-posttest control group design model, using a questionnaire with a Likert scale. The initial condition regarding students' gadget addiction was known to be 34% in the low category and 66% in the high category. After being given group guidance services with the talking chip technique, 93% were in the high category and 7% were in the very high category. The results of the study showed that group guidance services with the talking chip technique can affect students' gadget addiction. It can be concluded that there is a significant influence on gadget addiction of Maria Goretti Semarang Middle School class VIII students before and after group guidance services with the talking chip technique were carried out.

#### Kata kunci:

Kecanduan gadget,  
Layanan bimbingan  
kelompok,  
Teknik Talking Chip

#### Abstrak.

Kecanduan *gadget* adalah perilaku ketertarikan terhadap *mobile phone* yang disertai dengan kurangnya kontrol dan memiliki dampak negatif bagi individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *taling chip* terhadap kecanduan *gadget* yang diwakili oleh siswa SMP Maria Goretti Semarang kelas VIII. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis *true experimental* dengan model pretest-posttest control group desain, menggunakan kuesioner dengan skala likert. Kondisi awal mengenai kecanduan *gadget* siswa diketahui sebanyak 34% dengan kategori rendah dan 66% dengan kategori tinggi. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *talking chip* sebanyak 93% dengan kategori tinggi dan 7% dengan kategori sangat tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *talking chip* dapat mempengaruhi kecanduan *gadget* siswa. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap kecanduan *gadget* siswa SMP Maria Goretti Semarang kelas VIII sebelum dan sesudah dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *talking chip*.

## **PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi sekarang ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat sesuai dengan kemajuan zaman menurut individu untuk lebih teliti dalam memilah dan memilih berbagai informasi yang diterima. Perkembangan teknologi ternyata dapat membawa perubahan dalam segala kehidupan, dan dari dunia teknologi itu sendiri terdapat dampak positif dan negatif bagi setiap penggunaannya. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi adalah bidang komunikasi. Teknologi yang sangat berpengaruh pada masa sekarang ini dengan berbagai fitur-fitur yang diberikan adalah media komunikasi seperti gadget itu sendiri.

Gadget ini adalah alat teknologi yang mempunyai sebuah dampak positif maupun negatif. Akan tetapi, jika diteliti lebih dalam maka faktor yang paling dominan lebih ke arah dampak negatif yang sangat signifikan terhadap perkembangan anak. Sehingga anak seringkali berfikir bahwa gadget adalah kawan yang selalu ada untuk menemani rutinitasnya sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak menjadi introvert dan bahkan ia menganggap hal tersebut adalah sesuatu yang wajib dilakukan.

Kemudahan akses informasi ini cenderung mempengaruhi perubahan pola pikir dan sikap remaja terhadap sebuah permasalahan. Akses mudah ke informasi dapat membantu remaja mengaktualisasi diri dan berekspresi bebas. Namun banyak remaja yang tidak menggunakan gadget sesuai dengan fungsinya (Zainal, et al., 2020). Minat masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan internet baik melalui gadget maupun komputer semakin berkembang khususnya di kalangan remaja. Aktivitas komunikasi yang paling banyak digunakan yaitu melalui jejaring sosial dan mengirim atau menerima pesan. Anak memiliki kecenderungan untuk menggunakan gadget setiap hari dan mengakibatkan ketergantungan terhadap gadget dan akan menjadi suatu kebiasaan atau keinginan rutin yang harus dilakukan setiap harinya.

Data demografi menunjukkan bahwa remaja memiliki populasi yang besar dimana remaja merupakan agen perubahan (agen of change) dan dapat berkontribusi pada pembangunan bangsa. Perkembangan emosi adalah salah satu perkembangan yang dialami oleh remaja. Emosi pada masa remaja awal mengalami tingkat emosional yang naik turun, yang membuat sulit untuk mengendalikan perilakunya karena masa remaja adalah masa transisi atau masa peralihan. Ketika remaja merasa sedih atau Bahagia, mereka sering berbagi pengalaman mereka di media sosial dan mudah mengungkapkan emosi mereka (khansa, et al, 2021). Bagi remaja, dampak positif dari globalisasi dapat memberikan ruang untuk mencapai keinginan serta dapat menjawab segala rasa keingintahuan mereka. Meskipun demikian, dampak negatif di era ini bisa saja mempengaruhi remaja seperti tercabutnya akar budayanya sendiri, merasa bangga dengan budaya asing, berubahnya gaya hidup serta munculnya perilaku berisiko serta masalah sosial lainnya. Mengingat fakta bahwa banyak orang tua yang sibuk saat ini membiarkan anak-anak mereka bermain gadget dengan jumlah waktu dan konten yang tidak terbatas, hal ini dapat menyebabkan kecanduan gadget. (Azimah, 2020).

Dampak perubahan sosial dari adanya gadget dapat dilihat dari fenomena-fenomena perubahan perilaku yang berasal dari cara siswa maupun remaja dalam menggunakan gadget yang semakin beragam dan menonjol. Menurut (Sulistiyorini, 2021) perubahan perilaku tersebut dapat terlihat dari pergaulan sehari-hari siswa seperti kurang peduli dengan lingkungan, terlalu asyik dengan dirinya sendiri karena sibuk memainkan gadget.

Menurut Young dan Rodgers dalam Wijanarko (2016: 14) mengungkapkan bahwa aspek kecanduan gadget terdiri dari: 1) Terlalu memikirkan gadget. 2) Terobsesi mencapai kepuasan dengan melalui gadget. 3) Tidak dapat mengontrol diri. 4) Cemas apabila tidak menggunakan

gadget. 5) Tidak mengenal waktu dalam menggunakan gadget. Kecanduan gadget juga memiliki ciri-ciri yaitu 1) Fokus berkurang. 2) Menjadi lebih emosional. 3) Sulit mengambil Keputusan. 4) Kematangan semu: terlihat besar fisik tetapi jiwanya belum matang. 5) Sulit berkomunikasi dengan orang lain. 6) Tidak ada perubahan raut muka untuk mengekspresikan perasaan. 7) Daya juang rendah 8) Mudah terpengaruh. 9) Anti sosial dan sulit berhubungan dengan orang lain, yaitu menjadi anak yang kurang peka terhadap keadaan lingkungan sekitarnya 10) Mengurangi kemampuan dan kemauan untuk bersosialisasi secara langsung. 11) Melemahnya kemampuan merasakan sensasi di dunia nyata. 12) Tidak memahami nilai-nilai moral, Bersifat bebas dan tanpa kontrol dari pihak manapun. 13) Menghadirkan hal-hal yang berbau pornografi dan sadism (sehingga berdampak munculnya bullying pada sekelompok anak-anak tertentu dan kekerasan pada diri anak-anak baik kekerasan fisik maupun kekerasan seksual pada anak-anak). 14) Kurang mengasah daya juang dalam mencapai sesuatu atau tidak kreatif, Secara financial membutuhkan biaya yang tidak sedikit. (Suardi : 2006).

Menurut Mayasari dan Istirahayu (2018: 56) bimbingan kelompok adalah bantuan yang diberikan kepada sekelompok siswa dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membantu anggota-anggota kelompok mencapai tujuan Bersama. Menurut Tohirin (2015: 170) bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan kepada individu melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu yang menjadi anggota kelompok. Di dalam bimbingan kelompok terdapat beberapa teknik salah satunya adalah teknik Talking Chip.

Menurut Sugiyono dalam Petrus Logo Radja (2017:2) Talking Chip adalah model pembelajaran yang membangun hubungan saling ketergantungan atau timbal balik antar anggota kelompok oleh karena adanya kepentingan yang sama. Hubungan timbal balik yang dimaksud disini adalah saling ketergantungan antar anggota kelompok dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan ide atau pendapatnya sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan bersama. Menurut Lie (2014: 63) teknik talking chip adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang masing-masing anggota kelompoknya memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi dan mendengarkan pendapat dan perspektif anggota kelompok lain.

Menurut Prayitno (2004: 108) Bimbingan Kelompok secara umum bertujuan untuk membantu siswa yang mengalami masalah melalui proses kelompok. Situasi dalam kelompok yang berkembang dapat merupakan tempat di mana siswa dapat menggunakan semua informasi, tanggapan, dan reaksi yang berbeda dari teman-temannya untuk memecahkan masalah mereka. Menurut Lie (2014: 64) tujuan teknik talking chip adalah memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berperan serta dalam diskusi. Terkadang masih ada beberapa anggota kelompok yang pasif dan tidak berkontribusi dalam kelompok. Dengan adanya teknik talking chip ini membantu siswa untuk berperan aktif saat berpendapat dan bertanya.

Menurut Muhsyanur (2022: 215) kelebihan dari metode talking chip yaitu melatih siswa berbicara, bertanggung jawab, dan menjadi lebih percaya diri. Ini juga dapat diterapkan pada semua tingkatan kelas dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi lebih aktif. Karena siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses bimbingan kelompok dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pemimpin kelompok, metode ini dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kelebihan lain dari teknik ini adalah untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kerja kelompok. Dalam banyak

kelompok, sering ada anggota yang terlalu dominan dan banyak bicara. Sebaliknya, juga ada anggota yang pasif dan pasrah saja pada rekannya yang lebih dominan. (Fitriana et al: 2024)

Bimbingan kelompok memiliki kelemahan utama, yaitu kontak pribadi yang terbatas dan kurang mendalam antara guru BK dan masing-masing siswa. Akibatnya, sulit bagi konselor untuk menentukan apakah layanan mereka mencapai tujuan dan apakah siswa kurang diajak untuk berpikir lebih dalam. (Winkel dan Hastuti : 2012). Menurut Darmadi (2017:106-107) terdapat kelemahan metode talking chip yaitu: 1) Tidak semua konsep dapat mengungkapkan model talking chip, disinilah Tingkat profesional guru dapat dinilai. 2) Pengelolaan waktu saat persiapan dan pelaksanaan perlu diperhatikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam proses pembentukan pengetahuan siswa. 3) Pembelajaran model talking chip memerlukan persiapan yang cukup sulit. 4) Guru dituntut untuk dapat mengawasi setiap siswa yang ada dikelas, karena akan cukup sulit dilakukan terutama jika jumlah siswa dalam kelas terlalu banyak.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Talking Chips Terhadap Kecanduan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Maria Goretti Semarang”.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan untuk “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Talking Chip* Terhadap Kecanduan *Gadget* Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Maria Goretti Semarang” adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *true experimental* dengan model pretest-posttest control group desain. Desain dalam penelitian ini menggunakan pretest-posttest control group. Data penelitian bersumber dari berbagai sumber pustaka, seperti jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan sumber-sumber lainnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui skala likert. Untuk memperoleh data penelitian, diawali dengan *ty out* yang diujikan di kelas VIII C yang berjumlah 32 siswa, kemudian dilanjutkan dengan *pre-rest*. *Pre-test* diberikan dengan membagikan skala kecanduan *gadget* untuk mengetahui kesetaraan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, penentuan sampel dalam penelitian ini secara cluster random sampling. Kelas yang digunakan adalah kelas VIII A yang sudah dipilih secara acak (*random*), dimana 15 siswa dijadikan kelompok kontrol dan 15 siswa dijadikan kelompok eksperimen.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Sebagai bagian dari penelitian ini, kelompok eksperimen dengan teknik *talking chip* dan layanan bimbingan kelompok diberikan sebanyak enam kali perlakuan. Setelah sampel dipilih, layanan bimbingan kelompok diberikan kepada kelompok eksperimen melalui layanan bimbingan kelompok sebanyak enam kali untuk mengatasi kecanduan *gadget* siswa. *Post-test* diberikan untuk menilai kecanduan *gadget* siswa pada akhir perawatan mereka.

### **Deskripsi Hasil Penelitian**

#### **Tabel 1 Reliability**

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
.588	48

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan Alpha Cronbach menggunakan SPSS 26. Nilai Alpha Cronbach adalah 0,588 dengan jumlah responden 32 siswa. Jika nilai Alpha Cronbach > r tabel untuk variabel kecanduan gadget, skala dapat dianggap reliabel. Nilai reliabilitas 0,588 > 0,349 menunjukkan bahwa skala tersebut reliabel.

### 1. Interval

Skor tertinggi – Skor terendah

$$\begin{aligned} \text{Kelas interval} &= \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{4 \text{ (kategori penelitian)}} \\ &= \frac{104 - 26}{4} \\ &= 19,5 \text{ dibulatkan menjadi } 19 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus kelas interval diatas, maka diperoleh hasil panjang kelas interval adalah 19. Berdasarkan hasil tersebut dapat digunakan untuk membuat tabel distribusi frekuensi bergolong sesuai dengan kategori jawaban skala kecanduan gadget sebagai berikut :

**Tabel 2 Kategori Interval**

Kriteria	Rentang Nilai
<b>Sangat Tinggi</b>	<b>85 – 104</b>
<b>Tinggi</b>	<b>65 – 84</b>
<b>Rendah</b>	<b>45 – 64</b>
<b>Sangat Rendah</b>	<b>25 - 44</b>

Berdasarkan kelas interval pada tabel diatas maka didapatkan pada rentang nilai 85 – 104 termasuk pada kategori sangat tinggi, rentang nilai 65 – 84 termasuk kategori tinggi, rentang 45 – 64 termasuk kategori rendah, dan rentang 25 – 44 termasuk kategori sangat rendah.

## 2. Pre-test

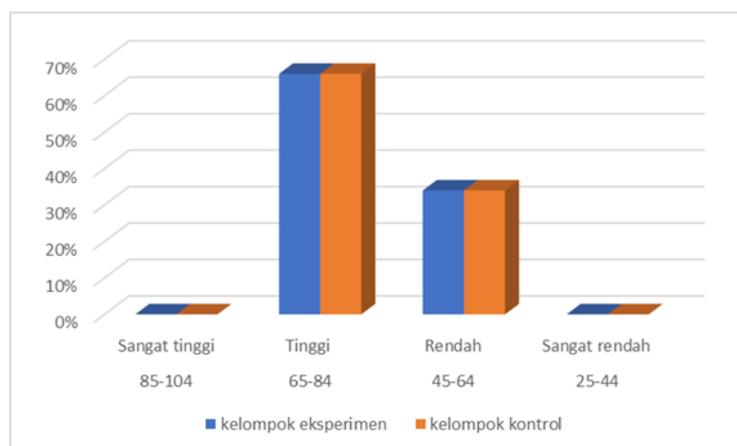
Data pre-test didapatkan dengan memberikan skala kecanduan gadget kepada siswa dengan tujuan untuk mendapatkan skor awal tingkat kecanduan gadget.

**Tabel 3 Distribusi Frekuensi Hasil pre-test**

Interval	Kategori	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
<b>85-104</b>	Sangat tinggi	0	0%	0	<b>0%</b>
<b>65-84</b>	Tinggi	10	66%	10	<b>66%</b>
<b>45-64</b>	Rendah	5	34%	5	<b>34%</b>
<b>25-44</b>	Sangat rendah	0	0%	0	<b>0%</b>
	<b>Jumlah</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas hasil pre-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengenai skala kecanduan gadget dapat diketahui bahwa siswa dari kelompok dan kelompok eksperimen mendapatkan kategori yang sama yaitu kategori tinggi 66% dan kategori rendah 5%.

Hasil pre-test siswa mengenai kecanduan gadget yang digambarkan pada grafik berikut :



## 3. Post-test

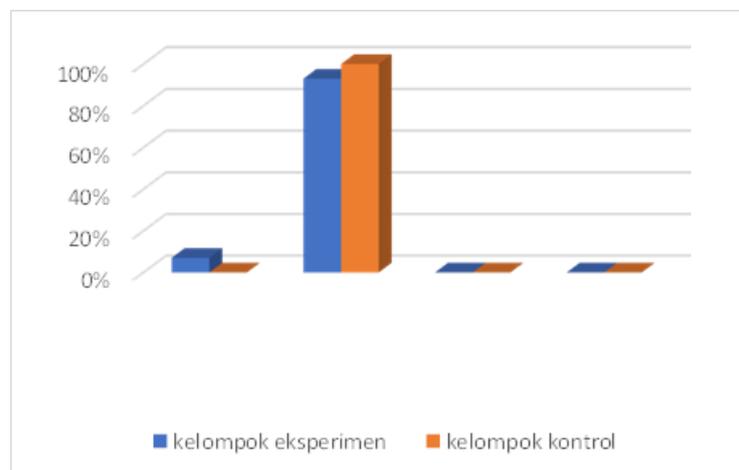
Data post-test merupakan data yang diperoleh setelah melakukan treatment dari hasil pengisian skala likert kecanduan gadget yang peneliti berikan kepada siswa dan data post-test merupakan data yang diperoleh dari hasil treatment. Setiap item pada butir instrument yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi mulai dari sangat positif hingga sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata sebagai berikut: sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, sangat tidak sesuai.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Hasil post-test

Interval	Kategori	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
85-104	Sangat tinggi	1	7%	0	0%
65-84	Tinggi	14	93%	15	100%
45-64	Rendah	0	0%	0	0%
25-44	Sangat rendah	0	0%	0	0%
	<b>Jumlah</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas hasil post-test pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mengenai skala kecanduan gadget. pada kelompok eksperimen dapat diketahui terdapat 1 siswa yang mendapatkan kategori sangat tinggi dan 14 siswa mendapat kategori tinggi dengan presentase 7% dan kategori tinggi 93%. Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 15 siswa mendapatkan kategori tinggi dengan presentase 100%.

Hasil post-test siswa mengenai kecanduan gadget yang digambarkan pada grafik berikut:



#### 4. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal jika memenuhi kriteria nilai  $\text{sig} > 0,05$ . Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 26 diperoleh hasil yaitu sebagai berikut:

Tabel 5 Uji Normalitas Data

Test of Normality							
Variabel	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Kecanduan gadget	Pre-Test Eksperimen	.199	15	.112	.897	15	<b>.085</b>
	Post-Test Eksperimen	.135	15	.200*	.967	15	<b>.814</b>
	Pre-Test Kontrol	.217	15	.055	.863	15	<b>.027</b>
	Post-Test Kontrol	<b>.198</b>	<b>15</b>	<b>.115</b>	<b>.871</b>	<b>15</b>	<b>.035</b>

Berdasarkan tabel diatas data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa nilai sig. Kolmogorov Smirnov maupun Shapiro -Wilk > 0,05, jadi kesimpulannya dari data distribusi menyatakan data distribusi normal. Karena data penelitian berdistribusi normal maka penelitian dapat dilanjutkan dengan menggunakan statistic parametik yaitu uji homogenitas, dan uji independent sampel t-Test.

### 5. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai varian yang sama atau tidak. Suatu kelompok dikatakan homogen ketika kedua variabelnya sama. Setelah homogenitas terpenuhi, peneliti dapat melakukan perhitungan lebih lanjut. Untuk mempermudah dalam analisis data maka peneliti menggunakan program SPSS 26. Interpretasi uji homogen dapat diketahui dari nilai based on mean signifikan. Jika berdasarkan nilai based in mean signifikansi > 0,05, maka dapat dikatakan homogen, seperti pada tabel berikut :

Tabel 6 Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance				
		df1	df2	Sig
Kecanduan gadget	Based on Mean	1	28	<b>.734</b>
	Based on Median	1	28	<b>.750</b>
	Based on Median and with adjusted df	1	26.594	<b>.750</b>

	<b>Based on trimmed mean</b>	<b>1</b>	<b>28</b>	<b>.709</b>
--	------------------------------	----------	-----------	-------------

Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai sig.  $0,734 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data kelas post-test eksperimen dan post- test kontrol sama atau homogen. Dengan demikian maka salah satau syarat dari uji independent Sample t-Test sudah terpenuhi atau dapat digunakan untuk uji selanjutnya.

#### 6. Uji Independen Sample t-test

Uji independent sampel t-Test dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan pada hasil post-test siswa dari kelompok eksperimen dan post-test siwa dari kelompok kontrol. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

tabel 7 Independent Sample t-Test

<b>Independent Samples Test</b>		<b>Levene's Test for Equality of Variances</b>	
		<b>F</b>	<b>Sig.</b>
<b>Kecanduan gadget</b>	Equal variances assumed	.118	<b>.734</b>
	<b>Equal variances not assumed</b>		

Berdasarkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata data yang disajikan pada tabel diatas diketahui pada kolom Levene's Test for Equality of Variances memiliki nilai signifikan sebesar 0,734 yang berarti  $0,734 > 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua varian tersebut sama, sehingga penggunaan varian akan membandingkan rata-rata populasi.

#### DISCUSSION (Pembahasan)

Berdasarkan hasil pre-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengenai skala kecanduan gadget dapat diketahui bahwa siswa dari kelompok dan kelompok eksperimen mendapatkan kategori yang sama yaitu kategori tinggi 66% dan kategori rendah 5%. Berdasarkan hasil post-test terhadap 1 kelompok eksperimen dan 1 kelompok kontrol yang dijadikan sampel, dapat diketahui pada kelompok eksperimen nilai rata-rata sebesar 77,26 dengan skor terendah 68 dan skor tertinggi 85 sedangkan untuk nilai rata-rata kelompok kontrol 71,4 dengan skor terendah adalah 65 dan skor tertinggi adalah 76.

Menyadari masih banyak siswa yang mengalami kecanduan gadget, maka perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Upaya yang dapat diberikan yaitu memberikan layanan bimbingan kelompok. Melalui layanan bimbingan kelompok dapat membantu siswa dalam merumuskan faktor yang menyebabkan kecanduan gadget, sehingga mampu merumuskan alternatif pemecahan masalah secara tepat.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat mempengaruhi ataupun meningkatkan kehidupan siswa menjadi lebih baik dari sebelum diberikan

layanan bimbingan kelompok. Sesuai dengan tujuan bimbingan kelompok yaitu bisa mengembangkan keterampilannya, menentukan pilihan yang tepat dan bijaksana dalam mengatasi permasalahan yang dihadapinya, dalam penelitian diatas juga dapat mengatasi kecanduan gadget siswa. Dalam penelitian ini, penelitian yang penulis lakukan tentang pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap kecanduan gadget didukung oleh penelitian yang sudah ada. Layanan bimbingan kelompok yang digunakan dalam penelitian ini memberikan pengaruh positif dalam mengatasi kecanduan gadget.

Berdasarkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata data yang diketahui pada kolom Levene's Test for Equality of Variances memiliki nilai signifikan sebesar 0,734 yang berarti  $0,734 > 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua varian tersebut sama, sehingga penggunaan varian akan membandingkan rata-rata populasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik talking chip dapat berpengaruh untuk mengatasi kecanduan gadget siswa kelas VIII di SMP Maria Goretti Semarang.

## **KESIMPULAN/CONCLUSION**

Berdasarkan hasil pre-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengenai skala kecanduan gadget dapat diketahui bahwa siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mendapatkan kategori yang sama yaitu kategori tinggi 66% dan kategori rendah 5%. Sedangkan Berdasarkan hasil post-test pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mengenai skala kecanduan gadget. pada kelompok eksperimen dapat diketahui terdapat 1 siswa yang mendapatkan kategori sangat tinggi dan 14 siswa mendapat kategori tinggi dengan presentase 7% dan kategori tinggi 93%. Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 15 siswa mendapatkan kategori tinggi dengan presentase 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan sebelum dilakukan (pre- test) layanan bimbingan kelompok dengan teknik chip dan setelah dilakukan (post-test) layanan bimbingan kelompok dengan teknik talking chip kelas VIII SMP Maria Goretti.

## REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)

- Azimah, Z. (2020). *Diet & Detoks Gadget*. Jakarta Selatan: Noura Books.
- Darmadi,. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta : Deepublish
- Fitriana, Siti, Dita Cipta Pradani, and Desi Maulia. 2024. "Universita PGRI Semarang PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK TALKING CHIP TERHADAP PERENCANAAN KARIR 36(1).
- Khansa, F. A., & dkk. (2021). *Perkembangan Anak & Remaja di Era Digital*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media.
- Lie Anita. 2014. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana.
- Mayasari Dian., dan Istirahayu Iip. 2018. *Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Self Control Untuk Mereduksi Perilaku Menyontek Siswa SMP Negeri Di Kota Singkawang*. STKIP Singkawang: *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*. Vol. 3, No. 2.
- Petrus Logo Radja. 2017. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Talking Chips Dan Fan-N-Pick*. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 2, No. 9. <https://media.neliti.com/media/publications/212019-implementasi-model-pembelajaran-kooperat.pdf>. Diunduh 08 April 2021.
- Prayitno. 2004. *Seri Layanan Konseling L1-L9*. Padang. Universitas Padang, *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM METRO VOL 1. NO 1, Juni 2016* ISSN : 2527-8436
- Rusmana, Nandang. 2009. *Bimbingan dan konseling kelompok di sekolah (metode, teknik dan aplikasi)*. Bandung : Rizqi Press
- Suardi. 2006. *Psikologi Perkembangan pada Remaja*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Sulistyorini, Z. B. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Siswa*. *Jurnal Exponential* , 207
- Tohirin. 2015. *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*.Rajagrafindo Persada:Jakarta
- Wijanarko, Setiawati, J., Esther. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Winkel, W. S., & Hastuti, S. (2012). *Bimbingan dan Konseling di Institut Pendidikan*. Media Abadi.
- Zainal, F., Agustina, S., Puguh, P., & Andhika, A. B. (2020). *Remaja dan Perilaku Berisiko Di Era Digital : Penguatan Peran Keluarga*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.