

Pengembangan Panduan Bimbingan Asertif Untuk Mengurangi Adiksi Permainan Daring Elektronik Disorder Pada Siswa Smp Negeri Kota Yogyakarta

Oleh: Muh Farozin , Agus Basuki , Eva Imania Eliasa , Lintang Waskita Puri

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) menghasilkan produk buku panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta, (2) produk buku panduan bimbingan asertif yang layak digunakan untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) berdasarkan model pengembangan Borg dan Gall yang dilaksanakan dalam lima tahap, yaitu: penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi membuat rencana kegiatan yang akan dilakukan pengembangan draf produk awal uji coba lapangan awal (kelompok kecil), revisi hasil uji coba lapangan awal. Produk yang dikembangkan berupa panduan yang terdiri dari: Bagian 1 Pendahuluan, Bagian 2 Adiksi Permainan Daring Elektronik Disorder, Bagian 3 Bimbingan Asertif, Bagian 4 Evaluasi dan Bagian 5 Penutup dan Daftar Pustaka. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara dan angket penilaian kelayakan ahli materi. angket penilaian kelayakan ahli media, angket penilaian kelayakan guru Bimbingan dan Konseling. Uji coba produk terdiri dari uji ahli materi, uji ahli media, uji coba lapangan awal yaitu 3 orang guru Bimbingan dan Konseling. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penilaian ahli materi mendapat skor 54 termasuk pada kategori layak. Hasil penilaian ahli media mendapatkan skor 61 termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil penilaian praktisi pengguna mendapatkan nilai 93,2 yang masuk dalam kategori sangat layak.

Kata Kunci: *panduan, bimbingan asertif, permainan daring elektronik disorder*