



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN

DINAS PENDIDIKAN

UPT SMA NEGRI 5 TANA TORAJA



Jalan. Nusantara No 69 A. TLP 0423-26437, Web site sman5tator.sch.id: E-mail: sma5tator@gmail.com,
kode pos 91811 Makale

RANCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
KONSELING KELOMPOK
SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2024/2025

A.	Topik Bahasan	:	Kebiasaan bermain <i>game online</i>
B.	Bidang Layanan	:	Pribadi, belajar
C.	Jenis Layanan	:	Konseling Kelompok
D.	Fungsi Layanan	:	Pemahaman dan pengentasan
E.	Tujuan Layanan	:	Agar individu dapat menyampaikan masalahnya dan menerima saran dari orang lain.
F.	Pelaksanaan Kegiatan	:	Tgl 14, 16 juni 2025
G.	Alokasi waktu	:	1x 45 menit
H.	Sasaran Layanan	:	Kelas X6 SMA Negeri 5 Tana Toraja
I.	Teknik	:	Diskusi kelompok
J.	Penyelenggara Layanan	:	Herniati Tudang

A. KEGIATAN LAYANAN

NO	TAHAPAN	URAIAN KEGIATAN
1	PEMBENTUKAN	➤ Mengucapkan salam ➤ Membuka kegiatan dengan doa dipipimpin oleh konselor ➤ Ucapan terimakasih atas kehadiran peserta kelompok ➤ Pemimpin kelompok memperkenalkan diri ➤ Menjelaskan apa itu konseling kelompok (pengertian, tujuan, cara dan asas) ➤ Saling memperkenalkan diri
2	PERALIHAN	➤ Memastikan suasana sudah benar – benar cair ➤ Memastikan sambil mengamati apakah anggota kelompok sudah benar – benar siap untuk mengikuti tahap selanjutnya ➤ Kembali menegaskan asas – asas yang telah di bahas pada tahap pembentukan dan memastikan bahwa anggota sudah paham dan mampu melaksanakan asas tersebut
3	KEGIATAN	➤ Pemimpin kelompok jelaskan tentang dampak dari bermain game online ➤ Pemimpin kelompok meminta pada anggota kelompok untuk mengungkapkan masalahnya yang akan di bahas mengenai “mengenal dampak bermain game” ➤ Anggota kelompok memberi pendapat, bertanya, dan memberi masukan kepada individu yang masalahnya sedang di bahas (tentang yang di alami dan dirasakan individu saat ini)
4.	PENGAKHIRAN	➤ Pemimpin kelompok memberitahu bahwa kegiatan akan segera berakhir ➤ Pemimpin kelompok meminta para anggota untuk mengemukakan kesan dan hasil dari hasil kegiatan tersebut ➤ Membahas kegiatan untuk pertemuan selanjutnya dan

NO	TAHAPAN	URAIAN KEGIATAN
		membahas tentang “strategi mengurangi <i>game online</i>” ➤ Pemimpin kelompok meminta para anggota untuk mengemukakan pesan dan harapan ➤ Ucapan terimakasih ➤ Doa penutupan

Mengetahui

Peneliti

kepala sekolah

(Herniati Tudang)

(Marthen leme piri. M.Pd)



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN

DINAS PENDIDIKAN

UPT SMA NEGRI 5 TANA TORAJA



Jalan. Nusantara No 69 A. TLP 0423-26437, Web site sman5tator.sch.id: E-mail: sma5 tator@gmail.com,
kode pos 91811 Makale

RANCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
KONSELING KELOMPOK
SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2024/2025

A.	Topik Bahasan	:	Kebiasaan bermain <i>game online</i>
B.	Bidang Layanan	:	Pribadi, belajar
C.	Jenis Layanan	:	Konseling Kelompok
D.	Fungsi Layanan	:	Pemahaman dan pengentasan
E.	Tujuan Layanan	:	Agar individu dan kelompok dapat menurunkan perilaku kebiasaan bermain <i>game online</i> .
F.	Pelaksanaan Kegiatan	:	Tgl 8 Agustus 2025
G.	Alokasi waktu	:	1 x 40 menit
H.	Sasaran Layanan	:	Kelas X.6 SMA Negeri 5 Tana Toraja
I.	Teknik	:	Diskusi kelompok
J.	Penyelenggara Layanan	:	Herniati Tudang

B. KEGIATAN LAYANAN

NO	TAHAPAN	URAIAN KEGIATAN
1	PEMBENTUKAN	➤ Mengucapkan salam ➤ Membuka kegiatan dengan doa ➤ Ucapan terimakasih
2	PERALIHAN	➤ Memastikan suasana sudah benar – benar cair ➤ Menjelaskan tahap yang akan di tempuh pada kegiatan berikutnya ➤ Memastikan sambil mengamati apakah anggota kelompok sudah benar – benar siap untuk mengikuti tahap selanjutnya ➤ Kembali menegaskan asas – asas yang telah di bahas pada tahap pembentukan dan memastikan bahwa anggota sudah paham dan mampu melaksanakan asas tersebut
3	KEGIATAN	➤ Pemimpin kelompok menuntun angota kelompok dalam “menggali dorongan bermain ” ➤ Masing-masing anggota kelompok menceritakan pengalamannya dan strategi yang telah dilakukan. ➤ Anggota kelompok memberi pendapat, bertanya, dan memberi masukan kepada individu yang masalahnya sedang di bahas
4.	PENGAKHIRAN	➤ Pemimpin kelompok memberitahu bahwa kegiatan akan segera berakhir ➤ Pemimpin kelompok meminta para anggota untuk mengemukakan kesan dan hasil dari hasil kegiatan

NO	TAHAPAN	URAIAN KEGIATAN
		tersebut ➤ Membahas kegiatan untuk pertemuan selanjutnya ➤ Pemimpin kelompok meminta para anggota untuk mengemukakan pesan dan harapan ➤ Ucapan terimakasih ➤ Doa penutupan

Mengetahui

Peneliti

(Herniati Tudang)

kepala sekolah

(Marthen leme piri M.Pd)

Layanan Konseling Kelompok

Praktikan juga melakukan layanan Konseling Kelompok karena masalah yang dialami oleh konseli tidak bisa diidentifikasi. Konselor membentuk anggota kelompok yang merasa tidak mempunyai masalah tersebut untuk bersama-sama menyelesaikan persoalan dalam kelompok itu. Adapun jadwal untuk Konseling Kelompok yang telah dilakukan oleh praktikan berlangsung selama beberapa sesi, dengan perincian sebagai berikut :

Tidakan 1 siklus 1

Pelaksanaan : 14 juli 2025

Tempat : ruang kelas

Topik : mengenal dampak bermain game

Kelas : X.6

Anggota kelompok : gsb, afg, hns, oa, gim, fr, dpp.

Tindakan siklus 1 pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 juli 2025 , pukul 11 :00-11.45 Wita yang diikuti siswa kelas X 6. SMA Negeri 5 Tana Toraja yang berjumlah 7 orang (hadir semua). Pelaksanaan layanan konseling kelompok untuk siklus I pertemuan I dilaksanakan selama 45 menit pelajaran dengan melakukan layanan konseling kelompok teknik *self control* . Sebelum memulai layanan konseling kelompok peneliti menyiapkan kamera sebagai bukti dokumentasi penelitian dengan tujuan mengamati aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Pada tahap kegiatan layanan konseling kelompok peneliti duduk melingkar dengan siswa pada kursi yang telah di siapkan oleh peneliti diikuti siswa yang mengikuti layanan konseling kelompok, peneliti mengucapkan salam dan penelitipun merespon dengan ucapan yang sama dan berdoa dipimpin oleh peneliti.

Kemudian peneliti menjelaskan layanan konseling kelompok dan tujuan dilakukannya layanan bimbingan kelompok, serta menyampaikan asas-asas dalam layanan yaitu asas keterbukaan dan asas kesukarelaan. Kemudian pada kegiatan inti peneliti menjelaskan topik layanan konseling yaitu mengenal dampak bermain game online yang di ungkapkan sendiri oleh peserta konseling kelompok dan ditambahkan oleh peneliti sekaitan dengan topik yang dibahas. Ungkapan peserta kelompok sekaitan dengan dampak dari kebiasaan bermain game online ialah: lupa waktu, stress, bisa datang terlambat kesekolah. Pada penerapan *self control* peneliti mencoba meminta siswa untuk melakukan apa yang bisa mereka lakukan untuk mengalikan mereka dari kebiasaan bermain game online ke hal yang baru. Pada tahap penutup peneliti dan siswa menyimpulkan topik layanan yang telah dipelajari saat layanan. Setelah menyimpulkan materi, peneliti menunjuk salah satu siswa untuk menutup layanan di dalam doa. Kemudian peneliti mengucapkan terima kasih dan siswa bubar untuk melanjutkan pembelajaran.

Pelaksanaan : 15 juli 2025
Tempat : ruang kelas
Topik : strategi mengurangi *game online*
Kelas : X.6
Anggota kelompok : gsb, afg, hns, oa, gim, fr, dpp.

Pada tanggal 16 juli 2025, pukul 10.00-10. 45 Wita. Dalam pertemuan ini, dihadiri oleh semua siswa sejumlah 7 orang siswa. Pelaksanaan layanan konseling kelompok untuk tindakan

siklus 1 pada pertemuan 2 ini berlangsung selama 45 Menit dengan menerapkan topik perubahan perilaku dalam bermain game. Menyiapkan HP merekan pengambilan dokumentasi. Pada tahap awal layanan, peneliti masuk ke dalam lingkaran yang sudah ada siswa yang duduk melingkar seperti pada posisi pada saat pertemuan 1. Kemudian mengucapkan salam dan peneliti merespon dengan ucapan yang sama. Siswa masuk ke dalam kelas dan langsung duduk di kursi yang telah disiapkan. Peneliti memimpin doa sebelum melaksanakan konseling kelompok. Peneliti menyapa peserta didik dan menanyakan kabar untuk membangun keakraban. Peneliti menyampaikan asas-asas dalam layanan yaitu asas keterbukaan dan asas kesukarelaan.

Selanjutnya, pada tahap inti peneliti mencoba mengulas kembali sekaitan dengan materi sebelumnya, kemudian peneliti menggali apa yang sudah dilakukan oleh peserta kelompok untuk mengurangi kebiasaan bermain game online, kemudian peserta satu persatu memcaritakan apa yang mereka lakukan untuk mengalihkan kebiasaan bermain game online ke hal yang baru. Seperti yang dilakukan oleh inisial nama berikut: a) OA akan melakukan kegiatan dengan bermain basket, b) FR baca buku setiap ada keinginan untuk bermain, c) NHS melakukan olahraga seperti lari pada sore hari, d) GIM akan melakukan Olahraga, e) AFG Lari setiap sore, g) DPP akan tidur jika mempunyai keinginan untuk bermain *game online* dan h) GSB akan ke bengkel samping rumah membantu temannya.

Pelaksanaan : 8 Agustus 2025

Tempat : ruang BK SMA Negeri 5 Tana Toraja

Topik : menggali dorongan bermain

Kelas : X.6

Anggota kelompok : gsb, afg, hns, oa, gim, fr, dpp.

Pemimpin kelompok membuka kegiatan layanan dengan mengucapkan salam dan Peneliti memimpin doa, peneliti membina hubungan baik dengan anggota kelompok dengan menanyakan kabar dan mata pelajaran yang mereka pelajari sebelum mengikuti layanan. menjelaskan kembali asas-asas konseling kelompok yaitu (asas keterbukaan, kerahasiaan, kesukarelaan dan kenormatifan). Pemimpin kelompok menyampaikan pentingnya kontrol diri bermain *game online*. Dalam tahap ini semua anggota kelompok terlihat sudah memahami apa yang menjadi tujuan dalam melaksanakan konseling kelompok serta mengetahui aturan-aturan yang harus dipatuhi anggota kelompok selama mengikuti layanan . pada tahap inti peneliti meminta anggota kelompok untuk merefleksikan dari siklus satu. Semua anggota kelompok mulai menceritakan pengalaman masing-masing setelah di laksanakan siklus 1 pertemuan 2. Disini peneliti melihat perubahan yang signifikan terjadi dimana semua anggota mulai terlihat ada perubahan. Kemudian anggota kelompok membuat target perilaku yang akan di capai agar kebiasaan bermain *game online* lebih menurun lagi. pada tahap penutup peneliti menyimpulkan dan memberikan penguatan kepada anggota kelompok.

Hasil angket pra siklus

Inisial siswa	kelas	Nomor item pertanyaan													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
GSB	X.6	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5
AFG	X.6	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4
NHS	X.6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
OA	X.6	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4
GIM	X.6	4	4	5	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5
FR	X.6	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	3
DPP	X.6	3	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5
	TOTAL	29	28	30	31	31	31	30	33	31	30	32	28	31	31
	PRESENTASE	83%	80%	86%	89%	89%	89%	86%	94%	89%	86%	91%	80%	89%	89%
	RATA-RATA	83%			89%			89%			86%			91%	

Hasil angket siklus 1

GIM	X.6	3	3	2	5	4	3	4	3	3	4	3	3	4	5
DPP	X.6	3	2	2	2	2	3	2	4	4	2	4	3	4	3
GSB	X.6	4	3	4	3	3	3	3	2	4	4	2	2	3	4
AFR	X.6	3	4	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	3	5
OA	X.6	4	4	5	3	5	4	4	3	5	3	4	4	4	3
NHS	X.6	4	3	3	3	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4
FR	X.6	5	5	4	3	4	4	3	5	3	4	4	5	2	2
	TOTAL	26	24	24	23	25	23	25	25	28	25	24	25	23	26
	PRESENTASE	70%	65%	65%	62%	68%	62%	68%	68%	76%	68%	65%	68%	62%	70%
	rata-rata	67%			64%			70%			67%				

Hasil angket siklus 2

GIM	X.6	1	3	2	1	1	3	1	2	3	2	3	3	1	3
DPP	X.6	1	2	2	1	2	3	2	1	4	1	1	3	1	3
GSB	X.6	3	3	1	2	3	1	2	2	1	3	2	2	3	2
AFR	X.6	2	2	4	3	3	1	1	3	4	3	1	1	3	4
OA	X.6	3	3	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3
NHS	X.6	2	3	3	2	4	3	3	1	3	2	1	4	3	4
FR	X.6	1	3	1	3	2	2	3	2	3	1	4	1	2	2
	TOTAL	13	19	15	13	17	16	14	13	20	15	14	17	16	21
	PRESENTASE	35%	51%	41%	35%	46%	43%	38%	35%	54%	41%	38%	46%	43%	57%
	rata-rata	42%			41%			42%			41%			51%	

Angket kebiasaan bermain *game online*

Petunjuk:

Keterangan ss(sangat setuju), s(setuju), ks(kurang setuju), ts(tidak setuju), sts(sangat tidak setuju)

1. Di bawah ini bukan alat tes, tetapi angket yang berisi tentang berbagai masalah yang sering dihadapi siswa.
2. Jawaban Anda sangat bermanfaat untuk membantu keberhasilan belajar di sekolah ini
3. Jawaban Anda akan kami rahasiakan, untuk itu jawablah dengan sungguh-sungguh.
4. Selamat mengerjakan

Indikator	Pernyataan	ss	s	ks	ts	Sts
Ketergantungan	1. Saya merasa sangat tergantung pada game online dan tidak bisa hidup tanpanya					
	2. Bermain game online membuat saya merasa tidak bisa berhenti dan terus ingin bermain lagi.					
	3. Saya merasa bahwa bermain game online adalah kegiatan yang paling penting dalam hidup saya.					
Kurangnya kontrol	4. Saya kesulitan mengatur waktu bermain game online saya					
	5. Saya merasa sulit untuk berhenti bermain game online ketika saya sudah puas.					
	6. Saya tidak bisa dengan mudah mengalihkan perhatian saya dari game online ke kegiatan lain.					
Pengabaian tanggung jawab	7. Saya sering mengabaikan tanggung jawab saya karena bermain game online					
	8. . Saya kesulitan mengatur prioritas antara bermain game online dan tanggung jawab saya					
	9. Saya pernah mengabaikan tanggung jawab saya karena bermain game online.					
Perubahan perilaku	10. Saya merasa lebih mudah marah dan kesal setelah bermain game online					
	11. Bermain game online membuat saya lebih tertutup dan tidak ingin berinteraksi dengan orang lain					

	12. Saya merasa kurang percaya diri dan tidak bahagia setelah bermain game online.					
Ketergantungan finansial	13. Saya kesulitan mengatur pengeluaran saya untuk bermain game online					
	14. Saya merasa perlu membeli item atau langganan game online untuk merasa puas.					
	15. Saya pernah menghabiskan uang yang seharusnya untuk kebutuhan lain untuk bermain game online.					
Kurangnya interaksi sosial	16. Saya merasa bahwa bermain game online mengganggu interaksi saya dengan keluarga dan teman-teman					
	17. Saya kesulitan mengatur waktu untuk berinteraksi dengan orang lain di luar game online.					
	18. Saya merasa bahwa bermain game online membuat saya lebih tertutup dan tidak ingin berinteraksi dengan orang lain					
Gangguan tidur	19. Saya kesulitan tidur nyenyak karena memikirkan game online.					
	20. Saya merasa sulit untuk berhenti bermain game online sebelum tidur.					
	21.					