

e-ISSN 2775-5509

*Jurnal Bimbingan & Konseling*

# **P**andohop

Vol 2 No.1 Tahun 2022



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PALANGKARAYA**



**DEWAN REDAKSI**  
**JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING PANDOHOP**

- Penasehat : Dekan FKIP Universitas Palangkaraya
- Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Bidang Akademik FKIP Universitas Palangkaraya
- Pimpinan Redaksi : Romiaty, S.Psi., M.Pd., Psikolog
- Tim Penyunting : 1. Dr. Ali Rachman, M.Pd (Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin)  
2. Fendahapsari S. Sendayu, M.Pd (Universitas Palangka Raya)  
3. Ngalimun, S.Pd., M.I.Kom (Universitas Muhammadiyah Banjarmasin)  
4. Nur Mahardika, S.Pd., M.Pd (Universitas Muria Kudus)
- Mitra Bestari : 1. Andi Setyawan, S.Pd., M.Pd (Universitas Muhammadiyah Palangkaraya)  
2. Arini Safitri, M.Psi., Psikolog (IAIN Palangka Raya)  
3. Sesya Dias Mumpuni, S.Pd., M.Pd (Universitas Pancasakti)  
4. Dian Mayasari, S.Pd., M.Pd (STKIP Singkawang)
- Editor/Layout : Dony Apriatama, S.Pd.,M.Pd (Universitas Palangka Raya, Indonesia)
- Bendahara : Suci Amelia, S.E., M. Pd

## DAFTAR ISI

DEWAN REDAKSI .....	i
DAFTAR ISI.....	ii
EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN POSITIF SELF TALK UNTUK MENINGKATKAN AFIKASI DIRI .....	1
<i>Sandi Marahhul Mingtio &amp; Abdul Muhid</i>	
PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA .....	9
<i>Riani Puji Utami</i>	
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN CARA BELAJAR SISWA YANG EFEKTIF DAN EFISIEN .	16
<i>Mardhiyanting</i>	
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PBL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MANAJEMEN WAKTU BELAJAR DI MASA PANDEMI .....	23
<i>Ida Ayu Putu Sri Andini</i>	
HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA USER GAME ONLINE.....	28
<i>Sekar Safitri &amp; Fikrie</i>	
PENGARUH GAYA HIDUP BRAND MINDED TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PADA MAHASISWA .....	44
<i>Muhammad Ajie Sadewa &amp; Lita Ariani</i>	

## EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN POSITIF SELF TALK UNTUK MENINGKATKAN AFIKASI DIRI SISWA

Sandi Marahhul Mingtio<sup>1</sup>, Abdul Muhid<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

[j71218062@uinsby.ac.id](mailto:j71218062@uinsby.ac.id) / 089520424206

### ABSTRAK

Afikasi diri siswa yang rendah masih menjadi salah satu permasalahan siswa dimana siswa yang memiliki dampak yang sangat merugikan bagi siswa, siswa yang mempunyai afikasi diri rendah secara tidak langsung akan terhambat proses pembelajarannya dikarenakan mereka akan mengalami kesulitan dalam menghadapi masalah kesehariannya baik dalam pembelajaran maupun masalah yang dihadapinya. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektifitas layanan koseling kelompok dengan positif self talk untuk meningkatkan afikasi diri siswa. Metode dalam penelitian ini menggunakan *literature review* sebagai penelitian kualitatif ini. hasil membuktikan bahwa efektifitas *positif self talk* dapat meningkatkan afikasi diri siswa. *positif self talk* terbukti efektif memunculkan kepercayaan diri siswa dan secara tidak langsung akan meningkatkan afikasi diri siswa, dan siswa mampu melakukan semua tugas, kewajiban, dan permasalahan yang dihadapinya didalam lingkungan sekolah.

**Kata Kunci:** Afikasi diri, Positif self talk, Pelatihan self talk, Emotive Behaviour Therapy

---

### ABSTRACT

*Self-efficacy of students is still one of the problems of students where students who have a very detrimental impact on students, students who have low self-efficacy will indirectly be hampered by the learning process because they will have difficulty in dealing with their daily problems both in learning and problems that arise. he faced. This study aims to determine the effectiveness of group counseling services with positive self-talk to increase students' self-efficacy. The method in this study uses a literature review as a qualitative research. The results prove that the effectiveness of positive self-talk can increase students' self-efficacy. Positive self-talk is proven to be effective in raising students' self-confidence and will indirectly increase student self-efficacy, and students are able to carry out all the tasks, obligations, and problems they face in the school environment.*

**Keywords:** Self-efficacy, Positif self talk, Training self talk, Emotive Behaviour Therapy

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang wajib bagi semua orang, dan bagi semua kalangan, dan di Indonesia sendiri semua yang menjalankan pendidikan dimulai dari jenjang paling kecil sekolah dasar sampai jenjang paling tinggi sekolah menengah atas akan disebut siswa, maka tentunya dilingkungan pendidikan maka setiap saat akan menemukan lingkungan baru, dikarenakan setiap kenaikan kelas akan menemukan teman dan lingkungan yang berbeda. Lingkungan baru pada kebanyakan orang akan dinilai sebagai sebuah stimulus yang terkadang menjadi salah satu pemicu lahirnya berbagai konflik, dan contohnya adalah penyesuaian diri peserta didik mulai dari permasalahan belajar, motivasi belajar, kecemasan mulai dari kecemasan terhadap teman baru hingga kecemasan ujian, selanjutnya masalah kemampuan berfikir, pengambilan keputusan, hasil belajar, hingga permasalahan lainnya.

Kondisi psikologis siswa sendiri sangat bermacam-macam dalam menghadapi sebuah permasalahan yang akan dihadapi siswa, sehingga sangat diperlukannya kepercayaan individu terhadap dirinya sendiri atas kemampuan yang dimilikinya sehingga individu mampu menghadapi permasalahan yang akan dihadapinya dan mencapai sebuah kesuksesan. Salah satu contoh dari permasalahan siswa adalah kematangan karir pada siswa, sehingga siswa sangat bingung selanjutnya akan kemana, yang berakibat pada meningkatnya pengangguran diindonesia, Sesuai data yang telah dirilis oleh BPS online yang dilakukan setiap tahun berkenaan dengan jumlah tingginya pengangguran yang terbuka mengatakan bahwa dalam empat tahun terakhir mengalami kenaikan jumlah tingkatan pengangguran kerja pada rentang tiga tahun terakhir

mulai dari 2017 sampai 2020 dengan gapaian hingga sepuluh juta lebih per pengangguran. Sehingga sangat dipentingkannya kepercayaan pada diri sendiri (Suryanto, 2020).

Kepercayaan atas diri sendiri atau disebut afikasi diri, merupakan keyakinan individu mengenai kemampuannya, kepercayaan pada dirinya sendiri dan sejauh mana individu dapat memprediksi kemampuannya dalam melangsungkan, menyelesaikan mulai dari tugas hingga tindakan yang diperlukan untuk menggapainya (Adaman, 2017). Afikasi diri memegang sekaligus memiliki kiprah yang krusial dalam kehidupan sehari-hari, seseorang yang bisa memakai potensi yang ada didalam dirinya secara maksimal bilamana memiliki afikasi diri yang mendukungnya (Anwar, 2016). Siswa yang memiliki tingkat afikasi diri yang tinggi dianggap dapat mampu menyelesaikan semua masalah dan tugas yang akan dihadapinya dikarenakan mereka mampu mengetahui kemampuan diri mereka sendiri (Astuti et al., 2016).

Bedasarkan fenomena yang terjadi di lapangan terhadap fenomena Afikasi diri yang rendah yang sering dialami kebanyakan siswa, dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak siswa mempunyai persepsi negatif dibanding dengan persepsi positif sehingga teknik *positif self talk* dianggap mampu meningkatkan self efficacy atau afikasi diri (Adaman, 2017). *Positif self talk* berasal dari rasional emotive behavior therapy (REBT) (Ayu, 2020). *Positif self talk* sendiri dilakukan dengan cara merubah sudut pandang sehingga siswa dapat berfikir positif sehingga siswa dapat berfikir positif tentang dirinya sendiri (Elizabethhh, 2015).

## METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini memakai *literature review* untuk menela'ah berdasarkan tinjauan pustaka bagaimana efektivitas layanan konseling kelompok, *positif self talk* dalam meningkatkan afikasi diri pada siswa. Penelusuran ini menitik beratkan layanan konseling kelompok *positif self talk* yang dipercaya mampu meningkatkan afikasi diri siswa. Kata kunci yang akan digunakan dalam penelitian antara lain "afikasi diri", "*self efficacy*", "afikasi diri siswa", "*self efficacy* siswa", "pentingnya afikasi diri pada siswa", "psikologi konseling", "konseling kelompok", "bimbingan konseling kelompok", "*positif self talk*", dan "*positif self talk trophy*". Pencarian beberapa kata kunci yang disebutkan tersebut menggunakan Sinta, *Scopus*, *Springer*, *ScientDirect*, Google Cendekia, Google Book, berbagai sumber basis web data online universitas negeri hingga swasta dan database mesin pencari google. Dari sumber yang telah ditelusuri, peneliti memilih 24 instrumen sebagai sumber referensi sesuai topik penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Afikasi diri Bagi Siswa

Afikasi diri merupakan sebuah keyakinan seorang akan kemampuan yang dimiliki yang digunakan dalam melakukan suatu bentuk kontrol terhadap dirinya serta permasalahan yang terjadi pada lingkungannya (Suryanto, 2020). Afikasi diri mengarah atas seberapa besar sebuah keyakinan yang dimiliki seseorang akan kemampuan dalam melakukan beberapa aktivitas seperti belajar dan kemampuan menyelesaikan tugas tugas yang dihadapinya (Dewii Astuti, 2012). Alwisol

menganggap bahwa afikasi diri menjadi persepsi pada diri sendiri perihal seberapa hebat dirinya serta bisa berfungsi pada situasi tertentu, afikasi diri selalu berafiliasi dengan keyakinan bahwa diri sendiri mempunyai kemampuan serta keberanian melakukan tindakan yang dibutuhkan (Astuti et al., 2016).

Seseorang yang memahami dan bisa melakukan afikasi diri secara tidak langsung akan memotivasi dirinya sendiri dalam setiap pelaksanaan tindakan yang harus dilakukan untuk mencapai target yang diharapkan dan diinginkan (Daryati, 2018). Secara tidak langsung akan menggerakkan atau menghidupkan motivasi, kemampuan kognitif / kognisi, dan perlakuan yang harus dilakukan untuk memenuhi tindakan yang harus dilakukan (Suryanto, 2020). Afikasi diri juga bisa dikatakan sebagai rasa percaya diri seseorang, dimana dia mampu atau yakin dapat menuntaskan dan melakukan tugasnya dengan baik (Adaman, 2017).

Terdapat beberapa pilar dalam afikasi diri yang pertama adalah Pengalaman berhasil, keberhasilan merupakan suatu kebanggaan sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri / afikasi diri sedangkan sebaliknya, ketika gagal akan menurunkan afikasi diri, kedua menghayati kejadian yang seolah olah dihadapi sendiri, dimana ketika melihat kejadian tapi akan merasa mengalami kejadian tersebut (Difa, 2016). Keyakinan yang timbul dengan hawa yang positif, dan optimis pasti akan mendapatkan kemungkinan yang sangat besar dalam mencapai keberhasilan dibandingkan keyakinan yang negatif (Patama Budi, 2017). Menurut Bandura ada empat faktor yang mempengaruhi afikasi diri pertama adalah pengalaman mengenai sesuatu, yang kedua modelling sosial, yang ketiga persuasii sosial, dan



yang keempat adalah kondisi fisik serta emosional (Difa, 2016).

Beberapa aspek afikasi diri, yang pertama Magnitude dimana diukur melalui kesulitan tugas atau tantangan, yang kedua Strength merupakan aspek yang berkaitan dengan keyakinan individu mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan tugas maupun tantangan, yang didasari oleh pengalaman pengalaman sebelumnya, ketiga Generality pada aspek ini selalu berkaitan dengan cakupan tingkah laku yang dipercayai individu (Wardana et al., 2020). Afikasi diri secara langsung dapat berdampak pada, pemilihan prilaku, daya tahan dan kemampuan bangkit serta kemampuan untuk memunculkan motivasi pada diri sendiri, pola pemikiran yang fasilitatif serta daya tahan terhadap stress (Agus et al., 2021).

Afikasi diri sangat mempengaruhi siswa dalam menghadapi tugas dan tantangan yang sulit, sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas dengan mudah atau sebaliknya (Wardana et al., 2020). Siswa dengan pemilihan afikasi diri yang tinggi atau bagus mereka akan mperpercaya bahwa mereka sangat bisa mellakukan berbagai hal untuk dalam mencapai kebeerhasilannya sedangkan siswa yang memiliki afikasi diri yang rendah atau kecil, biasanya mereka memiliki sebuah persepsi atau pendapat bahwa dirinya tidak bisa dalam menyelesaikan semuanya yang ada didalam proses bbelajar maupun semua proses yang dilakukan didalam pendidikannya (Adaman, 2017). Dan siswa yang memilliki afikasi diri yang rendah atau kecil, biasanya mereka langsung menghindari pelajaran yangg tidak mereka sukai, atau mereka tidak nyaman dengan pelajaran tersebut karena terasa terancam dengan pelajaran yang tidak disukai (Agus et al., 2021).

### **Layanan Konseling Kelompok Dengan *Positif self talk***

Layanan konseling kelompok salah satu penawaran bimbingan dan konseling yang diberikan kepada siswa secara kolektif dalam suatu kelompok atau grup (Syahrman, 2021). Upaya pendampingan ini untuk pencegahan dan pengembangan kompetensi pribadi siswa sebagai pemecahan masalah dalam kelompok atau secara bersama-sama (Wahyuni, 2020). Jadi dapat disimpulkan dari pemikiran di atas bahwa konseling kelompok bertujuan untuk meningkatkan dan memajukan kemampuan siswa, sehingga siswa dapat mengubah perilaku yang salah dan tidak pantas, sehingga siswa dapat belajar bagaimana membuat pilihan dan dapat mencegah masalah yang terjadi sebagai cara untuk menghadapi masalah terjadi, sehingga konseling kelompok dapat dilakukan untuk memperbaiki masalah yang dihadapi oleh siswa (Budisetyani, 2018).

Teknik *positif self talk* adalah pendekatan menggunakan dialog atau berbicara dengan diri sendiri, tepatnya dengan pikiran yang buruk (Anna, 2021). Self talk dapat digunakan dalam meningkatkan performa siswa dengan meningkatkan usaha siswa, atensi siswa, hingga kontrol emosi dan kognitif siswa, serta meningkatkan keyakinan untuk menyelesaikan sesuatu (Saraswati, 2018). Seseorang yang memiliki kemampuan *positif self talk* yang baik, secara tidak langsung pikiran positif akan membuat seseorang mengalami lebih percaya diri atau mungkin sangat percaya diri, dan percaya diri dengan bakatnya. orang yang memiliki kepercayaan diri biasanya memiliki kecenderungan untuk tidak melihat lingkungan



sebagai sesuatu yang mengerikan atau mengganggu (Furqon Annisa, 2021).

*Positif self talk* dikatakan cocok untuk meningkatkan afikasi diri dikarenakan seseorang yang memiliki atau mempunyai pemikiran negative self talk, sehingga untuk memerangi negative self talk, siswa perlu menganalisis efek yang mengerikan dan membahayakan yang ditimbulkannya, dan cara mengatasinya dengan cara yang baik untuk menampilkan hasil yang lebih baik (Mochammad, 2013). Self talk yang kan membantu kehidupan seseorang dalam meraih kesuksesan dan sebaliknya (Wahyuni, 2020). Self talk adalah teknik yang biasanya digunakan untuk menangani masalah bersama dengan hilangnya kepercayaan diri, perfeksionisme, ketegangan, dan manajemen amarah (Hermansyiah, 2021). Self talk dalam layanan konseling kelompok sangat efektif untuk meningkatkan bakat dan kemampuan siswa (Muhammad, 2019).

Self talk merupakan bagian dari *REBT* (*Rational Emotional Behavior Terapy*) dan pendekatan perilaku kognitif untuk konseling lainnya (Anna, 2021). Self talk sendiri bersifat fulfilling dan ini sangat penting bagii siswa untuk menantang dirinya berdasarkan keyakinan mereka tetang kekuatan yang dimilikinya (Febryanita, 2020). Keefektifvan self talk telah banyak diuji dengan hasil bahwa self talk memiliki berpengaruh yang sangat besar dalam merubah pemikiran negatif seseorang (Dita, 2014). Sehingga dalam pendekatan ini sangat penting untuk muncul didalam bimbingan konseling kelompok, karena dengan ini diharapkan siswa akan terhindar dari tidak percaya diri atau negativ self talk (Furqon Annisa, 2021).

## **Efektifitas Layanan Konseling Kelompok Dengan *Positif self talk* Untuk Meningkatkan Afikasi diri Siswa**

Banyak yang mengatakan bahwa afikasi diri siswa yang sangat rendah sangat berdampak pada siswa tersebut, dan akan memberikan dampak yang berbeda beda (Adaman, 2017). Salah satu dampak tersebut adalah tidak percaya diri sehingga siswa mengalami prestasi belajar yang menurun, introvet, bahkan menghindari tugas atau mata pelajaran yang tidak disukai (Daryati, 2018). Pada akhirnya afikasi diri yang rendah pada siswa sangat memiliki dampak yang negatif bahkan fatal jika tidak di lakukan perubahan (Suryanto, 2020). Dalam hal ini sangat banyak siswa yang mengalami kegagalan yang dialami siswa yang mengalami afikasi diri yang rendah (Erlina, 2020).

Siswa yang mengalami afikasi diri rendah akan mengalami ketidak percayaan diri, motivasi diri rendah, introvet, mengindari sesuatu yang tidak disukainya, bahkan membenci mata pelajaran yang dianggapnya susah (Agus et al., 2021). Berdasarkan penelitian Aini (2013). Siswa yang memiliki afikasi diri rendah namun memiliki kemampuan yang tinggi, namun belum bisa menunjukkan sebagai pemimpin, dan setelah diberikan konseling kelompok selk talk terdapat peningkatan yang signifikan dan siswa dapat menunjukkan kemampuan sebagai pemimpin (Ullinuha, 2013). Sehingga dapat disimpulkan jika self talk dapat meningkatkan kemampuan dan afikasi diri siswa (Agus et al., 2021).

Berdasarkan masalah umum ini, layanan konseling kelompok dengan metode *positif self talk* dipercaya mampu mengatasi afikasi diri siswa yang rendah (Suryanto, 2020). Berdasarkan masalah umum ini, layanan konseling kelompok dengan metode *positif self talk* dipercaya mampu mengatasi afikasi

diri siswa yang rendah (Haslinda, 2020). Layanan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan afikasi diri siswa dibuktikan dengan penelitian Fitri (2020) yang diawali dengan pree test dan kemudian dilakukan konseling menggunakan teknik *positif self talk* selama enam kali pertemuan, dengan hasil bahwa Layanan konseling kelompok dengan teknik *positif self talk* sangat kuat dalam menumbuhkan afikasi diri siswa (Ayu, 2021).

Penelitian yang dilakukan Prilly tahun 2014 juga membuktikan dan menunjukkan bahwa pemberian pelatihan dengan metode *positive self talk* sangat efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa (Anna Prilly, 2014). Pada tahun 2020 penelitian yang dilakukan oleh Nur Wahyuni yang berjudul penerapan teknik *self talk* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa di smp negeri 18 Makassar menghasilkan bahwa penerapan teknik *self talk* secara substansial dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa (Wahyuni, 2020). Rahmad Yusuf pada tahun 2019, menemukan hasil bahwa teknik *self talk* selain dapat meningkatkan rasa percaya diri, penerapan dan penggunaan strategi *self-talk* juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Haslinda, 2020).

Penelitian Annisa Furqon (2021) meneliti pengaruh pelatihan *positif self talk* dalam meningkatkan kepercayaan diri, hasilnya menunjukkan perbedaan yang sangat besar dalam peringkat kepercayaan diri dari sebelum dan setelah diberikan perlakuan kepada kelompok sehingga setelah mendapatkan perlakuan mereka memiliki keyakinan diri yang tinggi (Furqon Annisa, 2021). Penelitian lain yang juga mendukung bahwa *self talk* efektif meningkatkan kepercayaan diri (Effendi, 2019).

Hasil tersebut sama dengan sebelumnya bahwa *self talk* mampu dan kuat untuk meningkatkan kepercayaan diri dan afikasi diri (Reza, 2017).

Bimbingan konseling kelompok dengan teknik *positif self talk* dapat dilakukan dengan pree test, teknik pelatihan *positif self talk*, posttest, dan Gain Score afikasi diri siswa (Fitri, 2020). Dengan adanya *positif self talk* ini siswa dapat memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap diri sendiri, sehingga mereka mampu memiliki afikasi diri yang tinggi (Miftakhul, 2019). Sehingga setiap sekolah diharapkan memiliki layanan konseling ini agar siswa mencapai afikasi diri yang maksimal (Fitri, 2020).

## KESIMPULAN

Teknik *positif self talk* merupakan berkomunikasi dan berbicara sendiri strategi yang tepat digunakan untuk membuang pikiran buruk, *self talk* ini dapat digunakan dalam meningkatkan performa siswa dengan meningkatkan usaha siswa, atensi siswa, hingga kontrol emosi dan kognitif siswa, serta meningkatkan keyakinan untuk menyelesaikan kewajiban siswa. Sehingga siswa memiliki pemikiran positif secara tidak langsung akan menimbulkan kepercayaan diri siswa yang akan membuat siswa yakin akan kemampuannya, *Self talk* sendiri berasal dari *REBT (Rational Emotional Behavior Terapy)* dengan menggunakan pendekatan perilaku kognitif karena *self talk* bersifat *fulfilling*. Banyak yang telah menguji keefektifan *self talk* dengan hasil bahwa *self talk* sangat berpengaruh besar dalam menghilangkan pemikiran negatif dan memunculkan kepercayaan diri siswa, sehingga teknik ini sangat penting dimunculkan diseluruh sekolah yang ada, dikarenakan banyak siswa yang memiliki afikasi diri yang rendah disebabkan oleh rendahnya rasa percaya diri dan

didukung oleh pola pikir siswa yang kurang baik, sehingga dengan melindunginya selama di sekolah, selama ini diharapkan siswa dapat mampu memiliki afikasi diri yang tinggi.

## REFERENSI

### Artikel Jurnal

- Adaman, M. (2017). Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Agus, Widyastuti, Saptono, A., Wibowo, Narmaditya, S., & Yanto, H. (2021). Entrepreneurial self-efficacy among elementary students: the role of entrepreneurship education. *Heliyon*, 7(9), e07995. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07995>
- Angga Martha, Wardana, L. W., Narmaditya, B. S., Wibowo, A., Mahendra, Wibowo, N. A., Harwida, G., & Rohman, A. N. (2020). The impact of entrepreneurship education and students' entrepreneurial mindset: the mediating role of attitude and self-efficacy. *Heliyon*, 6(9), e04922. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04922>
- Anna, Herawati, Ayu, Syahruman, N. (2021). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Self-Talk Terhadap Kejenuhan (Burnout) Belajar Siswa Xi Mipa F Di Sma Negeri 2 Kota Bengkulu. *Triadik*, 20(1), 10–19. <https://doi.org/10.33369/triadik.v20i1.16465>
- Anna Prilly, W. (2014). *Efektivitas Metode Positif self talk Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Pada Siswa*.
- Anwar. (2016). Efikasi Diri: Tinjauan Teori Albert Bandura. *Buletin Psikologi*, 20(1–2), 18–25. <https://doi.org/10.22146/bpsi.11945>
- Astuti, Permana, H., Harahap, F., & Budi. (2016). Hubungan Antara Efikasi .... *Jurnal Hisbah*, 13(1), 51–68.
- Ayu, F. (2020). Efektifitas Layanan Konseling Individu Dengan Teknik *Positif self talk* untuk Meningkatkan Self Efficacy Peserta Didik Di Smp Negeri 1 Sumberejo Tahun 2020. *Psikologi*.
- Daryati, Riyan, Basito, M. D., & Arthur. (2018). Hubungan Efikasi Diri Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK Program Keahlian Teknik Bangunan Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik. *Jurnal PenSil*, 7(1), 21–34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.1.3>
- Dewii Astuti. (2012). Efikasi Diri, Penyesuaian Diri dan Kecemasan Berbicara didepan Umum. Program Studi Mpsi. *UNTAG Surabaya*, 3(02), 27-49.
- Difa, A. (2016). Aplikasi Model Rasch pada Pengembangan Skala Efikasi Diri dalam Pengambilan Keputusan Karir Siswa [Application of the Rasch Model on the Development of Self-Efficiency Scale in Student Career Decision Making]. *Jurnal Psikologi*, 43(3), 248.
- Dita, I. (2014). *Pengaruh pelatihan dan evaluasi self-talk terhadap penurunan tingkat body dissaitv action*.
- Elizabeth, B. (2014). ' self talk': When Talking to Yourself, the Way You Do It Makes a Difference.
- Febryanita, & Pratikto, H. R. (2020). Efektivitas Self Talk Therapy Pada Perilaku Self Injury. *Jurnal BK Pendidikan Islam*, 1(2), 9–20.
- Fitri, A. (2020). *Efektifitas layanan konseling individu dengan teknik positif self talk untuk meningkatkan self efficacy peserta didik*.
- Furqon Annisa, I. (2021). *Pelatihan Positive Self-talk untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Mahasiswa*. 4(1), 20–29.
- Haslinda, A. (2020). *Implementasi Teknik Self Talk Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Pangkep*. September, 359–363.
- Hermansyyahh. (2021). *Self Talk Strategy in Improving the Eleventh Grade Students ' Speaking Ability*. 7(1), 1–6.
- Miftakhul, Ac., & Effendi, J. (2019). Pengaruh Pelatihan Self-Talk Terhadap Kepercayaan Diri Atlet Lari 100 Meter. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 6(3), 1–6.
- Mochammad, K. (2013). Pengaruh Pelatihan Positive Self-Talk Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Atlet Taekwondo. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 53(9), 1689–1699.
- Muhammad, Z. (2019). Effectiveness of Self Talk Techniques to Improve Public Speaking Ability in Class X Students of Daring Business and Marketing Business in SMK Muhammadiyah 1 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Progam Studi Bimbingan Dan Konseling FKIP Universitas Lampung Mangkurat*, 4(2), 135–145.
- Patama Budi, Astuti, I. A. I. (2017). Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kecemasan Dalam Menghadapi Ujian Pada Siswa Kelas Ix Di Mts Al Hikmah Brebes. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 13(2), 51–68. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2016.132-04>
- Reza, Mahardhika, M. R. (2017). *Meningkatkan Kepercayaan Diri Dengan Cara " Self-Talk "*.

October 2016, 2016–2018.

- Saraswati, Indraharsani, I.A. Saraswati, I. W., & Budisetyani. (2018). Efektivitas Self-Talk Positif Untuk Meningkatkan Performa Atlet Basket. *Jurnal Psikologi Udayana*, 4(02), 367. <https://doi.org/10.24843/jpu.2017.v04.i02.p12>
- Suryanto, Erlina, F. (2020). Efikasi Diri dan Dukungan Sosial Guru dengan Kematangan Karir Siswa. *Indonesian Psychological Research*, 2(1), 29–38. <https://doi.org/10.29080/ipr.v2i1.230>
- Ullinuha, A. (2013). Layanan Konaeling Individu dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial Siswa di SMP PIRI 1 Yogyakarta. *Bimbingan Dan Konseling Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*.
- Wahyuni, N. (2020). Penerapan Teknik Self Talk Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di Smp Negeri 18 Makassar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 9, 13. [http://eprints.unm.ac.id/19079/1/JURNAL\\_NUR\\_WAHYUNI-1644041019.pdf](http://eprints.unm.ac.id/19079/1/JURNAL_NUR_WAHYUNI-1644041019.pdf)

## **PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA**

**Riani Puji Utami**

SMA Bina Insani Bogor

E-mail rianipujiutami26@gmail.com/087873067989

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan model project based learning (PjBL) di SMA Bina Insani Bogor. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas Bimbingan Konseling (PTBK) yang dilakukan dalam satu siklus terdiri atas satu pertemuan. Sampel penelitian adalah siswa kelas X Mipa I semester ganjil tahun pelajaran 2021-2022 SMA Bina Insani Bogor dengan jumlah 21 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan belajar pada siklus I. Peningkatan keaktifan siswa terjadi karena dalam pembelajaran dengan menerapkan model Project Based Learning siswa aktif dengan berdiskusi masing-masing kelompok yang sudah dibagi untuk mengamati permasalahan pada perlembangan remaja yang terjadi di lingkungan sekitar siswa, menyusun dan menyelesaikan tugas proyek bersama kelompoknya, mempresentasikan hasil diskusi serta menuliskan hasil diskusi kelompok di Buku Impian. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengamati permasalahan remaja.

**Kata Kunci:** *Project Based Learning (PjBL), Perkembangan Remaja*

---

## **IMPLEMENTATION OF THE PROJECT BASED LEARNING (PjBL) MODEL IN IMPROVING STUDENT ACTIVITY**

### **ABSTRACT**

The purpose of this study was to increase student activity by implementing a project based learning (PjBL) model at SMA Bina Insani Bogor. This research is an action research of Guidance Counseling (PTBK) class which is conducted in one cycle consisting of one meeting. The research sample was students of class X Mipa I odd semester in the 2021-2022 academic year at SMA Bina Insani Bogor with a total of 21 students. The results of this study indicate that student learning activity has increased in learning in cycle I. The increase in student activity occurs because in learning by applying the Project Based Learning model students are active by discussing each group that has been divided to observe problems in adolescent development that occur in the surrounding environment. students, compose and complete project assignments with their groups, present the results of the discussions and write the results of group discussions in the Dream Book. This shows that the Project Based Learning learning model can increase student activity in observing adolescent problems.

**Keywords:** *Project Based Learning (PjBL), Adolescent Development*

## PENDAHULUAN

Project Based Learning atau pembelajaran berdasarkan proyek merupakan tugas-tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan yang menantang atau permasalahan yang melibatkan para siswa di dalam desain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau aktivitas investigasi, memberi peluang para siswa untuk bekerja secara otonomi dengan periode waktu yang lama dan akhirnya menghasilkan produk-produk yang nyata (Thomas dalam Anggriani et al., 2019). Project Based Learning merupakan pembelajaran yang dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan siswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Project Based Learning adalah pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai metode pembelajaran. Para siswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis (Mahanal dalam Tipani et al., 2019). Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Sumarmi (dalam Gilis & Winarta, 2019) menyatakan bahwa Project Based Learning adalah proyek perseorangan atau kelompok yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu guna menghasilkan sebuah produk, kemudian hasilnya ditampilkan atau dipresentasikan. Selain mengerjakan dan menggunakan berbagai macam sumber belajar perlu juga melakukan pendekatan belajar aktif atau berpusat pada siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran Project Based Learning pemberian tugas-tugas berdasarkan permasalahan kompleks yang diberikan pada siswa untuk melakukan investigasi permasalahan secara berkelompok, memberikan kesempatan siswa lebih aktif belajar karena siswa didorong aktif dalam proses bertanya, menginvestigasi, menjelaskan, dan berinteraksi dengan permasalahan. Selanjutnya siswa diminta menghasilkan sebuah produk dari hasil investigasi dan dipresentasikan.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan umum yang dijumpai pada siswa SMA Bina Insani, yaitu (1) Peserta didik kurang merespon proses pembelajaran, sering diam ketika mendengarkan ceramah dari guru dan hanya beberapa peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, (3) kebanyakan guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan pemberian penugasan dilakukan melalui aplikasi google classroom. Fenomena tersebut menjadi penyebab kebosanan pada peserta didik, dan (4) Jika pembelajaran daring melalui videoconference banyak peserta didik mematikan kamera saat pembelajaran berlangsung.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) di dalam kelas dimana peserta didik akan terlibat secara total dan dituntut untuk beraktifitas secara individu maupun dengan kelompoknya. Pelaksanaan *Project Based Learning* akan mendapatkan hasil yang lebih baik karena dari perencanaan, tindakan dan refleksi dikerjakan. Model pembelajaran Project Based Learning memiliki langkah-langkah (sintaks) yang menjadi ciri khasnya dan membedakannya dari model pembelajaran lain). Langkah-langkah pembelajaran Project Based Learning, meliputi (1) menentukan pertanyaan dasar; (2) membuat desain proyek; (3) menyusun penjadwalan; (4) memonitor kemajuan proyek; (5) penilaian hasil; (6) evaluasi pengalaman (Hikmah, 2020).

Keuntungan dari model pembelajaran Project Based Learning menurut Mouround, dkk (dalam Masruroh & Ilahiyah, 2020) sebagai berikut. Pertama, meningkatkan motivasi. Peserta didik melaporkan bahwa belajar dalam proyek lebih fun dari pada komponen kurikulum yang lain. Laporan-laporan tertulis tentang proyek itu banyak yang menyampaikan bahwa peserta didik menjadi lebih tekun sampai melewati batas. Kedua, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian pada pengembangan

keterampilan kognitif tingkat tinggi pada peserta didik menekankan perlunya keterlibatan peserta didik didalam tugas-tugas pemecahan masalah dan pembelajaran khususnya bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. Ketiga, meningkatkan kolaborasi. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi (Johnson & Jhonson dalam (Masruroh & Ilahiyah, 2020)). Kelompok kerja kooperatif, evaluasi peserta didik, pertukaran informasi online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek (Titu, 2015). Keempat, meningkatkan keterampilan mengelola sumber.

Proses pelaksanaan Project based learning mulai dari observasi perencanaan, tindakan, diskusi, dan evaluasi. Bentuk kegiatannya adalah dalam kelompok yang anggotanya terdiri atas 5—6 peserta didik semuanya secara kolaboratif dalam mengamati permasalahan remaja yang ada di lingkungan sekitar. Model pembelajaran Project Based Learning apabila dilakukan dengan persiapan yang baik akan membawa hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati permasalahan yang dialami oleh remaja yang terjadi dilingkungan sekitarnya secara mendalam

## METODOLOGI

Pada penelitian tindakan kelas bimbingan dan konseling ini menggunakan model pendekatan yang dikemukakan oleh John Elliot, diawali dengan kegiatan perencanaan yang terlebih dahulu sudah diperoleh data peristiwa kelas berupa permasalahan yang terjadi dan sudah teridentifikasi, perencanaan bersifat umum dari keseluruhan siklus yang akan dilakukan. Kegiatan berikutnya adalah pelaksanaan atau tindakan penelitian, pada tahap tindakan atau pelaksanaan dilakukan proses pengamatan atau monitoring. Tahap akhir adalah

refleksi dari hasil pengamatan untuk perbaikan rencana umum dan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya (Sudrajat dalam Sudaryati, 2016)). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA I berjumlah 21 siswa dilaksanakan di SMA Bina Insani Bogor tahun ajaran 2021/2022. Obyek penelitian adalah keaktifan belajar siswa.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data informasi tentang keadaan siswa dilihat dari aspek kualitatif. Aspek kualitatif adalah data lapangan tentang hasil observasi, wawancara, kajian dokumen atau arsip yang menggambarkan proses belajar mengajar di kelas, kesulitan yang dialami guru ketika proses belajar mengajar, dan model pembelajaran yang digunakan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket dari evaluasi proses yang di lakukan ketika memberikan layanan bimbingan klasikal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, terdapat permasalahan permasalahan yang dapat disimpulkan bahwa di kelas X MIPA I mempunyai permasalahan yaitu pada keaktifan belajar rendah. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan metode yang sesuai.

Adapun penerapan model pembelajaran yang digunakan yaitu Project Based Learning (PjBL). Metode pembelajaran proyek sesuai dengan permasalahan yang diidentifikasi yang melibatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, karena siswa diharapkan dapat menyelesaikan suatu proyek berdiskusi, mengamati permasalahan perkembangan remaja yang terjadi dilingkungan sekitar siswa X Mipa I, mempresentasikan hasil pengamatan permasalahan



perkembangan remaja di setiap kelompok, serta menuliskan di buku impian BK.

Pada kegiatan perencanaan, peneliti merencanakan dan menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang diperlukan sesuai dengan model pembelajaran berbasis proyek, merencanakan prosedur dan hasil pembelajaran, merencanakan pengelolaan kelas, dan menyiapkan lembar observasi pada evaluasi proses. Kegiatan pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas menggunakan model berbasis proyek sampai menghasilkan produk belajar siswa berupa hasil pengamatan dari permasalahan remaja yang telah di presentasikan dan dituliskan dalam buku impian BK. Dalam kegiatan observasi, peneliti mengamati pelaksanaan tindakan siswa dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan data-data yang diperlukan melalui metode observasi, wawancara mendalam, diskusi kelompok, pencatatan dokumen, serta pemberian angket evaluasi proses untuk mengukur keaktifan siswa.

Hasil yang diperoleh kemudian dievaluasi, yaitu membandingkan hasil dengan kriteria yang diharapkan untuk kemudian diambil keputusan. Bersamaan dengan itu kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan tindakan yang dilakukan untuk kemudian dijadikan dasar pertimbangan dalam melakukan perbaikan atau penyempurnaan proses pembelajaran.

Selanjutnya di bawah ini akan diuraikan gambaran mengenai kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan penelitian bimbingan konseling yaitu dengan metode ceramah dan sesudah diberikan penerapan model project based learning dalam layanan bimbingan klasikal sebagai berikut:

1. Gambaran umum metode ceramah. Langkah-langkah Kegiatan Layanan:

a. Tahap Awal/Pendahuluan

- 1) Membuka dengan salam dan berdoa

- 2) Membina hubungan baik dengan peserta
- 3) Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling
- 4) Menanyakan kesiapan kepada peserta didik

b. Tahap Inti

- 1) Peneliti melakukan ceramah dalam menyampaikan materi layanan bimbingan klasikal
- 2) Peneliti mengajak curah pendapat dan tanya jawab
- 3) Peneliti memberi tugas kepada peserta didik

c. Tahap Penutup

- 1) Peneliti membuat kesimpulan
- 2) Peneliti menyampaikan materi layanan yang akan datang
- 3) peneliti mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam

2. Gambaran penerapan model project based learning (PjBL)

a. Perencanaan

Tindakan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut.

- 1) Merencanakan waktu pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan
- 2) Mempersiapkan tempat pelaksanaan pembelajaran
- 3) Mempersiapkan materi, media, dan alat-alat yang digunakan untuk layanan bimbingan klasikal
- 4) Menyusun perangkat rencana pelaksanaan layanan (RPL)

b. Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan. Tahap pelaksanaan dalam pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) ini meliputi:

1) Tahap Pendahuluan

Tindakan yang dilaksanakan guru pada tahap pendahuluan adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti membuka pelajaran dengan kegiatan pembukaan
- b) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan
- c) Peneliti menyampaikan inti dari materi pelajaran kepada peserta didik.

2) Tahap pembelajaran

Dilaksanakan berdasarkan 6 tahap pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) menurut Doppelt (2005:15) tahap tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Tahap awal (tahap disain tujuan) membuat rumusan masalah untuk mendisain tujuan sesuai dengan tema proyek yang akan dilakukan (tahap disain tujuan).
- b) Tahap kedua yaitu kegiatan merancang proyek (alternatif pemecahan masalah dan memilih solusi yang tepat). Pada tahapan ini peserta didik di berikan tugas/proyek untuk mencari dan mengamati permasalahan remaja yang terjadi di lingkungan peserta didik

- c) Tahap ketiga yaitu tahap akhir (tahap pelaksanaan dan evaluasi). Pada tahap ini siswa melakukan kegiatan proyek yaitu mempresentasi hasil dari pengamatan dari permasalahan remaja dan menuliskannya di buku impian BK. Melakukan penilaian untuk terhadap kelompok lain saat presentasi, penilain produk serta penilaian kinerja siswa selama kegiatan proyek tersebut.

3) Tahap Penutup

Pada tahap penutup, peneliti mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran secara bersama-sama. Peneliti kemudian memberikan lembar kerja peserta didik.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung ini sebagai upaya dalam mengamati pelaksanaan keaktifan peserta didik. Dalam melakukan observasi untuk mengamati jalannya pembelajaran dengan melakukan pencatatan terhadap keaktifan peserta didik pada seluruh proses pembelajaran yang berlangsung pada evaluasi proses.

d. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan refleksi terhadap hasil pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Hasil dari refleksi yang dilakukan digunakan sebagai pertimbangan

dalam merencanakan pembelajaran siklus berikutnya.

Pelaksanaan pembelajaran bimbingan klasikal dengan model pembelajaran berbasis projek ini berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik dilaksanakan dengan prosedur pembelajaran sebagai berikut. Pertama siswa diberikan tugas mandiri untuk mencari dan mengamati permasalahan remaja yang terjadi di lingkungan peserta didik dan mendiskusikannya dengan teman kelompok untuk dijadikan bahan presentasi. Kedua, hasil tugas ini dijadikan dasar oleh peserta didik untuk presentasi dengan menuliskan di buku impian BK. Ketiga, dari hasil presentasi ini kemudian dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Dalam kesimpulan, siswa yang tidak mendapat giliran presentasi dapat melakukan tanya jawab terhadap kelompok lain. Ketiga prosedur atau langkah-langkah pembelajaran ini terutama dilaksanakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam layanan bimbingan klasikal.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL pada peserta didik kelas X MIPA I di SMA Bina Insani Bogor dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada siklus I. Karena terdapat peningkatan keaktifan peserta didik ketika layanan bimbingan klasikal dilakukan dengan model penerapan project based learning, dibandingkan dengan menerapkan layanan bimbingan klasikal dengan metode ceramah. Hasil perolehan dari evaluasi proses 9,72% dengan predikat keterlaksanaan sangat baik saat menerapkan model project based learning dalam meningkatkan keaktifan peserta didik.

**Tabel I.** Instrumen Penilaian Proses

Aspek	Indikator	Pernyataan
Peserta didik	Sikap	Peserta didik antusias dalam kegiatan layanan (4)
		Peserta didik bekerjasama dalam mengikuti kegiatan layanan (3)
		Peserta didik aktif dalam mengikuti kegiatan layanan (4)

Waktu	Efektivitas	Waktu yang di gunakan sesuai dengan rencana pembelajaran (4)
Media	Sesuai aplikatif	Media yang digunakan BK sesuai dengan materi layanan (4) Media yang di gunakan aplikatif (4)
Materi	Relevan	Metode relevan dengan tujuan layanan sesuai tugas perkembangan (4)
Metode	Relevan	Metode relevan dengan tujuan layanan (4)
Guru BK	Penguasaan Materi	Guru BK menguasai materi layanan (4) Guru BK komunikatif dalam kegiatan layanan (4)
Rpl	Sesuai	Sesuai dengan kegiatan layanan (4)

**Keterangan rentang skor**

- 100 – 76 : Sangat Baik
- 75 – 51 : Baik
- 50 – 26 : Kurang Baik
- 25 < : Tidak Baik

$$\text{Nilai/skor} = \frac{\text{TOTAL SKOR PEROLEHAN}}{\text{TOTAL SKOR MAKSIMUM}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai/skor} = \frac{1075}{11000} \times 100\% = 9,72\%$$

Dari hasil observasi yang dilakukan selama satu siklus dengan menerapkan model pembelajaran PjBL memberikan banyak perubahan kepada peserta didik, diantaranya:

1. Peserta didik lebih antusias dalam mencari dan mengamati berbagai permasalahan remaja yang terjadi dilingkungan sekitarnya
2. Peserta didik dapat berkerjasama dalam mengikuti kegiatan layanan
3. Peserta didik aktif dalam mengikuti kegiatan layanan
4. Peserta didik merasa senang dengan metode yang diterapkan
5. Peserta didik melakukan presentasi berdasarkan fakta dari hasil pengamatannya
6. Perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran meningkat.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* yang dipadu dengan *buku impian BK* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas X MIPA I di SMA Bina Insani Bogor. Penelitian ini masih jauh dari sempurna, tetapi berdasarkan data dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan ada baiknya bagi guru mata pelajaran yang lain untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Dalam menerapkan pembelajaran *Project Based Learning* yang perlu dilakukan sebagai berikut. *Pertama*, menjelaskan sintaks pembelajaran *Project Based Learning* secara berurutan supaya mudah dipahami oleh siswa. *Kedua*, menyesuaikan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan materi pembelajaran yang memerlukan kegiatan analisis dan relevan dengan kehidupan nyata. *Ketiga*, menentukan bentuk proyek yang dapat dikerjakan secara berkelompok sehingga menciptakan interaksi kerjasama yang menciptakan aktivitas pada siswa dalam pembelajaran. *Keempat*, guru bersifat fasilitator dan memberi bimbingan selama peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran *Project Based Learning*. *Kelima*, menerapkan pembelajaran *Project Based Learning* yang dapat melengkapi dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

## REFERENSI

- Anggriani, F., Wijayati, N., Susatyo, E. B., & Kharomah, K. (2019). Pengaruh Project-Based Learning Produk Kimia Terhadap Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Proses Sains Siswa Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(2), 2404 – 2413.
- Gilis, N. I., & Winarta, I. K. A. (2019). Pengembangan Pembelajaran Project Based Learning Bermuatan Reflektif Pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah. *Journal Of Education Technology*, 3(4), 286 – 292.
- Hikmah, M. (2020). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Pemrograman Dasar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27 – 38.
- Masruroh, L., & Ilahiyah, I. I. (2020). Penerapan Project Based Learning Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Untuk Meningkatkan Karakter Ecoliteracy Mahasiswa. *Sainsteknopak*, 4(1).
- Sudaryati, N. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Media Audio Visual Pada Peserta Didik Kelas Vi Sdn Gumelar 03 Balung. *Pancaran Pendidikan*, 5(3), 71 – 80.
- Tipani, A., Toto, T., & Yulisma, L. (2019). Implementasi Model Pjbl Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Kemampuan Berpikir Analitis Siswa. *Bio Educatio:(The Journal Of Science And Biology Education)*, 4(2), 70 – 76.
- Titu, M. A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*, 9.

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM-BASED LEARNING (PBL)* UNTUK MENINGKATKAN CARA BELAJAR SISWA YANG EFEKTIF DAN EFISIEN

Mardhiyantingensih

SMP Negeri 3 Lasem

E-mail: [mardhiyantingensih92@gmail.com](mailto:mardhiyantingensih92@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling yang bertujuan untuk meningkatkan Cara Belajar yang efektif dan efisien Siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning. Penelitian ini dilaksanakan secara partisipatif selama satu siklus. Pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam belajar secara efektif dan efisien pada siklus I. Peningkatan belajar siswa terjadi karena dalam pembelajaran dengan menerapkan model Problem Based Learning siswa aktif dengan berdiskusi masing-masing kelompok yang sudah dibagi untuk mengamati permasalahan pada perkembangan remaja yang terjadi di lingkungan sekitar siswa, siswa dilatih untuk menganalisa dan memecahkan masalah dari hasil video yang telah diputar. Kemudian mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan cara belajar yang efektif dan efisien siswa.

**Kata Kunci:** Belajar Efektif dan Efisien, *Problem Based Learning*

---

## APPLICATION OF THE *PROBLEM-BASED LEARNING (PBL)* MODEL TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING EFFECTIVELY AND EFFICIENTLY

### ABSTRACT

*This research is a Guidance and Counseling Action Research which aims to improve the effective and efficient way of learning for students by applying the Problem Based Learning Model. This research was conducted in a participatory manner for one cycle. Data collection using observation sheets, and field notes. The data analysis used is qualitative analysis. This study shows that students experience an increase in learning effectively and efficiently in cycle I. The increase in student learning occurs because in learning by applying the Problem Based Learning model students are active by discussing each group that has been divided to observe problems in adolescent development that occur in environment around students, students are trained to analyze and solve problems from the results of the videos that have been played. Then present the results of the discussion in front of the class. This shows that the Problem Based Learning learning model can improve students' effective and efficient learning methods.*

**Keywords:** *Effective and Efficient Learning, Problem Based Learning*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang pendidikan yang sangat penting dalam kualitas sumber daya manusia. Menurut Kurniawan (2012), pendidikan adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengoptimalkan pengembangan potensi, keterampilan, dan sifat pribadi siswa. Kegiatan pendidikan dikoordinasikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Sebagaimana diatur dalam dalam Pasal 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, pendidikan nasional mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka pembentukan kehidupan masyarakat. , Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berakal, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab menjadi warga negara.

Kurikulum 2013 sebaiknya menggunakan metode *student-centric* yang mengharuskan siswa menjadi subjek pembelajaran. Menerapkan metodologi *student-centric* sangat penting untuk meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran. Hal ini mempengaruhi pemahaman siswa, dan semakin banyak materi yang dapat dipahami siswa maka akan semakin baik pula kemampuan siswa dalam menguasai materi tersebut

Salah satu solusi yang ditawarkan selama kegiatan pembelajaran adalah adanya inovasi pada model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif selama proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). PBL merupakan salah satu

model pembelajaran inovatif yang membekali siswa dengan kondisi belajar aktif (Nisa dalam Rahayu, 2019). PBL adalah model pembelajaran dimana siswa memperoleh keterampilan pemecahan masalah, pengetahuan terkait masalah, dan keterampilan pemecahan masalah melalui tahapan metode ilmiah (Astuti, 2019). Lebih lanjut Arends (dalam Ariandi, 2017) menyatakan bahwa PBL pada dasarnya adalah pembelajaran yang terdiri dari menghadirkan siswa dengan berbagai pertanyaan asli dan bermakna yang berfungsi sebagai sarana untuk menyelidiki dan menyelidiki. Pada awal pembelajaran, siswa diberikan masalah terlebih dahulu, kemudian masalah tersebut dianalisis untuk mencari solusi pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa. Belajar adalah kegiatan sadar untuk mendapatkan beberapa pengetahuan dari bahan yang dipelajari.

Menurut James O. Wittaker (dalam Parnawi, 2019) belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana perilaku dihasilkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Sedangkan menurut Cronbach (dalam Riyanto, 2014), pembelajaran efektif sekarang bersifat empiris. Lebih lanjut Howard L. Kingsley (dalam Akhadiyah Al'ifah, 2012) belajar adalah proses dimana perilaku (dalam arti luas) diciptakan atau dimodifikasi melalui latihan dan latihan. Belajar dikatakan sebagai suatu proses karena perubahan tingkah laku yang terjadi melalui suatu tahapan-tahapan yang pada akhirnya menjadi suatu hasil belajar. Misalnya: Seorang anak yang ingin dapat berjalan, maka ia mulai dilatih oleh orangtua, merangkak, berdiri, dituntun untuk mulai melangkah yang pada akhirnya si anak bisa mulai

berdiri dan mulai sedikit demi sedikit melangkah kakinya dan kemudian ia mulai dapat berjalan dengan sempurna.

Keterampilan siswa dalam belajar sangat mempengaruhi hasil belajar. Untuk sukses dalam belajar tentu ada cara bagaimana mencapai kesuksesan dalam belajar, yaitu keterampilan belajar yang harus dikuasai oleh seorang siswa. Keterampilan dalam belajar yaitu suatu kecakapan siswa yang harus dikuasai agar sukses dalam menjalani proses pembelajaran di sekolah. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan membuat jadwal belajar, membagi waktu belajar diluar jam sekolah, mengulang dan membaca buku pelajaran, ketrampilan menulis membuat catatan hasil rangkum, keterampilan memahami materi. Keterampilan belajar itu bertujuan untuk menaikkan level belajar siswa. Contoh siswa tidak pandai mengatur waktu belajar maka akan berpengaruh terhadap pola belajarnya

Demikian juga bila seorang siswa ingin mengetahui, dapat serta memahami sesuatu dengan baik maka ia harus melalui proses yang disebut proses belajar. Proses belajar akan menghasilkan perubahan yang bersifat "Intensional (disengaja)", positif, aktif, efisien, efektif dan fungsional. Hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII D SMP N 3 LASEM menunjukkan ada permasalahan yang timbul dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Masalah tersebut yaitu tentang siswa yang belum belajar secara efektif dan efisien apalagi ditambah dengan kondisi pandemi seperti sekarang ini.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mengolah hasil observasi dan wawancara semaksimal mungkin dan memvalidasinya berdasarkan situasi observasi kelas yang sebenarnya (E. I. Wati et al., 2017). Metode kualitatif deskriptif menekankan atau menjelaskan peristiwa yang terjadi, atau memecahkan masalah yang terjadi berdasarkan data yang diperoleh melalui pengamatan langsung (observasi) atau wawancara, dan menjadikan hasil yang diperoleh lebih efektif (Armadani & Supriyanto, 2020). Untuk memperjelas kebenaran data yang diperoleh, perlu dilakukan observasi (mengamati) melalui dialog langsung dengan siswa. Selain itu, pendekatan deskriptif dan kualitatif memerlukan penyelidikan dan pengecekan dampak yang menimbulkan masalah.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di kelas. Peneliti melakukan wawancara dengan siswa yang dijadikan sampel untuk penelitian ini. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Analisis data karya tulis ilmiah ini dilakukan dengan cara menciutkan dan menyajikan data.

Dalam hal reduksi data, kegiatan peneliti meliputi melanjutkan hasil penelitian baik dari observasi maupun wawancara. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap. Yaitu, (1) tahap persiapan dengan memilih fokus penelitian dan menentukan judul penelitian. (2) Tahap



implementasi dengan pengumpulan data melalui penelitian, observasi, dan dokumentasi terhadap hambatan-hambatan yang mempengaruhi proses pembelajaran baik secara internal maupun eksternal. (3) Pada tahap observasi, selain mewawancarai siswa di kelas, peneliti melakukan observasi langsung dengan menggunakan metode observasi untuk menunjukkan seberapa efektif informasi yang diberikan oleh siswa. (4) Tahap pengumpulan data, setelah melakukan wawancara dan observasi, tahap terakhir adalah pengumpulan data. Di sini, data yang diperoleh diolah sebanyak mungkin dan dianalisis untuk faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi pendidikan dan pembelajaran. Kegiatan yang memungkinkan peneliti berpikir dan merumuskan metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengubah gaya belajar siswa dan menciptakan kelas yang bermanfaat

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan di ruang kelas dengan responden siswa kelas VIII SMP N 3 Lasem maka dapat diperoleh data bahwa siswa cenderung tidak belajar secara efektif dan efisien, siswa belajar apabila mempunyai PR (Pekerjaan Rumah) atau saat mau ulangan saja. Terbukti bahwasannya dari pengamatan langsung (observasi) di salah satu kelas sebagai sampel penelitian terlihat bahwa hanya 75% siswa memiliki nilai yang dibawa KKM, Disini dapat terlihat bahwa kurangnya pemahaman siswa dalam belajar secara efektif dan efisien.

Adapun metode yang digunakan yaitu Problem Based Learning (PBL). Metode

pembelajaran berbasis masalah yang melibatkan peserta didik untuk berfikir kritis untuk mengidentifikasi dan menganalisis mencari solusi dari masalah tersebut, jadi peran guru dalam pembelajaran adalah memberikan berbagai masalah, pertanyaan dan memberikan fasilitas terhadap penyelidikan peserta didik. Pada kegiatan perencanaan, peneliti merencanakan dan menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang diperlukan sesuai dengan model pembelajaran berbasis masalah, merencanakan prosedur dan hasil pembelajaran, merencanakan pengelolaan kelas, dan menyiapkan lembar observasi pada evaluasi proses. Kegiatan pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas menggunakan model berbasis masalah sehingga siswa dapat menganalisa dan mencari solusi pemecahan masalah yang kemudian dipresentasikan.

Dalam kegiatan observasi, peneliti mengamati pelaksanaan tindakan siswa dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan data-data yang diperlukan melalui metode observasi, wawancara mendalam, diskusi kelompok, pencatatan dokumen, serta pemberian angket evaluasi hasil untuk mengukur pemahaman siswa tentang belajar secara efektif dan efisien.

Hasil yang diperoleh kemudian dievaluasi, yaitu membandingkan hasil dengan kriteria yang diharapkan untuk kemudian diambil keputusan. Bersamaan dengan itu kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan tindakan yang dilakukan untuk kemudian dijadikan dasar pertimbangan dalam melakukan perbaikan atau penyempurnaan proses pembelajaran.

Selanjutnya di bawah ini akan diuraikan gambaran mengenai kegiatan yang dilakukan

sebelum melakukan penelitian bimbingan konseling yaitu dengan metode ceramah dan sesudah diberikan penerapan model problem based learning dalam layanan bimbingan klasikal sebagai berikut:

1. Gambaran umum metode ceramah. Langkah-langkah Kegiatan Layanan:

- a. Tahap Awal/Pendahuluan
  - 1) Membuka dengan salam dan berdoa
  - 2) Membina hubungan baik dengan peserta
  - 3) Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling
  - 4) Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
- b. Tahap Inti
  - 1) Peneliti melakukan ceramah dalam menyampaikan materi layanan bimbingan klasikal
  - 2) Peneliti mengajak curah pendapat dan tanya jawab
  - 3) Peneliti memberi tugas kepada peserta didik
- c. Tahap Penutup
  - 1) Peneliti membuat kesimpulan
  - 2) Peneliti menyampaikan materi layanan yang akan datang
  - 3) peneliti mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam

2. Gambaran penerapan model project based learning (PBL)

a. Perencanaan

Tindakan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut.

- 1) Merencanakan waktu pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan
- 2) Mempersiapkan tempat pelaksanaan pembelajaran

3) Mempersiapkan materi, media, dan alat-alat yang digunakan untuk layanan bimbingan klasikal

4) Menyusun perangkat rencana pelaksanaan layanan (RPL)

b. Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan. Tahap pelaksanaan dalam pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) ini meliputi:

1) Tahap Pendahuluan

Tindakan yang dilaksanakan guru pada tahap pendahuluan adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti membuka pelajaran dengan kegiatan pembukaan
- b) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan
- c) Peneliti menyampaikan inti dari materi pelajaran kepada peserta didik.

2) Tahap pembelajaran

Tahapan PBL dalam pembelajaran terdiri atas: (1) penyajian masalah, (2) perencanaan penyelesaian masalah, (3) penyelidikan masalah, (4) penyajian hasil, dan (5) menganalisis dan evaluasi.

3) Tahap Penutup

Pada tahap penutup, peneliti mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran secara bersama-sama. Peneliti

kemudian memberikan lembar kerja peserta didik.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung ini sebagai upaya dalam mengamati pelaksanaan keaktifan peserta didik. Dalam melakukan observasi untuk mengamati jalannya pembelajaran dengan melakukan pencatatan terhadap pemahaman peserta didik pada seluruh proses pembelajaran yang berlangsung pada evaluasi hasil.

d. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan refleksi terhadap hasil pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Hasil dari refleksi yang dilakukan digunakan sebagai pertimbangan dalam merencanakan pembelajaran siklus berikutnya.

Pelaksanaan pembelajaran bimbingan klasikal dengan model pembelajaran berbasis masalah ini berhasil meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam belajar yang dilaksanakan dengan prosedur pembelajaran sebagai berikut. Pertama siswa diputar video kemudian peserta didik diminta untuk menganalisis permasalahan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Kedua, mendiskusikannya dengan teman kelompok untuk dijadikan bahan presentasi. Ketiga, peserta didik mempresentasikan hasil dari diskusi yang telah dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Dalam kesimpulan, siswa yang tidak mendapat giliran presentasi dapat melakukan tanya jawab terhadap kelompok lain. Ketiga prosedur atau langkah-langkah pembelajaran ini terutama dilaksanakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman

peserta didik untuk belajar secara efektif dan efisien dalam layanan bimbingan klasikal.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL pada peserta didik kelas VIII SMP N 3 Laesm dapat meningkatkan pemahaman belajar secara efektif dan efisien peserta didik pada siklus I. Karena terdapat peningkatan keefektifan belajar peserta didik ketika layanan bimbingan klasikal dilakukan dengan model penerapan problem based learning, dibandingkan dengan menerapkan layanan bimbingan klasikal dengan metode ceramah.

Dari hasil observasi yang dilakukan selama satu siklus dengan menerapkan model pembelajaran PBL memberikan banyak perubahan kepada peserta didik, diantaranya:

- 1) Peserta didik lebih antusias dalam mengamati dan mencari masalah yang ada dilingkungan sekitar
- 2) Peserta didik dapat berkerjasama dalam mengikuti kegiatan layanan
- 3) Peserta didik lebih fokus dan aktif dalam mengikuti kegiatan layanan
- 4) Peserta didik merasa senang dengan metode yang diterapkan
- 5) Peserta didik melakukan presentasi berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan
- 6) Perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran meningkat

## KESIMPULAN

Guru sebagai tenaga pendidik mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menarik minat dan aktivitas siswa dalam belajar yang baik dengan tujuan memperoleh hasil yang maksimal dan tentunya nilai yang tinggi. Salah satu penyebabnya adalah siswa kurang memahami bagaimana cara belajar yang efektif dan efisien dengan menggunakan metode lama yaitu metode ceramah, media pembelajaran banyak yang belum menerapkan kegiatan belajar kurang bervariasi akibatnya siswa saat dikelas kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga nilainya menurun / dibawah KKM. Siswa juga jarang belajar, mereka belajar jika memiliki PR atau jika akan ulangan. Oleh karena itu metode PBL adalah metode yang sangat tepat untuk meningkatkan cara belajar siswa yang efektif dan efisien, karena metode PBL mengajak siswa untuk berfikir kreatif dan kritis dalam pembelajaran. Dalam menerapkan pembelajaran *Problem Based Learning* yang perlu dilakukan sebagai berikut. *Pertama*, menjelaskan sintaks pembelajaran *Problem Based Learning* secara berurutan supaya mudah dipahami oleh siswa. *Kedua*, menyesuaikan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan materi pembelajaran yang memerlukan kegiatan analisis dan pemecahan masalah. *Ketiga*, mendiskusikan cara menyelesaikan masalah/ mencari alternatif solusi yang dilakukan secara berkelompok sehingga menciptakan interaksi kerjasama yang menciptakan aktivitas pada siswa dalam pembelajaran. *Keempat*, guru bersifat fasilitator dan memberi bimbingan selama peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran *Problem Based Learning*. *Kelima*, menerapkan pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat melengkapi dan meningkatkan kualitas pembelajaran

## REFERENSI

- Akhadiyah Al 'Ifah, E. W. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Segitiga Pada Siswa Kelas Vii-D Smp Islam Gandusari Trenggalek*.
- Ariandi, Y. (2017). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Aktivitas Belajar Pada Model Pembelajaran Pbl. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 579 – 585.
- Armadani, G., & Supriyanto, A. (2020). Pengaruh Belajar Mahasiswa Secara Internal Maupun Eksternal Dan Metode Pembelajaran Yang Efektif Dan Efisien. *Seminar Nasional Arah Manajemen Sekolah Pada Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19*.
- Astuti, T. P. (2019). Model Problem Based Learning Dengan Mind Mapping Dalam Pembelajaran Ipa Abad 21. *Proceeding Of Biology Education*, 3(1), 64 – 73.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Deepublish.
- Rahayu, S. R. I. (2019). *Peningkatan Motivasi Belajar Ppkn Melalui Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas X Akuntansi Smk Muhammadiyah 1 Kedungtuban*. Ikip PGRI Bojonegoro.
- Riyanto, H. Y. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. Prenada Media.
- Wati, E. I., Ilyas, M., & Sulistyowati, E. D. (2017). Pengembangan Media Mobile Learning Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Pada Siswa Kelas X Smk. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni Dan Budaya*, 1(4), 291 – 304.
- Wati, E. R. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*.

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PBL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MANAJEMEN WAKTU BELAJAR DI MASA PANDEMI**

**Ida Ayu Putu Sri Andini**

SMP Kesatuan Bogor

E-mail: [dayuberokjunior@gmail.com](mailto:dayuberokjunior@gmail.com)/No. HP 08561409069

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan pemahaman, aktivitas siswa kelas VIII SMP Kesatuan Bogor dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal pada jam pelajaran Bimbingan Konseling dengan model pembelajaran PBL. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 1 siklus yang terdiri dari 1 kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan di kelas 8 SMP Kesatuan Bogor. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, interview dan angket sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dan angket digunakan untuk menggambarkan pemahaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model PBL. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman belajar peserta didik dan aktivitas belajar dari kondisi awal. Peningkatan tersebut menunjukkan keberhasilan penerapan model pembelajaran PBL, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan pemahaman siswa terhadap manajemen waktu belajar di masa pandemi melalui model pembelajaran PBL telah berhasil dilakukan.

**Kata Kunci:** PBL; pemahaman; manajemen waktu

## **APPLICATION OF THE PBL LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENT'S UNDERSTANDING OF STUDY TIME MANAGEMENT DURING PANDEMIC**

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to describe the understanding, activities of class VIII students of SMP Kesatuan Bogor in participating in classical guidance services during the Bombingan Counseling lesson with the PBL learning model. This research is a classroom action research conducted in 1 cycle consisting of 1 meeting. This research was conducted in the 8th grade of SMP Unit Bogor. Data collection techniques used observation, interviews and questionnaires, while data analysis used descriptive qualitative analysis. Observation techniques were used to determine student activities in participating in learning and questionnaires were used to describe students' understanding of learning during learning with the PBL model. The results of this study indicate an increase in students' understanding of learning and learning activities from the initial conditions. This increase shows the success of implementing the PBL learning model, thus it can be concluded that increasing students' understanding of learning time management during the pandemic through the PBL learning model has been successfully carried out.*

**Keywords:** PBL; understanding; time management

## PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan, nilai-nilai atau melatih ketrampilan. Pendidikan berfungsi mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual telah dimiliki oleh peserta didik, sebab peserta didik bukanlah gelas kosong yang harus diisi dari luar, salah satu usaha agar mutu pendidikan di Indonesia dapat ditingkatkan adalah dengan memperbaiki proses belajar di dalam maupun diluar kelas. Proses belajar mengajar ini dapat diperbaiki salah satunya adalah dengan cara mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTBK).

Pada dasarnya sebagai seorang calon pendidik sebenarnya secara tidak sadar sudah sangat sering menemukan berbagai macam masalah dan solusi pemecahannya salah satunya yaitu cerita dari pendidik-pendidik disekitar penulis, hanya saja masih belum banyak laporan yang dibuat. Sekaranglah hendaknya para calon penerus mulai belajar melaksanakan dan membuat laporan PTBK dengan tujuan memperbaiki mutu pembelajaran dan dapat memberi pengetahuan kepada para pendidik terhadap pemecahan suatu masalah di dalam kelas. Melalui laporan tersebut nantinya bisa dijadikan sebuah acuan bagi pendidik, sehingga kita dapat memperbaiki kualitas pembelajaran disamping sebagai informasi bagi rekan sejawat. Dan sebagai calon pendidik, peneliti juga berusaha melakukan PTBK dan membuat laporannya.

Berdasarkan hasil AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik) menunjukkan hasil 76 % siswa lupa waktu ketika menggunakan gadget. Selama pandemi semua kegiatan dan aktifitas memang banyak dilakukan secara online dan tentunya sangat mempengaruhi pola komunikasi dan belajar siswa. Berdasarkan hasil diatas

maka penting sekali siswa memahami pentingnya manajemen waktu dalam belajar sehingga penggunaan gadgetpun bisa lebih efektif dan positif. Menurut Davidson (dalam Hidayanto, 2021) manajemen waktu adalah cara memanfaatkan waktu dengan baik dimana seseorang mampu menyelesaikan sesuatu dengan lebih cepat dan bekerja lebih cerdas. Tentunya setelah pesertadidik mengetahui pentingnya mengatur waktu maka diharapkan siswa dapat menggunakan waktu dengan sebaik mungkin.

## METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif (*qualitative research*). Pendekatan yang di gunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dimana pendekatan kualitatif ini adalah penelitian Kualitatif (*Qualitative research*) adalah suatu penelitian yang ditunjukan untuk mendeskripsikan dan menganalisi penomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Aspek kualitatif adalah data lapangan tentang hasil observasi, wawancara, kajian dokumen atau arsip yang menggambarkan proses belajar mengajar di kelas, kesulitan yang dialami guru ketika proses belajar mengajar, dan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian kualitatif menggunakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Rodiah, 2019). Pendekatan ini diarahkan pada latar dari individu tersebut secara holistik/utuh Burhan Bungin (dalam Makbul, 2021).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan bimbingan konseling (PTBK) yang dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari beberapa tahap yaitu persiapan, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 83 di SMP Kesatuan Bogor tahun pelajaran 2021/2022. Obyek

penelitian ini adalah aktivitas belajar dengan menggunakan model pembelajaran PBL. Data penelitian diperoleh dengan cara wawancara, observasi, dan studi dokumentasi.

Teknik analisis data dilakukan dengan model analisis jalinan atau mengalir (*flow model of analysis*) dan model analisis interaktif. Analisis dalam penelitian kualitatif terdiri dari tiga komponen pokok meliputi reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan dengan verifikasi. Pada dasarnya model analisis interaktif proses berbentuk siklus, yang artinya pada bentuk ini peneliti tetap bergerak diantara tiga komponen analisis dengan poses pengumpulan data selama kegiatan pengumpulan berlangsung (Widodo et al., 2021). Sesudah pengumpulan data berakhir, maka peneliti bergerak diantara tiga komponen analisisnya dengan menggunakan waktu yang ada.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data informasi tentang keadaan siswa dilihat dari aspek kualitatif. Analisis data dilakukan dalam tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, terdapat permasalahan-permasalahan yang dapat disimpulkan bahwa di kelas VIII mempunyai permasalahan yaitu yakni terkait manajemen waktu belajar dimasa pandemi. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai.

Adapun metode yang digunakan yaitu Problem Based Learning (PBL). PBL adalah suatu metode pembelajaran menggunakan masalah yang disusun sedemikian rupa, yang berfungsi sebagai pemicu siswa untuk mempelajari baik keterampilan pemecahan masalah maupun mendapatkan

pengetahuan ilmu dasar. Wood (dalam Yolantia et al., 2021) menekankan bahwa PBL memfasilitasi tidak hanya pengembangan keterampilan pemecahan masalah, tetapi juga perolehan ilmu pengetahuan dan pemahaman, serta beberapa keterampilan penting lainnya seperti keterampilan komunikasi, kerja dalam tim, tanggung jawab dan kemandirian dalam belajar, serta menghormati orang lain. Dalam pelaksanaannya, model PBL dilakukan secara berkelompok dimana masing masing kelompok terdiri dari 10 anggota kelompok, kemudian diberikan video yang memuat suatu permasalahan untuk didiskusikan solusinya. Materi manajemen waktu di masa pandemi merupakan materi yang dipilih karena pada perolehan hasil AKPD yang menunjukkan prosentase sekitar 76 % siswa sering lupa waktu ketika sudah memegang gadget sehingga topik manajemen waktu belajar dimasa pandemi dipilih untuk diangkat menjadi konteks permasalahan dalam kehidupan nyata dengan begitu memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

Langkah-langkah PBL yang diterapkan meliputi: orientasi pada masalah, pengorganisasian kelompok belajar, melakukan penyelidikan, menyajikan hasil karya, dan analisis/ evaluasi proses penyelesaian masalah. Peserta didik diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan yang diajukan guru serta diminta untuk menghasilkan karya sebagai hasil pemikiran menyelesaikan masalah yang ada (dalam bentuk presentasi kelompok yang merupakan hasil dari diskusi kelompok).

Pembelajaran dengan model PBL membuat peserta didik mampu memecahkan masalah masalah faktual, baik local, nasional, ataupun global dan melatih peserta didik untuk berpikir kritis melalui fenomena, isu, dan data untuk memberikan solusi permasalahan. PBL memfasilitasi tercapainya kompetensi melalui proses pemecahan masalah yang diawali dengan



mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data yang diperoleh dari tayangan video serta memberikan solusi terhadap masalah. Aktivitas diskusi kelompok memberikan ruang kepada siswa untuk dapat berperan aktif dalam berpendapat dan mengemukakan pendapatnya. Melalui diskusi kelompok yang telah dilakukan nampak siswa dapat memberikan pemecahan masalah dan solusi yang beragam. Metode pembelajaran PBL mempermudah siswa dalam memahami materi manajemen waktu belajar dimasa pandemi, dan lebih dari 80 persen siswa dapat berperan aktif saat kegiatan pembelajaran serta pada saat pemaparan dan diskusi kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian sekitar 27 orang siswa dari kelas 83 menjawab bahwa pentingnya mengatur waktu didalam belajar terutama dimasa pembelajaran yang berbasis online biasanya banyak permasalahan yang terjadi seperti terlalu asik bermain gadget seperti bermain game dan aktivitas virtual lainnya terkait dengan sosial media yang tentunya mempengaruhi konsentrasi dan perhatian siswa dirumah. Berkaitan dengan hal tersebut peserta didik berpendapat perlu adanya penerapan disiplin dalam belajar di rumah melalui manajemen waktu yang diterapkan oleh masing masing pribadi peserta didik. Manajemen waktu yang dimaksudkan meliputi kemampuan mengelola waktu dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas sekolah, mengatur jam belajar agar maksimal saat menghadapi ujian harian ataupun ujian sekolah, serta membagi skala prioritas selama online.

Berdasarkan hasil AKPD diperoleh hasil bahwa seluruh siswa sudah memahami dengan baik terkait dengan manajemen waktu dalam belajar dimasa pandemi, hal ini dibuktikan dengan jawaban siswa yang menunjukkan penjelasan terhadap pemahaman manajemen waktu serta hasil yang diperoleh setelah kegiatan layanan klasikal diberikan oleh guru BK.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran PBL mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan manajemen waktu belajar di masa pandemi.

## KESIMPULAN

Metode pembelajaran PBL mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap manajemen waktu belajar dimasa pandemi. Melalui metode PBL guru BK memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dimana didalam prosesnya siswa juga memperoleh ilmu pengetahuan dan pemahaman. Melalui keterampilan komunikasi yang terbentuk diantara siswa mampu meningkatkan pemahaman serta memberikan pengalaman kepada siswa dengan solusi dan pemecahan masalah yang sudah di hasilkan. Dengan demikian model pembelajaran PBL dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peneliti berpendapat bahwa model-model pembelajaran seperti ini perlu diterapkan tidak hanya pada kegiatan layanan klasikal bimbingan konseling saja namun juga dapat dilakukan pada mata pelajaran lainnya.

## REFERENSI

- Hidayanto, D. N. (2021). Manajemen Waktu: Filosofi – Teori-Implementasi. *Indonesia: Pt Rajagrafindo Persada*.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian*.
- Rodiah, S. (2019). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas Ix Mts Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Berdasarkan Gender. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1 – 8.
- Septa, E. E., Yuningsih, C. R., & Sadono, S. (2021). Analisis Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Primagama

- Homeschooling Tahun 2020, Kota Jakarta Timur.  
*Eproceedings Of Art & Design*, 8(2).
- Setiyoningsih, T. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Ipa Berbasis Lingkungan Di Smpn 1 Gabus-Grobogan. *Manajemen Pendidikan*, 12(1), 1 – 9.
- Widodo, H., Sari, D. P., Wanhar, F. A., & Julianto, J. (2021). Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Dan Konseling Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Smk. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2168 – 2175.
- Yolantia, C., Artika, W., Nurmaliah, C., Rahmatan, H., & Muhibbuddin, M. (2021). Penerapan Modul Problem Based Learning Terhadap Self Efficacy Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(4), 627 – 637.

## HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA USER GAME ONLINE

Sekar Safitri<sup>1</sup>, Fikrie<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

E-mail: [sekar.safitri99@gmail.com](mailto:sekar.safitri99@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal pada user *game online*. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan antara kecanduan *game* terhadap perilaku agresif verbal pada user *game online*. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional dan teknik pengambilan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria individu berada pada tahap remaja sampai dengan dewasa awal (12 tahun s/d 40 tahun) yang bermain *game online*; memiliki rentang waktu minimal bermain lebih dari 3-5 jam perhari, jenis *game* MMORPG, MOBA, FPS, *Battle Royale* sejumlah 174 orang. Skala yang digunakan untuk pengambilan data adalah skala kecanduan *game* dengan rentang daya item 0,280-0,611 dan memiliki nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,929 dan skala agresif verbal dengan rentang daya item 0,300-0,674 dan memiliki nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,945. Analisis data yang digunakan adalah korelasi *product moment pearson* dengan bantuan software SPSS 23.0 (*Statistical Packages for the Social Sciences*). Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai korelasi ( $r = 0,639$ ;  $p < 0,05$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal pada user *game online*.

**Kata Kunci:** *Kecanduan Game online, Perilaku Agresif Verbal*

## THE RELATIONSHIP BETWEEN GAME ADDICTION AND VERBAL AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ONLINE GAME USERS

### ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between game addiction and verbal aggressive behavior in online game users. The hypothesis of this research is that there is a relationship between game addiction and verbal aggressive behavior in online game users. The method used is a quantitative approach with a correlational design and the subject-taking technique in this study uses a purposive sampling technique, with the criteria of individuals being in the stage of adolescence to early adulthood (12 years to 40 years) playing online games; has a minimum playing time span of more than 3-5 hours day, the type of game is MMORPG, MOBA, FPS, *Battle Royale* as many as 174 people. The scale used for data collection is a game addiction scale with an item power range of 0.280-0.611 and has a reliability value of Cronbach's alpha of 0.929 and a verbal aggressive scale with an item power range of 0.300-0.674 and has a reliability value of Cronbach's alpha of 0.945. Analysis of the data used is Pearson's product moment correlation with the help of SPSS 23.0 (*Statistical Packages for the Social Sciences*) software. The results of statistical calculations show the correlation value ( $r = 0.639$ ;  $p < 0.05$ ). These results indicate that there is a positive relationship between game addiction and verbal aggressive behavior in online game users.

**Keywords:** *Online Game Addiction, Verbal Aggressive Behavior*

## PENDAHULUAN

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat jumlah pengguna internet untuk tahun 2019 hingga 2020 mencapai 196,7 juta atau 73,7 %. Data ini meningkat sekitar 8,9 % atau sekitar 25,5 juta pengguna internet dari total populasi 266 juta penduduk di Indonesia (APJII, 2020). Hal ini cukup potensial bagi perkembangan industri *game online*. Pesatnya pengguna internet di Indonesia semakin meningkatkan pula para pemain *game online* di Indonesia (Affandi, 2013). Jumlah *gamer* di dunia sekarang mencapai 3,5 miliar orang (Datareportal.com). Sementara terdapat 52 juta orang yang merupakan *gamer* di Indonesia pada tahun 2019 sehingga hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara peringkat ke-6 dengan jumlah *gamer* terbanyak di Asia dan peringkat 16 di dunia (Fauzi, 2020).

Fenomena bermain *game online* banyak digemari berbagai kalangan, tidak hanya bagi anak-anak atau remaja, namun juga dewasa awal hingga menjelang lanjut usia (Lutfiwati, 2018). Selaras dengan ini, hasil survei peneliti terhadap pemain *game online* dengan rentang usia bervariasi antara 15 tahun sampai dengan 29 tahun dan di dominasi oleh anak muda yang berusia 18 tahun sampai 22 tahun. Peneliti juga menemukan rata-rata jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* adalah 20 jam dalam satu minggu.

Data-data tersebut menunjukkan tingginya pengguna *game online* di Indonesia. Hal ini beriringan dengan munculnya permasalahan-permasalahan yang timbul akibat bermain *game online* (Fitri et al., 2018). *Game online* memberikan dampak negatif bagi siswa sekolah yang membuat siswa malas sekolah, terbengkalainya tugas-tugas sekolah, dan terganggunya kesehatan fisik mereka (Masya & Candra, 2016). Safitri (2020) menjelaskan dampak negatif lain ketika bermain *game online* di antaranya yaitu, sakit mata, meninggalkan kewajiban, interaksi sosial berkurang, dan mudah emosi. Hal ini sesuai pendapat Jannah et al., (2015) bahwa remaja yang kecanduan bermain *game online* cenderung mengabaikan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan *game online* dan juga akan merasa gelisah jika dia tidak bisa bermain *game online*. Ariantoro (2016) menemukan bahwa *game online* juga dapat memiliki

efek negatif lainnya, seperti kesehatan fisik dan mental menjadi terganggu, menimbulkan efek adiktif, dan menghabiskan banyak uang untuk *game online*, serta dapat mengucapkan hal-hal yang buruk.

Anderson dan Bushman (dalam Kartini, 2016) menemukan bahwa munculnya perilaku kasar dan agresif merupakan dampak negatif lainnya dari bermain *game online*. Sears et al., (2009) mengatakan bahwa perilaku agresif adalah sebuah tindakan yang di sengaja untuk menyakiti orang lain. Sementara, Breakwell (dalam Satria et al., 2015) mendefinisikan bahwa agresif itu adalah sebuah perilaku untuk menyakiti atau merugikan orang lain karena memiliki keinginan yang berbeda dengan pelaku.

Andrianis et al., (2011) mengatakan *game online* terbagi menjadi dua kelompok yakni *game online* jenis agresif dan non-agresif. Henry (dalam Andrianis et al., 2011) menyatakan bahwa *game online* jenis non agresif hanya bersifat “mengolah” otak saja dan tidak mengandung unsur kekerasan, *game* jenis non agresif ini dapat memberikan manfaat, seperti mengenalkan teknologi dan fiturnya, melatih motorik, melatih untuk memecahkan masalah dan logika, memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarah dan aturan, serta bersifat menghibur. Lain hal nya dengan bermain *game* yang berjenis agresif, Shao & Wang (2019) menemukan bahwa paparan video *game online* mengandung kekerasan berkorelasi positif dengan peningkatan perilaku agresif remaja. Hal ini sesuai dengan penelitian Yunita & Augesty (2020) yang menemukan bahwa bermain *game* yang berlebihan akan membuat anak meniru perilaku kekerasan yang terjadi dalam *game online* lalu diterapkan dalam kehidupan nyata.

Pada salah satu kasus yang terjadi di Jakarta Bachtar (2020) seorang remaja berinisial CCS (18 tahun) tega menusuk ibu kandungnya, TS (47 tahun) menggunakan gunting dan penyebab dari perilaku ini diketahui CCS mengalami kecanduan *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (dalam Rondo et al., 2019) yang berjudul siswa yang kecanduan *game online* dan perilaku agresif di SMP Negeri 14 Pekanbaru menunjukkan bahwa seseorang yang kecanduan *game online* akan memiliki efek negatif yaitu kecenderungan untuk berperilaku agresif fisik maupun verbal. Perilaku agresif verbal merupakan salah satu bentuk dari perilaku agresif.

Temuan-temuan ini sejalan dengan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi pada saat bermain *game online* ditemukan beberapa perilaku agresif verbal yang dilakukan oleh pemain *game online* lain, perilaku tersebut antara lain mengeluarkan kata-kata kasar makian, olok-olok dan kata-kata jorok yang sering dikeluarkan oleh para pemain *game* saat mereka bermain *game online*. Selaras dengan hasil observasi ini, berdasarkan *survey* sederhana yang dilakukan peneliti melalui *google* formulir dengan pertanyaan apakah pernah mengucapkan kata-kata kasar ketika bermain *game online* dan apakah mereka pernah mendapatkan perlakuan kata-kata kasar ketika bermain *game online*, ditemukan hampir semua responden mengatakan pernah menggunakan kata-kata kasar dan mendapat perlakuan kasar.

Fenomena yang didapatkan peneliti melalui studi pendahuluan ini disebut dengan fenomena perilaku agresif verbal. Perilaku agresif verbal adalah perilaku yang menggunakan kata-kata lisan untuk menyakiti orang lain dengan sengaja (Rösner et al., 2016). Myers mengatakan bahwa agresif verbal adalah suatu tindakan dengan tujuan menyakiti perasaan orang lain secara sengaja, perilaku yang termasuk dalam hal ini misalnya menghina, mengancam, gosip, ejekan, dan menyindir (Olga, 2019).

Perilaku agresif verbal dapat memberikan dampak negatif bagi yang melakukan maupun bagi yang mendapatkan perlakuan tersebut. Hasil penelitian Amanda (2016) menemukan 61,38% pemain *game* mengalami perasaan takut, gugup dan gelisah ketika mengalami agresif verbal. Setiawati & Gunado (2019) menambahkan mereka yang mendapatkan perlakuan agresif verbal mengalami rasa sakit baik secara fisik maupun psikis. Musbikin (dalam Tiani, 2014) menyebutkan dampak negatif bagi pelaku agresif verbal adalah kehilangan kepedulian terhadap sesama, tidak mudah menerima kekalahan, bahkan menjadi mudah menyakiti teman-teman seusia ataupun yang lebih kecil. Sejalan dengan temuan Setiawati & Gunado (2019) dampak lain bagi pelaku agresif verbal adalah akan memiliki kesulitan dalam mengendalikan emosinya.

Myers (2012) menjelaskan bahwa salah satu *perspektif* teori yang dapat menjelaskan tentang

perilaku agresif adalah *perspektif* teori belajar sosial. Bandura (dalam Kusnita, 2018) menjelaskan bahwa inti dari belajar sosial adalah *modelling* yang berupa peniruan atau pengulangan apa yang dilakukan orang lain melalui berbagai proses pengamatan yang melibatkan proses berpikir. Bandura (dalam Sears et al., 2009) menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan hasil dari proses belajar sosial (*social learning*) melalui pengamatan dan *modelling* (peniruan) terhadap dunia sosial. Menurut Satria et al., (2015) dilihat dari *social learning theory* didapatkan bahwa memainkan *game online* yang mengandung konten kekerasan, akan menstimulasi perilaku agresif baik fisik maupun verbal pada pemain *game online*. Hal ini sejalan dengan penelitian Reza (2020) menemukan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat menimbulkan adanya *modelling* perilaku agresif dari hasil sosialisasi antar pemain dalam *game online*, hal ini dikarenakan *game online* menjadi sarana pelarian yang aman untuk memenuhi kebutuhan sosial atau kebutuhan hiburan.

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Asyaktur & Puspitadewi (2017) menemukan bahwa adanya hubungan yang positif dengan semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* maka potensi perilaku agresif juga semakin tinggi. Hal ini disebabkan semakin tinggi frekuensi waktu yang dihabiskan bermain *game online* maka peluang mendapatkan kekalahan dan hambatan pada saat bermain *game online* semakin tinggi sehingga menyebabkan munculnya perilaku agresif. Hasil penelitian tersebut berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016) menemukan bahwa semakin sering bermain *game online* maka dapat terjadi perubahan pada perilaku agresif yang diaplikasikan dari bermain *game online* ke dunia nyata.

Lestari (2019) menyimpulkan bahwa hubungan antara kecanduan *game online* dan agresi disebabkan oleh frekuensi dan lamanya bermain *game online* yang akan membuat seseorang tidak mau melakukan aktivitas lain, rasa senang ketika mengalami kemenangan juga menyebabkan keinginan untuk terus bermain *game online*. Sedangkan, kekalahan pada saat bermain *game online* yang diraihnya dapat mempengaruhi munculnya perilaku agresif.

Waas (2015) menambahkan bahwa ada hubungan antara intensitas bermain video *game* yang berunsur kekerasan dengan perilaku agresif. Sejalan dengan penelitian Satria et al., (2015) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat mutlak antara kecanduan bermain *game* kekerasan dengan agresivitas pada anak remaja.

## METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif dengan desain korelasional. Rachmat (2015) menyatakan bahwa desain penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antardua variabel dan bagaimana arah hubungan, serta seberapa besar hubungan tersebut, berdasarkan jenis penelitian koefisien korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah individu yang suka bermain *game online* di Kalimantan Selatan. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan metode *purposive sampling*, yaitu metode pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus dan disesuaikan dengan tujuan penelitian sehingga dapat menjawab permasalahan penelitian (Sugiyono, 2018). Adapun jumlah sampel yang ditentukan oleh peneliti adalah 200 orang dengan kriteria sampel, yaitu: remaja sampai dengan dewasa awal (12 tahun s/d 40 tahun) yang bermain *game online*; memiliki rentang waktu minimal bermain lebih dari 3-5 jam perhari, jenis *game* MMORPG, MOBA, FPS, Battle Royale.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala agresif verbal dan kecanduan *game*. Skala agresif verbal disusun berdasarkan aspek agresif verbal oleh Infante et al., (1992) yang mengidentifikasi bahwa terdapat tiga aspek agresif verbal yaitu, frekuensi, *memory*, dan menyerang konsep diri. Skala kecanduan *game online* disusun berdasarkan aspek perilaku kecanduan *game online* Kuss et al., (2014) yang terdiri dari 6 aspek atau kriteria kecanduan *game online* yakni, *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, dan *conflict*. Skala penelitian ini memuat item *favorable* dan *unfavorable*. Model penskalaan menggunakan skala Likert. Model skala Likert terdiri dari 5 respon pilihan jawaban yaitu: sangat tidak sesuai (STS),

tidak sesuai (TS), netral (N), sesuai (S), sangat sesuai (SS). Reliabilitas skala agresif verbal sebesar 0,945 dan skala kecanduan *game* sebesar 0,929. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi *Product Moment Pearson*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal pada user *game online*. Berdasarkan hipotesis yang diajukan peneliti yang menyatakan adanya hubungan antara kecanduan *game* dengan agresif verbal pada *user game online* dikarenakan akibat dari bermain *game online* secara berulang-ulang yang menyebabkan adanya penularan perilaku agresif baik itu dari hasil sosialisasi antar pemain dalam *game online* maupun konten yang di sajikan dalam *game* sehingga cenderung akan memunculkan perilaku agresif verbal seperti mengumpat dan berkata-kata kasar saat bermain *game*. Sejalan dengan penelitian Bandura (dalam Sears et al., 2009) menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan hasil dari proses belajar sosial (*social learning*) melalui pengamatan dan *modelling* (peniruan) terhadap dunia sosial. Bandura (dalam Myers, 2014) menambahkan bahwa teori belajar sosial (*social learning theory*) merupakan teori yang menyebutkan bahwa individu mempelajari perilaku sosial melalui pengamatan dan imitasi, serta dengan diberi imbalan dan diberi hukuman.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan diketahui bahwa koefisien korelasi antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal sebesar  $r = 0,639$ ;  $p < 0,05$  maka hipotesis yang diajukan diterima. Hal tersebut menunjukkan ada hubungan antara variabel kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal yang termasuk hubungan kuat dengan bentuk hubungan positif, sehingga semakin tinggi kecanduan *game online* semakin tinggi pula agresif verbal pada *user game online*, sebaliknya semakin rendah kecanduan *game* maka semakin rendah pula agresif verbal pada *user game online*.

*Game online* merupakan *game* yang dapat diakses oleh banyak orang dengan jaringan internet dan hal ini dapat di akses secara bebas di manapun. Semakin sering seseorang bermain *game online*, dengan durasi selama tiga sampai empat jam maka semakin kesulitan dalam mengatur waktu bermain

*game* dan aktivitas lainnya yang tidak berhubungan dengan *game online*. *Game online* pada dasarnya ditujukan untuk refreshing otak maupun untuk mengusir kepenatan setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari, tetapi pada kenyataannya *game online* membuat individu menjadi kecanduan (La Febrina, 2014).

Hermawan (2019) menyatakan bahwa kecanduan *game* mengacu pada penggunaan internet yang berlebihan sehingga mengabaikan kehidupan sosial, dan psikologis individu yang kecanduan *game* mengalami kehilangan kemampuan untuk mengendalikan diri dalam bermain *game*, menderita depresi ketika tidak bermain *game*, dan menjadi ketergantungan akan *game*. Kecanduan *game online* jika dibiarkan maka akan menimbulkan dampak negatif. Safitri (2020) menjelaskan dampak negatif ketika bermain *game online* diantaranya yaitu, sakit mata, meninggalkan kewajiban, interaksi sosial berkurang, dan mudah emosi. Permatasari & Sugito (2017) menambahkan bahwa dampak negatif lainnya dari bermain *game* adalah, emosi menjadi tidak terkendali, kehilangan pengendalian diri, dan munculnya sifat agresif.

Temuan yang didapatkan oleh peneliti menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berperan penting dalam perilaku agresif verbal pada individu yang bermain *game online*. Hubungan yang positif dengan semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* maka potensi perilaku agresif juga semakin tinggi. Hal ini disebabkan semakin tinggi frekuensi waktu yang dihabiskan bermain *game online* maka peluang mendapatkan kekalahan dan hambatan pada saat bermain *game online* semakin tinggi sehingga menyebabkan munculnya perilaku agresif. Sejalan dengan penelitian Terok et al., (2018) yang menyatakan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki hubungan terhadap perilaku agresif seseorang, hal tersebut dikarenakan secara tidak langsung orang yang bermain *game online* akan berusaha meniru apa yang ada dalam *game online* yang dimainkannya.

Hasil penelitian tersebut berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan Wibisono & Naryoso (2019) menambahkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara intensitas bermain *game* dengan agresif verbal pada anak remaja, artinya semakin semakin meningkat intensitas bermain *game online* maka

perilaku agresif juga akan meningkat. Hal ini sesuai dengan penelitian Tanjung (2015) mengatakan bahwa semakin sering bermain *game online* berunsur kekerasan, maka semakin sering juga individu itu mengamati tindakan kekerasan sehingga akan memunculkan perilaku agresif. Menurut Pitakasari et al., (2019) menambahkan bahwa permainan yang menampilkan perkelahian berdarah-darah, brutal, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain jika digemari dan dinikmati secara berulang-ulang maka secara tanpa sadar perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar dan tanpa sadar hal tersebut membentuk perilaku agresif pada pengamat. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnaini et al., (2021) di dapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja.

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan di Kalimantan selatan ditemukan bahwa terdapat 174 responden dan terbagi menjadi pemain *game online* berjenis kelamin laki-laki sebanyak 60% atau 104 subjek dan sebanyak 40% atau 70 subjek perempuan yang berada pada rentang usia tertinggi 19-22 tahun sebesar 60%. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Buchman dan Funk (dalam Nirwanda & Ediati, 2017) yang menyatakan bahwa gender laki-laki lebih mudah untuk mengalami *adiksi* atau kecanduan terhadap *game online* dan menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dan gender laki-laki juga lebih mendominasi dibandingkan perempuan (Nirwanda & Ediati, 2017).

Agresif verbal adalah perkataan dengan tujuan menyakiti orang lain. Infante et al., (1992)) mengidentifikasi bahwa terdapat tiga aspek agresif verbal yaitu, frekuensi, *memory*, dan menyerang konsep diri yang terdiri dari 36 item. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh tingkat agresif verbal pada *user game online* yang terbagi menjadi tiga kategori yaitu dari 174 subjek terdapat sebanyak 98 responden dengan (56,3%) pada kategori sedang, selanjutnya dalam kategori rendah berjumlah (39,7%) dengan frekuensi 69 orang, sedangkan subjek yang tergolong dalam kategori tinggi dengan frekuensi 7 orang dengan (4,0%). Hal ini menunjukkan bahwa pemain *game online* memiliki kecenderungan untuk berperilaku agresif verbal baik ketika bermain maupun tidak bermain *game online*.



Kecanduan *game online* merupakan ketidakmampuan mengendalikan diri dalam *bermain game online*. Kuss et al., (2014) menyatakan terdapat 6 aspek atau kriteria kecanduan *game online* yakni, *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, dan *conflict* yang terdiri dari 42 item. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh tingkat kecanduan *game online* pada *user game online* yang terbagi menjadi tiga kategori yaitu dari 174 subjek terdapat sebanyak 97 subjek dengan (55,7%) berada pada kategori sedang, sedangkan subjek dalam persentase yang tergolong kategori rendah dengan frekuensi 67 orang dengan jumlah sebesar (38,5%), dan terdapat subjek dalam kategori tinggi dengan frekuensi 10 orang dengan jumlah (5,7%). Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik permainan yang dimainkan, lama mereka bermain, serta emosi atau perasaan yang muncul selama bermain dan usia mereka mempengaruhi munculnya perilaku agresif fisik maupun verbal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan maka ditarik kesimpulan, bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan *game* (X) dengan perilaku agresif verbal (Y) pada *user game online*, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, artinya semakin tinggi kecanduan *game* maka semakin tinggi agresif verbal pada *user game online*, sebaliknya semakin rendah kecanduan *game* maka semakin rendah juga agresif verbal pada *user game online*.

## REFERENSI

- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177–187.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Andrianis, I., Nur Sulistiyawati, F., & Rora Paruhita, D. (2011). *Gambaran kecenderungan agresivitas dalam pemilihan game online pada anak*.
- APJII, B. (2020). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online

- Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Asyakur, M. A. B., & Puspitadewi, N. (2017). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Agresivitas pada Komunitas Gaming Surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(3), 1–6.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ildil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 211–219.
- Hermawan, E. (2019). Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online terhadap Hubungan Sosial. *Kelola: Jurnal Sosial Politik*, 2(1), 149–162.
- Infante, D. A., Riddle, B. L., Horvath, C. L., & Tumlin, S.-A. (1992). Verbal aggressiveness: Messages and reasons. *Communication Quarterly*, 40(2), 116–126.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1), 235–242.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207.
- Jumlah Gamer Indonesia Tumbuh, Masa Depan Cerah Buat Industri Esports? - Semua Halaman - Nextren.grid.id*. (n.d.). Retrieved March 30, 2022, from <https://nextren.grid.id/read/012284184/jumlah-gamer-indonesia-tumbuh-masa-depan-cerah-buat-industri-esports?page=all>
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4).
- Kusnita, N. (2018). *Penerapan Teknik Modeling untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Peserta Didik Kelas XI di SMK Bina Latih Karya (SMK-BLK) Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. UIN Raden Intan Lampung.
- Kuss, D. J., Shorter, G. W., van Rooij, A. J., Griffiths, M. D., & Schoenmakers, T. M. (2014). Assessing internet addiction using the parsimonious internet addiction components model—a preliminary study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(3), 351–366.
- La Febrina, C. (2014). Pengaruh intensitas bermain game on-line terhadap agresivitas siswa. *Jurnal*

- Ilmiah Visi*, 9(1), 28–35.
- Lestari, L. A. (2019). *Bimbingan konseling Islam melalui teknik self management untuk meningkatkan tanggung jawab belajar pada mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1–16.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (e-Journal)*, 3(2), 103–118.
- Miris, *Kecanduan Game Online, Remaja di Jakbar Nekat Tusuk Ibu Kandung - Minews ID*. (n.d.). Retrieved March 30, 2022, from <https://www.minews.id/news/miris-kecanduan-game-online-remaja-di-jakbar-nekat-tusuk-ibu-kandung>
- Myers, D. G. (2012). Psikologi sosial. *Jakarta: Salemba Humanika*, 189–229.
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2017). Adiksi game online dan ketrampilan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Empati*, 5(1), 19–23.
- Olga, N. F. (2019). *Hubungan kematangan emosi dengan Agresivitas Verbal yang dilakukan pada kalangan mahasiswa*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Permatasari, D. A., & Sugito, S. (2017). Dinamika Perilaku Agresif Anak yang Bermain Game pada Anak Kelompok B4 di TK ABA Wonocatur Banguntapan Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 149–160.
- Pitakasari, A. A., Kandar, K., & Pambudi, A. (2019). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan terhadap Kejadian Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 5(2), 96–102.
- Rachmat, T. (2015). Metodologi Penelitian Kuantitatif. *Jakarta: Paps Sinar Sinanti*.
- Reza, T. (2020). Intensitas Bermain Game Online Mobile PlayerUnknown's Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal. *Cognicia*, 8(1), 118–130.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).
- Rösner, L., Winter, S., & Krämer, N. C. (2016). Dangerous minds? Effects of uncivil online comments on aggressive cognitions, emotions, and behavior. *Computers in Human Behavior*, 58, 461–470.
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376.
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2015). Hubungan kecanduan bermain video games kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas iv dan v di sd negeri 02 cupak tangah pauh kota padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1).
- Sears, D. O., Peplau, L. A., & Taylor, S. E. (2009). Psikologi sosial (edisi ke dua belas). *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku agresif pada siswa smp yang bermain game online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30–34.
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Frontiers in Psychology*, 10, 384.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In ke-26.
- Terok, M., Tololiu, T., & Rompis, N. (2018). THE INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAMES ON THE VIOLENCE AND AGGRESSIVE BEHAVIOR STUDENTS. *Jurnal Ilmiah Perawat Manado (Juiperdo)*, 6(2), 83–91.
- Tiani, A. (2014). *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak Di Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Waas, P. M. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana (Doctoral Dissertation, Program Studi Psikologi Fpsi-Uksw). *Skripsi. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga*. Diakses Dari [Http://Repository.Uksw.Edu/Handle/123456789/8701](http://Repository.Uksw.Edu/Handle/123456789/8701).
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179–187.
- Yunita, M. M., & Augesty, Y. (2020). Peran Mindfulness Terhadap Kecenderungan Adiksi Dan Agresivitas Pada Remaja Pemain Game Online Bermuatan Kekerasan. *Seminar Nasional Psikologi UM*, 1(1).

## **PENGARUH GAYA HIDUP BRAND MINDED TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PADA MAHASISWA**

**Muhammad Ajie Sadewa<sup>1</sup>, Lita Ariani<sup>2</sup>**

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin  
Email: [ajiesadewa7@gmail.com](mailto:ajiesadewa7@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gaya hidup brand minded terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh gaya hidup brand minded dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa. Subjek dalam penelitian ini merupakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Banjarmasin dengan rentang usia 18-25 Tahun, menggunakan dan membeli barang branded. Skala yang digunakan untuk pengambilan data penelitian adalah skala gaya hidup brand minded dan skala perilaku konsumtif. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan (Sig. 0,000 < 0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh gaya hidup brand Minded terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa. **Kata Kunci:** Gaya Hidup Brand minded, Perilaku Konsumtif, Mahasiswa

---

## **THE EFFECT BRAND MINDED LIFESTYLE ON CONSUMPTIVE BEHAVIOR IN STUDENTS**

### **ABSTRACT**

*This study aimed to determine the effect brand minded lifestyle on consumptive behavior in students. The hypothesis proposed in this study is that there is an effect of brand minded lifestyle on consumptive behavior in students. The subjects in this study were students of the Muhammadiyah University of Banjarmasin with an age range of 18-25 years, using and buying branded goods. The scale used to collect research data is a brand-minded lifestyle scale and a consumptive behavior scale. The data analysis method used in this study is a simple linear regression test. The results of this study indicate that there is a significant effect (Sig. 0.000 < 0.05). These results indicate that there is an influence of the Minded brand lifestyle on the consumptive behavior of college students.*  
**Keywords:** Brand Minded Lifestyle, Consumptive Behavior, College Students

## PENDAHULUAN

Internet sudah menjadi kebutuhan utama masyarakat Indonesia. Kemajuan teknologi seperti *smartphone* dan internet sekarang mempermudah manusia untuk melakukan aktivitas di mana pun dan kapan pun. Hampir semua aktivitas membutuhkan dukungan internet, seperti *browsing*, *chatting*, petunjuk jalan, layanan transportasi, donasi *online*, hingga belanja *online*. Menurut Data Asosiasi Penggunaan Jasa Internet Indonesia APJI (2020), pengguna internet pada tahun 2019 di Indonesia berasal dari kelompok usia muda, 18-25 tahun dengan jumlah sekitar 11,50% dari 196,71 juta jiwa pengguna internet. Riset Alvara Research Center (2020) menunjukkan, mayoritas masyarakat Indonesia mengakses internet melalui *handphone* sebanyak 98,4%, dan laptop 12,3%. Salah satu yang banyak diakses adalah media sosial.

Media sosial atau istilah lainnya jejaring sosial adalah jaringan dan jalinan hubungan secara *online* di internet. Secara bahasa, media sosial adalah alat atau sarana komunikasi untuk bergaul (Andriany & Arda, 2019). Media sosial dapat digunakan sebagai pusat informasi, jejaring pertemanan, belanja, hingga ladang bisnis melalui promosi. Riset Alvara (2020) bahkan menemukan bahwa media sosial dapat digunakan sarana promosi untuk menarik pembeli. Riset Alvara menunjukkan bahwa media sosial yang paling banyak dimiliki kaum milenial adalah *Facebook* (73,7%), kemudian *Instagram* (38,6%) dan *twitter* (4,3%). Namun media sosial seperti *Messenger*, *Instagram*, dan *Whatsapp* selama pandemi virus corona mengalami kenaikan lebih dari 50% pengguna pada bulan Maret dan 166 juta pada pengguna *Twitter* (Rohmah, 2020).

Media sosial menjadi salah satu sarana promosi yang sangat diandalkan dalam memasarkan produk. Promosi di media sosial

yang baik adalah dengan menyampaikan pesan yang lengkap dan informasi yang detail dengan dukungan gambar, sehingga promosi yang ditampilkan sangat menarik dan memenangkan kepercayaan konsumen untuk mengambil keputusan pembelian. Purbohastuti (2017) menyatakan bahwa mahasiswa lebih tertarik dengan promosi yang dilakukan di media sosial terutama Instagram, dibandingkan televisi dan media cetak. Hal ini menyebabkan mahasiswa mudah untuk terpengaruh oleh promosi-promosi produk dan jasa yang terdapat di media sosial sehingga mereka melakukan keputusan untuk membeli barang-barang tersebut.

Mahasiswa berada dalam kategori tahap perkembangan usia 18-25. Tahap ini berada pada fase remaja akhir dan dewasa awal, Santrock menjelaskan bahwa dalam tahap ini tugas perkembangan yang dipenuhi adalah matang secara emosional dan mandiri secara ekonomi (Santrock dalam Lonyka, 2021). Pada kenyataannya, kebanyakan mahasiswa tidak melakukan hal yang berkaitan dengan kemandirian secara ekonomi, melainkan mereka cenderung melakukan hal yang berkaitan dengan pembelian yang berlebih atau perilaku konsumtif.

Perilaku konsumtif merupakan suatu perilaku yang tidak lagi didasarkan pertimbangan yang rasional, melainkan karena adanya keinginan yang sudah mencapai taraf yang sudah tidak rasional lagi (Sumartono dalam Haryono, 2014). Dampak negatif psikologis dari perilaku konsumtif adalah kecemasan. Hal tersebut dikarenakan individu selalu merasa ada tuntutan untuk membeli barang yang diinginkannya. Namun kegiatan pembelian tidak ditunjang dengan finansial yang mendukung sehingga timbul rasa cemas karena keinginannya tidak terpenuhi (Fransisca & Suyasa dalam Muhammad, 2021).

Perilaku konsumtif berbeda dengan perilaku konsumen dan perilaku hedonisme. Hal ini dapat dilihat dari definisi, yaitu perilaku

hedonisme adalah seseorang yang melakukan aktivitas untuk mencari kesenangan hidup (Anggraini & Santhoso, 2017). Adapun perilaku konsumen merupakan hal-hal yang mendasari untuk membuat keputusan pembelian (Permatasari, 2020). Sementara perilaku konsumtif merupakan perilaku seseorang dalam membeli tanpa mempertimbangkan keputusan pembelian karena adanya keinginan yang sudah mencapai taraf yang sudah tidak rasional lagi (Sumartono, 2002). Konsumtif biasanya mengacu pada perilaku konsumen yang menggunakan barang dan jasa yang memanfaatkan nilai uang lebih besar dari nilai produksinya. Misalnya, membeli barang dengan harga yang tidak terjangkau secara berulang namun ekonomi tidak mendukung, sehingga menimbulkan kecemasan jika keinginannya tidak terpenuhi.

Perilaku konsumtif adalah bagian dari perilaku konsumen sehingga tinjauan mengenai perilaku konsumtif dapat ditelusuri melalui pemahaman mengenai perilaku konsumen. Perilaku konsumen dalam membeli barang dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal meliputi kebudayaan, kelas sosial, kelompok sosial, kelompok referensi, keluarga serta demografi, sedangkan faktor internal yang mempengaruhi adalah motivasi, harga diri, pengamatan dan proses belajar, kepribadian dan konsep diri, serta gaya hidup (Kotler & Keller, 2016; Mothersbaugh & Hawkins, 2016; Sumartono, 2002)

Mothersbaugh dan Hawkins (2016) menyatakan gaya hidup merupakan bagaimana individu menjalankan proses kehidupan. Gaya hidup merupakan dasar motivasi yang mempengaruhi sikap dan kebutuhan individu, yang pada akhirnya mempengaruhi pembelian dan aktivitas seseorang. Mothersbaugh dan Hawkins (2016) juga menambahkan bahwa gaya hidup mencakup produk apa yang kita beli, bagaimana kita menggunakannya, dan apa yang

kita pikirkan tentang produk tersebut. Salah satu perubahan gaya hidup yang terlihat adalah pada mahasiswa. Novitasani dan Handoyo (2014) menyatakan dalam penelitiannya bahwa mahasiswa mengalami perubahan dalam gaya hidup seperti cara berpakaian yang cenderung lebih memilih barang bermerek, kebiasaan nongkrong, dan gaya bahasa. Gaya hidup itu seperti menggambarkan citra diri seseorang yang ingin dilihat orang lain.

Gaya hidup bisa digambarkan melalui aktivitas individu yang suka berbelanja, menghabiskan uang untuk membeli barang terbaru dan bagaimana individu memandang barang yang telah dibeli. Misalnya individu hanya menggunakan barang yang berorientasi pada merek tertentu, lalu tidak akan menggunakan merek yang lain sehingga individu merasa bangga jika menggunakan barang bermerek. Sedangkan dengan tujuan status sosial misalnya, seorang mahasiswa mau membeli produk bermerek hanya karena ingin tampil keren di antara teman-temannya. Hal tersebut bisa disebut dengan *brand minded* (Windayani & Astiti, 2017). Menurut Plessis (2011) mengatakan bahwa *brand mind* adalah tentang bagaimana orang berpikir dan bagaimana orang berpikir tentang mereka. Gaya hidup *brand minded* dapat dilihat melalui aktivitas, minat dan opini individu yang hanya berfokus pada penggunaan bermerek tersebut.

Hal ini sesuai dengan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu kebanyakan mahasiswa membeli produk seperti pakaian, sepatu, jam tangan dan kosmetik, dengan rata-rata harga produk bermerek yang dibeli memiliki harga berkisar ratusan ribu sampai dengan jutaan rupiah. Merek yang sering dibeli juga termasuk merek yang terkenal, misalnya produk pakaian Pull and Bear, Levis, Nevada, Zara, Adidas, Nike, Converse, Alexander Christy. Subjek A menerangkan bahwa membeli produk bermerek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan jadi salah satu identitas diri di status sosial. Produk

yang sering dibeli misalnya baju dan kosmetik, merek produknya seperti Charles Keith, Adidas, Hush Puppies, Executive, Missisipi, dan H&M dengan harga yang tidak terjangkau bagi mahasiswa. Ia juga menyatakan bahwa sering membeli produk bermerek kurang lebih 2 sampai 3 kali dalam sebulan. Sedangkan pada subjek B diperoleh informasi membeli produk-produk bermerek karena takut kehabisan produk tersebut. Produk yang dibeli adalah baju, merek produknya seperti Zara dengan harga yang relatif mahal.

Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif, yaitu semakin meningkat gaya hidup seseorang, maka perilaku konsumtif juga akan meningkat, artinya semakin tinggi gaya hidup seseorang perilaku konsumtif juga semakin tinggi, demikian juga sebaliknya, penurunan gaya hidup seseorang akan menurunkan pula perilaku konsumtifnya (Puryasari, 2019; Wahyuni et al., 2019). Hal ini juga sejalan dengan penelitian Zahra dan Anoraga (2021), yaitu gaya hidup berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif. Sementara penelitian yang dilakukan Baba (2018) mengungkapkan bahwa ada hubungan signifikan antara gaya hidup *brand minded* dengan perilaku konsumtif, artinya semakin tinggi gaya hidup *brand minded* maka perilaku konsumtif juga akan meningkat. Penelitian lain yang dilakukan Hasibuan (2010) bahwa gaya hidup *brand minded* yang dianut oleh remaja putri menentukan perilaku membeli, sehingga mereka akan berupaya terus untuk membeli barang-barang bermerek terbaru untuk memenuhi keinginan dan kepuasan mereka.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan penelitian sebelumnya membuktikan bahwa ada hubungan signifikan antara gaya hidup *brand minded* dan perilaku konsumtif, maka peneliti tertarik untuk melihat apakah terdapat pengaruh

gaya hidup *brand minded* terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa.

## METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain regresi linier sederhana, yaitu penelitian yang di dalamnya terdapat ketergantungan antara variabel yang satu dengan variabel lainnya. Kedua variabel memiliki hubungan bersifat kausal atau mempunyai hubungan sebab akibat, yaitu saling berpengaruh (Rachmat, 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin dengan jumlah 2450 mahasiswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan metode *purposive sampling*. yaitu metode pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus dan disesuaikan dengan tujuan penelitian sehingga dapat menjawab permasalahan penelitian (Sugiyono, 2019). Adapun jumlah sampel yang ditentukan oleh peneliti adalah 200 orang berdasarkan ukuran sampel cukup layak bagi riset pada umumnya yaitu  $n < 30$  dan  $n < 500$  (Azwar, 2019) dengan kriteria sampel, yaitu: mahasiswa aktif, usia 18-25 tahun, menggunakan dan menyukai produk bermerek, dan berdomisili di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala perilaku konsumtif dan gaya hidup *brand minded*. Skala perilaku konsumtif disusun berdasarkan beberapa aspek oleh Sumartono, (2002) yang terdiri dari 3 aspek yaitu pembelian impulsif, pembelian tidak rasional, dan pemborosan. Skala gaya hidup *brand minded* disusun berdasarkan aspek oleh Mothersbaugh dan Hawkins (2016) (Coleman & Karraker, 2019)(Coleman & Karraker, 2019)(Coleman & Karraker, 2019)(Coleman & Karraker, 2019)(Coleman & Karraker, 2019)(Coleman & Karraker, 2019)(Coleman & Karraker, 2019)(Coleman & Karraker, 2019)(Coleman & Karraker, 2019)(Coleman & Karraker, 2019) yang

terdiri dari 3 aspek yaitu aktivitas, minat, opini. Skala penelitian ini memuat item *favorable* dan *unfavorable*. Model penskalaan menggunakan skala Likert. Model skala Likert terdiri dari 5 respon pilihan jawaban yaitu: sangat tidak sesuai (STS), tidak sesuai (TS), netral (N), sesuai (S) dan sangat sesuai (SS). Reliabilitas skala gaya hidup *brand minded* 0,936 dan skala perilaku konsumtif sebesar 0,951. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 158 responden yang terdiri dari 135 orang responden perempuan dan 23 responden laki-laki. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan didapatkan bahwa nilai signifikansi uji regresi linear sederhana adalah  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh gaya hidup *brand minded* terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) pada penelitian ini terbukti, yaitu terdapat pengaruh signifikan gaya hidup *brand minded* terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afifatur (2015) menyatakan bahwa gaya hidup *brand minded* berpengaruh dominan terhadap perilaku konsumtif. Hal ini sejalan pula dengan penelitian Zahra dan Anoraga (2021) tentang pengaruh gaya hidup dan kecenderungan perilaku konsumtif yang menyatakan kedua variabel tersebut memiliki pengaruh yang positif, artinya jika gaya hidup seseorang memiliki kenaikan maka perilaku konsumtifnya juga naik.

Penelitian lain yang mendukung hasil penelitian ini adalah Hasibuan (2010) yang meneliti tentang gaya hidup *brand minded* dan kecenderungan perilaku konsumtif pada remaja putri. Hasilnya gaya hidup *brand minded* dan kecenderungan perilaku konsumtif pada remaja

puteri. Hal ini dikarenakan remaja putri melakukan pembelian barang *branded* untuk memberikan kepuasan pada mereka. Sehingga hal itu dapat memicu remaja putri untuk melakukan perilaku konsumtif mereka guna membuat penampilan mereka menjadi lebih menarik, meningkatkan rasa percaya diri, dan meningkatkan status mereka di mata orang lain.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Mothersbaugh dan Hawkins (2016) bahwa gaya hidup menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif, yaitu mencakup produk apa yang kita beli, bagaimana kita menggunakannya, dan gaya apa yang kita pikirkan tentang produk tersebut. Mothersbaugh dan Hawkins (2016) juga mengatakan bahwa sebagian kecil konsumen melakukan pembelian dengan mengambil keputusan sebelum membeli, dan sebagian besar dipengaruhi oleh gaya hidup yang diinginkan pembeli. Sependapat dengan Solomon (2013) juga menjelaskan bahwa gaya hidup mengacu pada pola konsumsi yang mencerminkan pilihan seseorang dalam menghabiskan waktu dan uang.

Menurut Mothersbaugh dan Hawkins (2016) ada beberapa aspek yang mempengaruhi gaya hidup *brand minded* yaitu aktivitas apa yang dilakukan dan apa yang dibeli, minat yang mencakup prioritas dalam memilih produk yang akan dibeli, dan opini terhadap produk-produk yang ada di kehidupan individu. Manjajari (2017) mengatakan bahwa mahasiswa memiliki gaya hidup tinggi karena mereka berminat mengunjungi pusat perbelanjaan seperti, mall, *distro*, atau butik yang menjual produk bermerek (*branded*) dan mereka merasa puas jika memiliki barang *branded*.

Berdasarkan hasil uji analisis deskriptif yang dilakukan oleh peneliti bahwa gambaran tingkat gaya hidup *brand minded* mahasiswa menunjukkan 75 mahasiswa dikategorikan memiliki gaya hidup *brand minded* yang rendah dengan presentase 47,5%, sedangkan yang

dikategorikan memiliki gaya hidup *brand minded* sedang sebanyak 80 mahasiswa dengan presentase 50,6%, dan terdapat 3 mahasiswa yang berada memiliki gaya hidup *brand minded* tinggi dengan presentase 1,9%

Mahasiswa sekarang lebih mementingkan gaya hidup mereka. Menurut Hendariningrum & Susilo (2014) menjelaskan bahwa gaya hidup seseorang adalah hal yang sangat penting karena seseorang dapat menunjukkan identitas dan kepribadiannya, misalnya dalam gaya berbusana akan menjadi penilaian awal orang lain terhadap individu. Melalui penilaian tersebut setiap orang akan berlomba untuk membeli atau menggunakan barang maupun jasa, membeli produk bermerek adalah salah satunya. Gaya hidup individu ini akan memiliki kecenderungan berubah menggunakan barang bermerek atau biasa disebut dengan gaya hidup *brand minded*. Sehingga dapat dikatakan gaya hidup *brand minded* yang dianut oleh mahasiswa memiliki peran dalam perilaku membeli mereka.

Mahasiswa memiliki perilaku konsumtif tinggi karena jika tidak membeli barang atau produk yang mereka inginkan mereka akan merasa ketinggalan zaman, tidak mengikuti *trend*, harus memiliki suatu barang yang modern dan *branded* (Baba, 2018). Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sumartono (dalam Haryono, 2014) bahwa perilaku konsumtif merupakan perilaku membeli yang tidak lagi didasarkan pertimbangan yang rasional, melainkan karena adanya keinginan yang sudah mencapai taraf yang sudah tidak rasional lagi. Sependapat dengan Anggarsari (dalam Sumartono, 2002) bahwa seseorang yang melakukan perilaku konsumtif lebih mementingkan faktor keinginan (*want*) dari pada kebutuhan (*need*) dan cenderung dikuasai oleh hasrat keduniawian dan kesenangan semata. Salah satu dampak negatif psikologis dari perilaku konsumtif adalah kecemasan. Hal tersebut dikarenakan individu selalu merasa ada tuntutan

untuk membeli barang yang diinginkannya. Namun kegiatan pembelian tidak ditunjang dengan finansial yang mendukung sehingga timbul rasa cemas karena keinginannya tidak terpenuhi (Fransisca & Suyasa dalam Muhammad, 2021).

Beberapa aspek yang mempengaruhi perilaku konsumtif, yaitu pembelian secara impulsif semata-mata hanya didasari hasrat yang tiba-tiba atau keinginan sesaat, pembelian tidak rasional yang didasari sifat emosional, dan pemborosan mengeluarkan uang untuk bermacam keperluan yang tidak sesuai dengan kebutuhan (Ermawati & Indriyanti, 2011).

Berdasarkan hasil uji analisis deskriptif yang dilakukan oleh peneliti bahwa gambaran tingkat perilaku konsumtif pada mahasiswa menunjukkan 57 mahasiswa dikategorikan memiliki perilaku konsumtif yang rendah dengan presentase 36,1%, sedangkan yang dikategorikan memiliki perilaku konsumtif sedang sebanyak 99 mahasiswa dengan presentase 62,7%, dan terdapat 2 mahasiswa yang berada pada kategori perilaku konsumtif tinggi dengan presentase 1,3%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa gaya hidup *brand minded* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Selain faktor gaya hidup, adapun faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku konsumtif seperti kebudayaan, kelas sosial, kelompok referensi, keluarga, demografi, motivasi, harga diri, pengamatan, proses belajar, kepribadian, dan konsep diri.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu mengenai pengaruh gaya hidup *brand minded* terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa yang melibatkan 158 subjek mahasiswa, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh gaya hidup *brand minded* (X) terhadap



perilaku konsumtif (Y) pada mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dengan nilai t hitung lebih besar dari t tabel ( $12,138 > 1,984$ ) dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

## REFERENSI

- Abidin, R. (1995). Parent stress index. In *Odessa, FL: Psychological Assessment Resources*.
- Afifatur, R., Endro, T., & Agung, P. (2015). Analisis pengaruh inovasi produk dan gaya hidup brand minded terhadap perilaku pembelian konsumen. *Jurnal Dinamika Adminitrasi Bisnis*, 1(1), 1–7.
- Alvara Research Center. (2020). *The Battle Of Our Generation: Indonesia Gen Z and Millennial Report 2020*.
- Andriany, D., & Arda, M. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Impulse Buying Pada Generasi Millennial. *Festival Riset Ilmiah Manajemen & Akuntansi*, 6681, 428–432.
- Anggraini, R. T., & Santhoso, F. H. (2017). Hubungan antara Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja. *Gajah Mada Journal of Psychology*, 3(3), 131–140.
- Asosiasi Penggunaan Jasa Internet Indonesia. (2020). *Laporan Survei Internet Apjii 2019-2020 (Q2)*. 2020, 15.
- Baba, A. N. (2018). *Hubungan antara Gaya Hidup Brand Minded Dengan Kecenderungan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area*.
- Coleman, P. K., & Karraker, K. H. (2019). *Parenting self-efficacy among mothers of school-age children : Conceptualization, measurement, and correlates*. November.
- Ermawati, E., & Indriyanti. (2011). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja Di SMP N 1 Piyungan. *Spirits*, 2(1), 1–21.
- Haryono, P. (2014). Hubungan Gaya Hidup dan Konformitas dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(4).
- Hasibuan, E. P. N. (2010). *Hubungan antara Gaya Hidup Brand Minded dengan Kecenderungan Perilaku Konsumtif pada Remaja Putri*. 1–110.
- Hendariningrum, R., & Susilo, M. E. (2014). Fashion dan gaya hidup: identitas dan komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 25–32.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Marketing Management. In *Pearson Education* (Vol. 22).
- Lonyka, T. (2021). Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Perilaku Cybersex pada Mahasiswa yang Bermain Peran (Role Player) di Platform Sosial Media Twitter. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(3).
- Mothersbaugh, D. L., & Hawkins, D. I. (2016). *Consumer Behavior Building Marketing Strategy*.
- Muhammad, P. P. (2021). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif Mahasiswa pada masa Pandemi Covid-19*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Novitasani, L., & Handoyo, P. (2014). Perubahan Gaya Hidup Konsumtif pada Mahasiswa Urban di UNESA. *Paradigma*, 02(chapt 1), 7.
- Permatasari, S. V. (2020). Analisis Permintaan Terhadap Perilaku Konsumen dan Produsen Dalam Islam Pada Masyarakat. *Jurnal Ekonomi Syariah*, 2(1).
- Plessis, E. Du. (2011). *The branded mind. In ... Tells Us About the Puzzle of the Brain and the Brand, ....* Kogan Page Limited.
- Purbohasuti, A. . (2017). Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Tirtayasa Ekonomika*, 12(2), 212–231.
- Puryasari, R. (2019). Pengaruh Literasi Ekonomi Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stkip Pgri Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 1–14.
- Rachmat, T. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Paps Sinar Sinanti.
- Rohmah, N. N. (2020). Media Sosial Sebagai Media Alternatif Manfaat dan Pemuas Kebutuhan Informasi Masa Pandemi Global Covid 19 (Kajian Analisis Teori Uses And Gratification). *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(1), 1–16.

- Sumartono. (2002). *Terperangkap Dalam Iklan*. CV Alfabeta.
- Wahyuni, R., Irfani, H., Syahrina, I. A., & Mariana, R. (2019). Pengaruh Gaya Hidup Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Berbelanja Online Pada Ibu Rumah Tangga Di Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang. *Jurnal Benefita*, 4(3), 548. <https://doi.org/10.22216/jbe.v4i3.4194>
- Windayani, S., & Astiti, P. (2017). *Peran konformitas dan gaya hidup brand minded terhadap perilaku konsumtif mahasiswi di Kota Denpasar*. 000, 96–108.
- Zahra, D. R., & Anoraga, P. (2021). *The Influence of Lifestyle , Financial Literacy , and Social Demographics on Consumptive Behavior*. 8(2), 1033–1041. <https://doi.org/10.13106/jafeb.2021.vol8.no2.1033>



9 772775 550011