

Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode *Mauizatul Hasanah* Untuk Mengatasi Kecanduan Judi *Online* pada Remaja Di Bangun Jaya

Kgs. M. Ariz Adinata¹⁾, Abdur Razzaq²⁾, Hartika Utami Fitri³⁾

UIN Raden Fatah Palembang

¹⁾arisadinata27@gmail.com, ²⁾abdurrazzaq_uin@radenfatah.ac.id, ³⁾hartika.uf@radenfatah.ac.id

Abstrak. Remaja seharusnya menggunakan internet untuk tempat mencari edukasi dan informasi. Namun perkembangan internet pada remaja ini tentu saja berdampak negatif juga bagi yang salah menggunakannya, salah satu dampak negatifnya ialah bermain judi online. Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui bagaimana gambaran tingkat kecanduan dan seberapa besar pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan metode *mauizatul hasanah* dalam mengatasi kecanduan judi *online* pada remaja di Bangun Jaya. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen serta menggunakan desain penelitian *one group pretest posttest*, dengan jumlah populasi dalam penelitian ini 125 orang remaja dengan sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling* dari hasil *pretest* untuk diberikan *treatment* yakni diperoleh 8 orang. Selanjutnya untuk teknik pengumpulan data peneliti menggunakan kuesioner dan dokumentasi serta untuk teknik analisis data dilakukan melalui uji *wilcoxon*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya penurunan dari *score pretest* dibandingkan hasil *posttest*. Dari analisis data melalui uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa nilai $Z_{score} < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan metode *mauizatul hasanah* berpengaruh untuk mengatasi kecanduan judi *online* pada remaja di Bangun Jaya.

Kata kunci : Bimbingan Kelompok, *Mauizatul Hasanah*, Judi *Online*

Abstract. Teenagers should use the internet as a place to find education and information. However, the development of the internet among teenagers of course also has a negative impact on those who use it incorrectly, one of the negative impacts is playing online gambling. The aim of this research is to find out what the level of addiction is and how much influence group guidance services using the *Mauizatul Hasanah* method have in overcoming online gambling addiction among teenagers in Bangun Jaya. This research approach uses a quantitative approach with an experimental research type and uses a *one group pretest posttest* research design, with a population in this study of 125 teenagers with the research sample taken using a *purposive sampling* technique from the *pretest* results to be given *treatment*, namely 8 people. Furthermore, for data collection techniques, researchers used questionnaires and documentation and for data analysis techniques carried out through the *Wilcoxon* test. Based on the research results, it shows that there is a decrease in the *pretest* score compared to the *posttest* results. From data analysis using the *Wilcoxon* test, it shows that the Z_{score} value is <0.05 , it can be concluded that group guidance using the *mauizatul hasanah* method has an effect on overcoming online gambling addiction among teenagers in Bangun Jaya.

Keywords: Group Guidance, *Mauizatul Hasanah*, Online Gambling

PENDAHULUAN

Kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menyebabkan transformasi dalam pola kehidupan masyarakat. Peningkatan kreativitas manusia telah mendorong inovasi di bidang teknologi, salah satunya adalah internet. Banyak kelompok sosial yang berbeda sekarang dapat mengakses internet.¹ Segala aspek di kehidupan sehari-hari sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin majunya teknologi akan memudahkan berbagai aktivitas dalam kehidupan manusia.²

Remaja adalah individu yang sedang mengalami peralihan menuju kedewasaan, mereka mulai memahami perbedaan antara benar dan salah, mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang lawan jenis, menyadari peran mereka dalam media sosial, menerima identitas yang diberikan oleh Allah Swt. dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.³ Sebagai pengguna internet, remaja masih mengalami kesulitan dalam menentukan aktivitas yang dapat memberikan manfaat. Mereka juga rentan terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan dampak yang baik atau yang tidak baik dari aktivitas yang mereka lakukan di internet. Remaja seharusnya menggunakan internet untuk tempat mencari edukasi dan informasi. Namun perkembangan internet pada remaja ini tentu saja berdampak negatif juga bagi yang salah menggunakannya, salah satu dampak negatifnya ialah bermain judi *online*.⁴

Permainan judi di masa lampau membutuhkan pertemuan langsung antara pemain, serta pembayaran uang tunai secara langsung. Namun, saat ini, perjudian telah beralih ke platform *online* dengan menggunakan internet, sehingga pemain tidak perlu bertemu secara langsung untuk bermain. Untuk memainkan game terlarang ini, Anda hanya perlu melepas penat di depan komputer yang terkoneksi internet. Kemajuan dalam sistem komputer yang mencakup banyak bidang kehidupan, termasuk transaksi keuangan, pertukaran informasi, dan aksesibilitas infrastruktur secara global, telah mendorong perluasan permainan game, yang umumnya dikenal sebagai perjudian *online*. Meskipun ada manfaat tertentu dari perjudian, risikonya jauh lebih tinggi. Allâh SWT. berfirman dalam surah Al-Baqarah/2:219 :

¹ Parmadi, I Komang Agus Dany and I Wayan Suardana, "Penerapan Pasal 303 KUHP Dalam Putusan Tindak Pidana Perjudian Di Pengadilan Negeri Denpasar," *Jurnal Kertha Wicara* 9, no. 7 (2020): 1-10.

² Ramli et al., "Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu)," *Hasanuddin Journal Of Sociology (HJS)* 1, no. 2 (2019): 128.

³ Poppy Ulandari, Razzaq. Abdur, and Lena Marianti, "Peran Konseling Individual Dengan Metode Mindfulness Dalam Mengatasi Kecemasan Para Remaja Di LPKA Kelas 1 Palembang," *Journal of Society Counseling* 1 (2023): 62.

⁴ Dika Sahputra et al., "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)," *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 6, no. 2 (2022): 143.

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا

Artinya : “Mereka bertanya kepadamu tentang khamar (minuman keras) dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.”⁵

Perjudian *online* memiliki potensi untuk menyebabkan kecanduan karena imbalannya yang menggiurkan, mendorong individu untuk mencoba terus-menerus. Banyak orang awalnya hanya mencoba permainan judi *online*, tetapi ketika mereka merasakan kemenangan, mereka menjadi terpicat dan terus mencoba dengan taruhan yang lebih besar, karena mereka percaya bahwa semakin besar taruhannya, semakin besar keuntungan yang dapat mereka dapatkan. Tanpa berpikir sebaliknya bahwa semakin banyak jumlah taruhannya, maka jika kalah akan semakin besar pula kerugian yang mereka dapat.⁶ Orang yang kecanduan judi *online* seringkali terlibat dalam tindakan kriminal lainnya, seperti pencurian atau penjualan ponsel mereka sendiri untuk mendapatkan uang demi bermain judi *online*. Dampak ini menunjukkan bahwa perjudian *online* memiliki konsekuensi negatif bagi remaja dan lingkungan mereka. Dengan demikian, maka perlu dilakukan sebuah tindakan atau upaya berupa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan metode *Mau'izatul Hasanah*.

Layanan bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan kepada individu melalui kegiatan kelompok.⁷ Bimbingan kelompok juga dapat dijelaskan sebagai bantuan kepada individu yang diberikan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi dan aktivitas kelompok untuk membahas berbagai masalah terkait pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial.⁸

⁵ Abdur Razzaq and Andi Haryono, “Analisis Metode Tafsir Muhammad Ash-Shabuni Dalam Kitab Rawâiu’ Al-Bayân,” *Wardah* 18, no. 1 (2017): 48–59.

⁶ Ilham Nabilah Nurdiana Mutia, Aisyah Nurul, “Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan,” *Perspektif* 2, no. 1 (2022): 105–110.

⁷ Fitri Kurniati, Abdur Razzaq, and Lena Marianti, “Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Kisah Dalam Membantu Perencanaan Karir,” *Journal of Society Counseling* 1 (2023): 173.

⁸ Jahju Hartanti, *Bimbingan Kelompok* (Surabaya: UD DUTA SABLON, 2022).

Layanan bimbingan kelompok ini dilakukan dengan metode *Mauizatul Hasanah*. *Mau'izah hasanah* adalah cara berdakwah yang disenangi, mendekatkan manusia kepada-Nya dan tidak membebani mereka, memudahkan dan tidak mempersulit. Metode ini menggambarkan bahwa para penyeru dakwah adalah teman dekat yang menyayanginya, dan mencari halhal yang bermanfaat dan membahagiakan bagi sasaran dakwah. *Al-mau'idzah al-hasanah* menurut Ibn Sayyidi adalah "Memberi ingat (yang dilakukan) olehmu kepada orang lain dengan pahala dan siksa yang dapat menjinakkan hatinya". *Al-mau'idzah al-hasanah* adalah memberi nasehat dan memberi ingat (mengingatkan kepada orang lain) dengan bahasa yang baik yang dapat menggugah hatinya sehingga pendengar mau menerima nasehat tersebut.⁹

Untuk mengatasi masalah kecanduan judi *online* pada remaja, diperlukan bimbingan kelompok dengan metode *Mauizatul Hasanah*. metode ini sangat sesuai untuk digunakan pada remaja karena mereka memerlukan nasihat yang disampaikan dengan lembut agar dapat mengena di hati mereka, menggunakan bahasa yang kasar dapat membuat mereka menjadi lebih keras kepala dan cenderung melawan. Keunggulan metode dakwah *Mauizatul Hasanah* adalah metode yang lebih cocok untuk masyarakat umum. Pendekatan ini jauh dari sikap egois dan agitasi emosional.¹⁰ Maka dari itu metode *Mauizatul Hasanah* merupakan metode yang tepat digunakan, karena metode ini ialah ucapan yang berisi dengan nasihat baik dan bermanfaat yang disampaikan dengan lemah lembut. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukab oleh Jihan Nazilla Ar Rasyid pada tahun 2022 dengan judul "Bimbingan Keagamaan Islam Bagi Pecandu Narkoba Di Pondok Pesantren At-Tauhid Semarang", menyatakan bahwa pemberian bimbingan dengan cara memberikan nasihat dengan materi yang disampaikan tentang ketauhidan, dan materi tentang cara mencegah. Hasil dari pelaksanaan bimbingan ini dilakukan dengan baik, hal ini dibuktikan dengan pecandu yang sebelumnya, sulit mengontrol diri, kurang focus, mengalami perubahan menjadi dapat mengontrol emosi, fokus bertambah dan tidak mudah marah

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode *Mau'izatul Hasanah* Untuk Mengatasi Kecanduan Judi *Online* Pada Remaja Di Bangun Jaya".

⁹ Syihabuddin Najih, "Mau'idzah Hasanah Dalam Al-Qur'an Dan Implementasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling Islam," *Jurnal Ilmu Dakwah* 36, no. 1 (2016): 145.

¹⁰ Asep Muhidin, *Dakwah Dalam Perspektif Al-Quran* (Bandung: Pustaka Setia, 2002).

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan angka dan data numerik untuk menemukan dan menggali informasi terkait. Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji populasi dan sampel tertentu, mengumpulkan data dengan alat-alat instrumen, serta menganalisis data secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.¹¹

Jenis penelitian ini ialah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu teknik yang dapat dipertanggung jawabkan, untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependent*. Penelitian ini menggunakan desain *one group pre-test post-test design*, yakni desain yang dirancang untuk membandingkan data dari responden sebelum dilakukan penelitian, dan setelah dilakukan penelitian.¹² Pada penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan secara *non probability sampling*, dimana pengambilan sampel dilakukan dengan cara sampel diambil tidak secara acak, cara pengambilan sampling ini dimana tidak memberi peluang setiap anggota populasi untuk dipilih.¹³ Artinya pengambilan sampel didasarkan pada kriteria tertentu seperti status, kuantitas, kesukarelaan, dan lain sebagainya. Metode pengambilan sampelnya ialah dengan *Purposive Sampling*, dimana pengambilan sampel yang didasarkan dengan ciri-ciri, sifat-sifat, atau karakteristik tertentu.¹⁴ Metode pengambilan data yang digunakan ini sangat sesuai digunakan dalam penelitian ini, karena peneliti memiliki beberapa kriteria yang bisa dijadikan objek penelitian.

Pengambilan sampel tersebut dilakukan secara sengaja dengan jalan mengambil sampel tertentu saja yang mempunyai karakteristik, ciri, kriteria, atau sifat tertentu.¹⁵ Dalam penelitian ini ada beberapa kriteria dalam pengambilan sampelnya, yaitu: 1) Remaja di Kelurahan Bangun Jaya Rt 003, Rw 002, Kecamatan Pagar Alam Utara. Kota Pagar Alam, 2) Kecanduan Judi *Online*. 3) Bersedia mengikuti bimbingan kelompok yang akan peneliti berikan. Berdasarkan kriteria pengambilan sampel diatas maka peneliti mengambil 8 orang sampel untuk diteliti. Alasan mengambil 8 sampel karena dalam penelitian ini menggunakan layanan bimbingan kelompok,

¹¹ Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009).

¹² Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020).

¹³ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, 1st ed. (Jogyakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2021).

¹⁴ Fenti Hikmawati, *METODOLOGI PENELITIAN*, 1st ed. (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020).

¹⁵ Akhmad Fauzy, *Metode Sampling* (Tangerang: Universitas terbuka, 2019).

yang dimana dalam melakukan bimbingan kelompok jumlah anggota kelompoknya yaitu 8-12 orang.¹⁶

Subjek penelitian ini adalah remaja di Bangun jaya yang kecanduan judi *online*. Peneliti mengambil 8 orang remaja di bangun jaya untuk diberikan treatment yaitu layanan bimbingan kelompok. Pemberian layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan 4 pertemuan dalam rentan waktu 1 bulan. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan kuesioner. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon. Uji wilcoxon merupakan uji non parametik yang digunakan untuk mengukur perbedaan antara dua kelompok data berpasangan yang mempunyai skala ordinal atau interval tetapi mempunyai distribusi tidak normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Tingkat Kecanduan Judi *Online* Pada Remaja Di Bangun Jaya

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki peran untuk mengatasi kecanduan judi online pada remaja yang dilakukan dengan memanfaatkan dinamika bimbingan kelompok. Dengan demikian, kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan melalui beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut. 1) Pemberian angket pretest kepada sampel remaja di desa Bangun Jaya untuk melihat gambaran awal subjek sebelum diberikan treatment yang berjumlah 8 orang. 2) Melakukan seleksi terhadap hasil angket pretest setiap remaja, dan memilih remaja yang memiliki nilai angket tinggi dalam pretest terhadap kecanduan judi *online*, dan membentuk kelompok bimbingan. 3) Melakukan pertemuan dengan remaja yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu untuk diberikan treatment berupa bimbingan kelompok dengan metode *mauizatul hasanah*. Dalam pelaksanaan kegiatan, peneliti menguraikan pada remaja mengenai tujuan pelaksanaan bimbingan kelompok serta sistematika yang diharapkan dapat membantu remaja untuk mengatasi kecanduan judi *online*, sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan semestinya. 4) Pemberian angket posttest pada kelompok eksperimen yang telah diberikan treatment untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan sebelum dan setelah diberikan berupa penurunan atau peningkatan. Selanjutnya, akan terlihat perbedaan hasil pretest dan posttest antara kelompok

¹⁶ Prayitno, *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Dasar Dan Profil)* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1995).

eksperimen dan dengan menggunakan skala likert untuk mengukur perubahan yang ada pada diri remaja.

Penelitian yang diperoleh dengan melakukan pretest menunjukkan bahwa tingkat kecanduan judi *online* pada remaja di kecamatan Bangun Jaya berada pada posisi sedang dengan skor sebesar 75%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan judi *online* pada remaja di Bangun Jaya cukup tinggi. Mayoritas remaja yang menggunakan internet masih belum mampu mengambil keputusan tentang tindakan apa yang bermanfaat bagi mereka, banyak dari mereka hanya menggunakannya untuk bermain game, dan beberapa bahkan akhirnya kehilangan uang secara *online*. Banyak penelitian yang meneliti hal ini, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Achmad Zurohman, dkk, pada tahun 2016, dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwasannya ada beberapa dampak nilai sosial yang melemah disebabkan kecanduan judi *online*. 1) nilai material, remaja yang kecanduan judi *online* akan menghabiskan uang yang mereka miliki. 2) nilai vital, remaja yang kalah bermain judi *online* maka mereka akan menggadaikan barang-barang yang mereka miliki, seperti ponsel, motor dan lain sebagainya. 3) nilai kerokhaniaan, remaja yang kecanduan judi *online* seringkali meninggalkan kewajiban beragama, seperti sholat dan puasa, mereka malah lebih sering melakukan tindakan yang melanggar norma di masyarakat, seperti meminum-minuman keras.¹⁷ Kesimpulannya menunjukkan bahwa bermain judi *online* memberikan dampak negatif baik bagi pemainnya maupun lingkungan sosialnya. Dampak yang ditimbulkan antara lain kejahatan pencurian, keresahan masyarakat, dan kekhawatiran di kalangan masyarakat umum.

Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Mauizatul Hasanah Untuk Mengatasi Kecanduan Judi *Online* Pada Remaja Di Bangun Jaya

Peneliti melakukan bimbingan kelompok dengan metode mauizatul hasanah ini dilakukan dengan 3 tahapan, pengajaran, nasehat, larangan. Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode mauizatul hasanah ini dilakukan 4 kali pertemuan dengan tahapan sebagai berikut.

1) Tahap awal

Bimbingan kelompok yang dilakukan pada hari pertama diawali dengan peneliti membangun hubungan awal lebih dengan konseli, ditekankan dengan mengucapkan salam, berdoa dan memperkenalkan diri, selanjutnya peneliti memberikan penjelasan mengenai bimbingan kelompok, tujuan dari bimbingan kelompok, asas-asas, dan tata cara bimbingan kelompok, dan

¹⁷ Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto, "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja," *Journal of Education Social Studies* (2016): 157–158.

juga membuat kesepakatan dengan anggota kelompok mengenai waktu yang akan dilaksanakan bimbingan kelompok.

2) Tahap peralihan

Pada tahap ini peneliti melakukan ice breaking agar anggota kelompok lebih fokus dalam melakukan bimbingan nantinya. Ice breaking yang dilakukan pada pertemuan pertama yaitu ice breaking bos berkata, pada pertemuan kedua yaitu ice breaking siapa dia, pada pertemuan ketiga yaitu ice breaking rumus benar salah, pada pertemuan keempat yaitu ice breaking ucapkan objek.

3) Tahap inti

Pada tahap kerja ini peneliti memberikan penjelasan mengenai topik yang dibahas disetiap pertemuannya, pada pertemuan pertama peneliti memberikan penjelasan mengenai kecanduan judi *online*, yaitu mengenai definisi judi *online*, dampak dari kecanduan judi *online*, dan apa saja faktor penyebab kecanduan judi online. Pada pertemuan kedua peneliti memberikan nasihat kepada konseli agar konseli dapat tergugah hatinya sehingga dapat berubah menjadi lebih baik. Nasihat ini bertujuan untuk memberikan peringatan kepada konseli bagaimana dampaknya kalau terus-terus terjebak dalam judi *online*. Pada pertemuan ketiga peneliti memberikan nasihat dalam bentuk pelajaran, dimana peneliti memberikan materi tentang cerita nabi, dan memberikan motivasi. Pertemuan keempat peneliti membahas tentang bagaimana cara berhenti bermain judi *online*, disini peneliti menjelaskan bagaimana bahayanya kecanduan judi *online*, bagaimana dampaknya, dan bagaimana hukumnya dalam agama islam. Dan pada pertemuan terakhir ini peneliti juga memberikan angket posttest kepada anggota kelompok, untuk melihat bagaimana perkembangan dari konseli.

4) Tahap Akhir

Tahap akhir ini pada pertemuan pertama sampai pertemuan keempat peneliti mengakhiri konseling dengan berdoa dan menyampaikan kesimpulan pada tiap pertemuan, dan pada pertemuan keempat peneliti memberikan skala pengukuran setelah diberikan layanan bimbingan kelompok (posttest), peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada anggota kelompok karena telah bersedia mengikuti bimbingan kelompok, peneliti juga memohon maaf apabila ada kesalahan dalam melakukan bimbingan.

Setelah melakukan bimbingan kelompok dalam 4 kali pertemuan, yang mana peneliti memberikan treatment dengan metode *mauizatul hasanah*, remaja yang kecanduan judi *online* berhenti bermain judi *online*, yang awalnya mereka bermain judi *online* untuk mencari uang, bermain untuk mengisi waktu luang, dan bermain judi *online* tanpa menghiraukan lingkungan,

sekarang mereka sadar dan lebih bisa memanfaatkan uang mereka. Untuk ini peneliti merasa penggunaan metode *mauizatul hasanah* tepat karena metode ini memberikan kesan pada konseli bahwa peneliti adalah teman dekat yang menyayangi, secara sederhana, metode ini tujuannya membuat seseorang merasa dihargai sehingga membuatnya tersentuh. Metode ini bertujuan agar pecandu judi *online* dapat tersentuh hatinya dan tersadar dari isi pesan-pesan yang disampaikan sehingga tidak mengulangi kesalahan yang sama serta berubah menjadi lebih baik dari sebelumnya. Karena nasihat yang baik akan mudah diterima dengan baik juga. Hal ini sejalan dengan pendapat Abdul Hamid yang mengatakan bahwa *mauidzah hasanah* adalah salah satu manhaj (metode) untuk melakukan dakwah yang bertujuan mengajak khalayak ke jalan yang benar melalui pemberian nasihat atau membimbing mad'u dengan lemah lembut agar mau berbuat baik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Jihan Nazilla Ar Rasyid pada tahun 2022, menyatakan bahwa pemberian bimbingan dengan cara memberikan nasihat dengan materi yang disampaikan tentang ketauhidan, dan materi tentang cara mencegah. Hasil dari pelaksanaan bimbingan ini dilakukan dengan baik, hal ini dibuktikan dengan pecandu yang sebelumnya, sulit mengontrol diri, kurang fokus, mengalami perubahan menjadi dapat mengontrol emosi, fokus bertambah dan tidak mudah marah.

Tabel 1
Perbandingan hasil *posttest* dan *pretest*

No	Responden	Score Pretest	Kategori	Score Posttest	Kategori
1	AI	90	Tinggi	50	Sedang
2	RA	90	Tinggi	42	Rendah
3	AS	95	Tinggi	38	Sedang
4	RP	90	Tinggi	48	Sedang
5	RO	91	Tinggi	47	Sedang
6	TM	92	Tinggi	51	Tinggi
7	TN	90	Tinggi	50	Sedang
8	AN	92	Tinggi	45	Sedang

Dapat diamati bahwa dari hasil tabel perhitungan pretest dan posttest sebelum dan sesudah melakukan bimbingan kelompok dengan metode *mauizatul hasanah* untuk mengatasi kecanduan

judi *online* pada remaja di Bangun Jaya yaitu, yang digolongkan dalam kategori tinggi sebelum diberikan treatment berjumlah 8 orang. Setelah diberikan treatment yang digolongkan dalam kategori tinggi berjumlah 1 orang, nilai sedang 6 orang, dan nilai rendah 1 orang. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan judi *online* pada remaja di kelurahan Bangun Jaya dalam kategori tinggi dan mengalami penurunan dari hasil pretest ke posttest.

Berdasarkan proses penelitian yang peneliti lakukan, dari mulai pemberian pretest, treatment, dan posttest maka dapat disimpulkan ada perubahan yang dialami oleh remaja. Hal ini ditandai dengan perubahan mereka ketika sedang berkumpul pada saat akan dilakukan bimbingan kelompok, mereka yang pada saat pertemuan pertama berdiskusi tentang judi *online*, dan pada saat pertemuan keempat mereka sudah tidak lagi membahas judi *online*, melainkan mendiskusikan hal-hal yang lain. Hal tersebut juga didukung dengan hasil posttest yang telah dilakukan.

Dapat diketahui terdapat perubahan skor, yang mana sebelum diberikan treatment layanan bimbingan kelompok dengan metode mauizatul hasanah, remaja berada di kategori tinggi dengan skor >90 dan kemudian saat ini menempati kategori rendah dengan skor 41-52. Dengan ini dapat dikatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan metode mauizatul hasanah berpengaruh untuk mengatasi kecanduan judi *online* pada remaja di Bangun Jaya. Bimbingan kelompok dengan metode mauizatul hasanah ini berpengaruh dalam mengurangi kecanduan judi *online* karena dengan menggunakan metode ini konseli diberikan nasihat secara lemah lembut, metode ini lebih mudah untuk dipahami pada kalangan remaja, karena remaja kalau diberi nasihat dengan keras maka mereka akan lebih keras.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan judul Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Mauizatul Hasanah Untuk Mengatasi Kecanduan Judi *Online* Pada Remaja Di Bangun Jaya dapat disimpulkan sebagai berikut. Gambaran tingkat kecanduan judi *online* pada remaja di Bangun Jaya berada pada tingkat sedang dengan skor 75%. Hal tersebut dipengaruhi dengan adanya lingkungan yang banyak bermain judi *online* sehingga remaja banyak terpengaruh dan ikut-ikutan bermain judi *online*.

Kecanduan judi *online* ini memberikan dampak negatif baik bagi pemainnya maupun lingkungan sosialnya. Dampak yang ditimbulkan antara lain kejahatan pencurian, penipuan,

keresahan masyarakat, kecemasan dan kekhawatiran di kalangan masyarakat umum. Kedua berdasarkan hasil penelitian pengaruh bimbingan kelompok dengan metode *mauizatul hasanah* untuk mengatasi kecanduan judi *online* pada remaja di Bangun Jaya. Maka bimbingan kelompok dengan metode *mauizatul hasanah* ini berpengaruh dalam mengurangi kecanduan judi *online* karena dengan menggunakan metode ini konseli diberikan nasihat secara lemah lembut, metode ini lebih mudah untuk dipahami pada kalangan remaja, karena remaja kalau diberi nasihat dengan keras maka mereka akan lebih keras.

Saran

1. Kepada remaja, peneliti berharap remaja harus memiliki keahlian dalam memilih teman dan lingkungan yang positif, serta memiliki kemampuan untuk mengendalikan diri terhadap dampak negatif di sekitarnya.
2. Kepada pengguna internet, peneliti berharap pengguna internet dapat mengelola dan memanfaatkan internet secara bijak disesuaikan dengan kebutuhan.
3. Kepada peneliti selanjutnya, peneliti berharap penelitian selanjutnya menggunakan desain penelitian yang lebih kompleks dan lebih memperluas populasi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2020.
- Fauzy, Akhmad. *Metode Sampling*. Tangerang: Universitas terbuka, 2019.
- Hartanti, Jahju. *Bimbingan Kelompok*. Surabaya: UD DUTA SABLON, 2022.
- Hikmawati, Fenti. *METODOLOGI PENELITIAN*. 1st ed. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020.
- Kurniati, Fitri, Abdur Razzaq, and Lena Marianti. "Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Kisah Dalam Membantu Perencanaan Karir." *Journal of Society Counseling 1* (2023): 173.
- Muhidin, Asep. *Dakwah Dalam Perspektif Al-Quran*. Bandung: Pustaka Setia, 2002.
- Najih, Syihabuddin. "Mau'idzah Hasanah Dalam Al-Qur'an Dan Implementasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling Islam." *Jurnal Ilmu Dakwah 36*, no. 1 (2016): 145.
- Nurdiana Mutia, Aisyah Nurul, Ilham Nabilah. "Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan." *Perspektif 2*, no. 1 (2022): 105–110.
- Parmadi. I Komang Agus Dany, and I Wayan Suardana. "Penerapan Pasal 303 KUHP Dalam Putusan Tindak Pidana Perjudian Di Pengadilan Negeri Denpasar." *Jurnal Kertha Wicara 9*, no. 7 (2020): 1–10.
- Prayitno. *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Dasar Dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1995.
- Ramli, Andi Haris, Heru, and Andi Rusdayani. "Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu)." *Hasanuddin Journal Of Sociology (HJS) 1*, no. 2 (2019): 128.
- Razzaq, Abdur, and Andi Haryono. "Analisis Metode Tafsir Muhammad Ash-Shabuni Dalam Kitab Rawâiu' Al-Bayân." *Wardah 18*, no. 1 (2017): 48–59.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. 1st ed. Jojakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2021.
- Sahputra, Dika, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, and Liyani Azizah Lingga. "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam 6*, no. 2 (2022): 143.
- Sugiono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Ulandari, Poppy, Razzaq. Abdur, and Lena Marianti. "Peran Konseling Individual Dengan Metode Mindfulness Dalam Mengatasi Kecemasan Para Remaja Di LPKA Kelas 1 Palembang." *Journal of Society Counseling 1* (2023): 62.
- Zurohman, Achmad, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto. "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja." *Journal of Education Social Studies* (2016): 157–158.