

ABSTRAK

Judul : Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mereduksi Bermain *Game Online* Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 7 Muaro Jambi

Nama : Gustira Krisna Bayu Adjie

NIM : A1E118054

Pembimbing 1 : Drs. Nelyahardi Gutji, M.Pd

Pembimbing 2 : Affan Yusra, S.Pd., M.Pd

Siswa-siswi di sekolah banyak yang memiliki masalah bermain *game online* yang berlebihan. Kemudian berdampak buruk pada kegiatan belajarnya di sekolah. Peran guru bimbingan konseling sangatlah penting. Tujuan penelitian ini ialah untuk melihat apakah terdapat efektivitas yang signifikan antara pemberian layanan bimbingan kelompok dengan tingkat bermain *game online* siswa, sebagai salah satu bentuk pencegahan kecanduan bermain *game online* pada siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan desain eksperimen *one group pretest-posttest*, yang dilakukan di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Populasi penelitian ini adalah kelas VIII dengan sampel yang telah ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak 10 orang siswa dari kelas VIII G sebagai kelompok eksperimen. Pengumpulan data menggunakan angket skala *Likert*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *T-test*.

Rata-rata nilai *pre-test* kelompok eksperimen sebesar 86,4 dengan persentase 72% (kategori tinggi). Rata-rata nilai *post-test* pada kelompok eksperimen sebesar 71,7 dengan persentase 59% (kategori sedang). Sedangkan hasil *output Paired Sample Test* menunjukkan hasil nilai *Sig. (2-Tailed)* 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, maka terdapat perbedaan yang signifikan tingkat bermain *game online* siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok

Berdasarkan *output* uji hipotesis *Paired Sample Test*, nilai *Sig. (2-tailed)* yang didapat yaitu 0,000. jika nilai *Sig. (2-tailed)* yang didapatkan kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat bermain *game online* siswa sebelum dan sesudah mengikuti layanan bimbingan kelompok. Maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif untuk mereduksi bermain *game online* siswa kelas VIII G di SMP Negeri 7 Muaro Jambi.

Kata Kunci : *Game Online, Layanan Bimbingan Kelompok, Bermain Game Online Pada Siswa*