

ABSTRAK

Muhammad Fadillah Haiqal Bin Zamri. Nim : 1144651002. Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Behavioristik Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa Kelas VIII-1 SMP Negeri 35 Medan Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan, 2018.

Tujuan penelitian untuk : Untuk mengetahui pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Pendekatan Behavioristik Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa Kelas VIII-1 SMP Negeri 35 Medan T.A 2018/2019.

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen*, yaitu, penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada sekelompok orang yang dijadikan subjek penelitian. **Subjek penelitian** dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa/I kelas VIII-1 SMP Negeri 35 Medan pengambilan sampel dilakukan dengan *simple random sampling* atau secara acak. **Teknik pengumpulan data** yang digunakan dalam penelitian ini adalah menyebarkan angket kecanduan game online mobile legend berjumlah 45 item pernyataan yang telah valid dan reliabel kemudian data di analisis menggunakan uji Wilcoxon.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Dari hasil perhitungan diperoleh $J_{hitung} = 15$, dengan $\alpha = 0.05$ dan $n = 10$, maka $J_{tabel} = 8$. Dari data tersebut terlihat bahwa $J_{hitung} > J_{tabel} = (15 > 8)$. Sesuai dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis, maka hipotesis yang diajukan diterima pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa “ Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Terhadap Kecanduan Game Online Mobile Legend Di Kelas VII-1 SMP Negeri 35 Medan Tahun Ajaran 2018/2019, atau hipotesis dapat diterima. Data pada pretest di peroleh rata-rata tingkat kecanduan game online mobile legend siswa = 1474 dan posttest di peroleh rata-rata = 886. Maka kecanduan game online mobile legend siswa menurun setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral, (1474-886). Artinya bahwa penurunan interval kecanduan game online mobile legend siswa setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral adalah sebesar 39.90%.

Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Pendekatan Behavioral, Kecanduan Game Online Mobile Legend.

