

ABSTRAK

DEDI RIZKI SIMANULLANG:1141151007.Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Rasional Emotif Terapi Terhadap Ketergantungan *Game Online* Pada Siswa MTSN Kelas VIII-A Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Tapanuli Tengah Tahun Ajaran 2020/2021. Skripsi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Rasional Emotif Terapi Terhadap Ketergantungan *Game Online* Pada Siswa kelas VIII-A Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Tapanuli Tengah T/A 2020/2021". Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu). Subjek penelitian ini adalah 8 orang siswa kelas VIII-A Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Tapanuli Tengah yang mempunyai tingkat ketergantungan *game online* tinggi yang ditentukan secara *purposive sampling*. *Instrument* yang digunakan adalah angket ketergantungan *game online* untuk menjangkau data tentang ketergantungan *game online* pada siswa yang sebelumnya diuji cobakan untuk mengetahui validitas dan reabilitas angket. Instrumen diberikan sebelum dan sesudah pemberian layanan konseling kelompok dengan pendekatan rasional emotif terapi. Teknik analisis data menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian layanan konseling kelompok dengan pendekatan rasional emotif terapi terhadap ketergantungan *game online* pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *wilcoxon* yang menunjukkan bahwa pada uji jumlah jenjang *wilcoxon* diperoleh hasil perhitungan jumlah positif = 21,5 dan jumlah negatif = 14,5. Jadi, nilai $J = 14,5$ yaitu jumlah jenjang yang lebih kecil. Dari tabel nilai kritis J untuk uji jenjang bertanda *wilcoxon* untuk $n = 8$, $\alpha = 0,05$ Dari data tersebut terlihat bahwa $J_{hitung} > J_{tabel}$ dimana $14,5 > 4$, sesuai dengan kriteria penerimaan hipotesis dimana jika $J_{hitung} > J_{tabel}$ maka hipotesis diterima. Data rata-rata *pre-test* = 72,63 dan Standar Deviasi (SD) = 17,35 sedangkan rata-rata *post-test* = 110 dan Standar Deviasi (SD) = 7,9. Artinya skor rata-rata siswa setelah mendapatkan layanan konseling kelompok dengan pendekatan rasional emotif terapi lebih tinggi daripada sebelum mendapatkan layanan konseling kelompok dengan pendekatan rasional emotif terapi, yang mana artinya tingkat ketergantungan *game online* pada siswa tersebut berkurang. Perubahan penurunan tingkat ketergantungan *game online* pada siswa setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan pendekatan rasional emotif terapi sebesar 51%. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian Layanan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Rasional Emotif Terapi Terhadap Ketergantungan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII-A Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Tapanuli Tengah Tahun Ajaran 2020/2021. Atau hipotesis dapat diterima.

Keywords: *Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Rasional Emotif Terapi Terhadap Ketergantungan Game Online Pada Siswa*

