

ABSTRAK

Nova Nurulita. 1184010137. 2022. *Bimbingan Kelompok dalam Meminimalisir Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends terhadap Remaja (Penelitian di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang)*

Kecanduan bermain *game online* merupakan gangguan pola perilaku yang ditandai dengan gangguan mental dan lebih memprioritaskan bermain *game online* daripada kegiatan sehari-hari. Remaja yang sudah kecanduan bermain *game online* akan kesulitan untuk berhenti. Maka dari itu, seseorang yang sudah kecanduan akan menghabiskan waktu hingga 5-6 jam perhari bahkan bisa lebih dari itu hanya untuk bermain *game online*. Di sisi lain, bermain *game online* menyebabkan pemainnya menjadi mudah marah, tersinggung, berbicara kasar, juga pola hidup yang tidak sehat seperti telat makan dan sering begadang. Oleh karena itu, perlu adanya bimbingan untuk meminimalisir kecanduan bermain *game online*, khususnya *game online Mobile Legends* terhadap remaja. Layanan yang diberikan pada penelitian ini menggunakan layanan bimbingan kelompok.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses bimbingan kelompok dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends* pada remaja di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang dan untuk mengetahui hasil bimbingan kelompok dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends* terhadap remaja dari di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

Landasan teori dalam penelitian ini yaitu kecanduan *game online* mengambil dari teori Chen dan Chan bahwa kecanduan *game online* memiliki empat aspek diantaranya yaitu *compulsion* (dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Sedangkan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing remaja agar dapat mengurangi kecanduan bermain *game online Mobile Legends*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data ini menggunakan alat pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan analisis kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dapat meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends* terhadap remaja di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, cukup berhasil. Setelah adanya bimbingan kelompok, remaja bisa mengurangi waktu bermainnya, dan memiliki aktivitas lain selain bermain *game online*, khususnya bermain *game online Mobile Legends*.

Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Kecanduan *Game Online*, Remaja