

ABSTRAK

Gita Adi Perasada. (2016). Rancangan Program Konseling Restrukturisasi Kognitif untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi *Game Online* (Studi Deskriptif Tentang Kecenderungan Adiksi *Game Online* Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 45 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016).

Remaja yang mengalami kecenderungan adiksi terhadap *game online* memiliki kognitif yang negatif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui profil kecenderungan adiksi *game online* dan mendeskripsikan program hipotetik konseling restrukturisasi untuk mereduksi kecenderungan adiksi *game online*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan populasi dan sampel penelitian yaitu peserta didik di SMP Negeri 45 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016 berjumlah 323 peserta didik dan sampel 137 peserta didik. Penentuan sampel dengan menggunakan *non probability sampling* dengan *proposive sampling*. Instrumen penelitian menggunakan angket yang mengacu pada aspek kecenderungan adiksi *game online*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) secara umum kecenderungan adiksi *game online* peserta didik berada pada kategori sangat rendah; (2) hasil pengolahan data menunjukkan bahwa, pada aspek kecenderungan adiksi *game online* yaitu aspek *mood modification* terdapat 10 peserta didik berada pada kategori sedang dengan persentase 7,3%; (3) rancangan program konseling restrukturisasi kognitif untuk mereduksi kecenderungan adiksi *game online* peserta didik yang berfokus untuk mereduksi indikator yang berada pada kategori sedang. Rekomendasi penelitian ditujukan untuk guru BK disekolah dan peneliti selanjutnya.

Kata Kunci: Kecenderungan Adiksi, Rancangan Program Konseling Restrukturisasi Kognitif

