

ABSTRAK
MODEL KONSELING BERORIENTASI HIPNOSIS DALAM
MEREDUKSI ADIKSI GAME ONLINE DI SMK NEGERI 1 KOTA
TASIKMALAYA

Oleh :

Hendi Agus Dian

C1686201086

Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan gambaran umum adiksi game online dan keefektifan pendekatan konseling berorientasi hipnosis terhadap perilaku game online pada siswa kelas XII SMK Negeri 1 Tasikmalaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pengambilan sampel *purposive sampling* menggunakan desain subjek tunggal A-B atau baseline-intervensi. Populasi siswa kelas XII berjumlah 564 orang dengan sampel 247 orang dan diambil siswa yang berkategori sedang dan parah pada siswa berjenis kelamin perempuan dan laki-laki. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan skala likert dan kategorisasi. Hasil dari penelitian ini yaitu konseling berorientasi hipnosis sangat efektif dalam mereduksi adiksi game online dengan tren regresi kuadrat laki-laki ($R^2 = 0,08812$) sedangkan tren regresi kuadrat perempuan ($R^2 = 0,9315$).

Kata Kunci : *Adiksi Game Online, Konseling Berorientasi Hipnosis*