

ABSTRAK

Magfhira Astari Putri. 105281100722. **Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Terhadap Siswa SMP Negeri 1 Makassar. Di bimbing oleh Ratna Wulandari dan Rukiana Novianti Putri. Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi objektif tingkat kecanduan game online pada siswa SMP Negeri 1 Makassar sebelum mendapatkan intervensi, sekaligus untuk menganalisis efektivitas penerapan media permainan ular tangga sebagai strategi dalam meminimalisir kecanduan tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental berupa *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas VII.3 yang menunjukkan tanda-tanda kecanduan bermain game online. Alat pengumpulan data berupa kuesioner untuk mengukur tingkat kecanduan game online dan kuesioner untuk mengetahui respons mereka terhadap permainan ular tangga. Teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis statistik deskriptif serta uji hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sample T-test.

Penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum digunakannya permainan ular tangga sebagai intervensi, tingkat kecanduan game online siswa berada dalam kategori sedang. Setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan menggunakan media permainan ular tangga, terjadi penurunan skor kecanduan yang cukup signifikan. Dari hasil uji Paired Sample T-test, diperoleh nilai signifikansi ($p < 0,001$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan permainan ular tangga efektif dalam mengurangi kecanduan game online. Perubahan yang terjadi ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan kontrol diri siswa, perubahan perilaku yang lebih baik, serta menurunnya minat berlebihan terhadap permainan daring.

Kata kunci: Kecanduan *Game Online*, *Game Online*, Permainan Ular Tangga