**ABSTRAK**

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK SOSIODRAMA DALAM MENGURANGI KECANDUAN *GADGET* PADA SISWA DI MADRASAH ALIYAH AL-WASLIYAH TEMBUNG**

**T.A 2021-2022.**

**OLEH :**

**LINA AYU ASHARI HARAHAP**

**NPM. 171414049**

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah adakah dan bagaimana pengaruh pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dalam mengurangi kecanduan *gadget* pada siswa di madrasah Aliyah Al-Wasliyah Tembung. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) melihat adakah pengaruh layanan bimbingan kelompok melalui teknik sosiodrama dalam menngurangi kecanduan *gadget* pada siswa di madrasah Aliyah Al-Wasliyah Tembung; (2) melihat bagaimana pengaruh layanan bimbingan kelompok melalui teknik sosiodrama dalam mengurangi kecanduan *gadget* pada siswa di madrasah Aliyah Al-Wasliyah Tembung.Penelitian ini akan melakukan pengambilan sekitar 10 (Sepuluh) anak yang memiliki kecanduan *gadget* yang tinggi kemudian diberikan layanan bimbingan kelompok teknik sosiodrama. Pengambilan sampel penelitian berdasarkan siswa yang memiliki skor kecanduang *Gadget* yang paling tinggi. Pengumpulan data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa skala kecanduan *gadget*. Validitas instrument menggunakan rumus product moment dan reabilitas menggunakan rumus alfa cronbach. Analisis data menggunakan rumus t-test. Hasil penelitian menunjukkan beberapa kesimpulan yakni: (1) Hasil data penelitian menunjukan adanya hubungan yang signifikan antara bimbingan kelompok teknik sosiodrama dengan kecanduan *gadget*. t (hitung)= 19,561 kemudian dibandingkan dengan t (table)= 2,1009022; (2) Penurunan terlihat melalui hasil kegiatan dengan data pada Pre-Test ditemukan 3 orang masuk pada kategorisasi Sangat tinggi kecanduan *Gadget* dan 7 orang masuk pada kategorisasi Tinggi kecanduan *Gadget*. Sementara pada data Post-Test setelah melakukan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama ditemukan penurunan angka kecanduan dengan 2 orang masuk kategorisasi Sangat Rendah kecanduan *Gadget*, 7 orang masuk kategorisasi Rendah kecanduan *Gadget* dan 1 orang masuk kategorisasi Sedang kecanduan *Gadget*.

**Kata Kunci: Sosiodrama, Kecanduan, *Gadget***

***ABSTRACT***

***THE EFFECT OF GROUP GUIDANCE SERVICES THROUGH SOCIODRAMA TECHNIQUES IN REDUCING GADGET***

***ADDICTION ON STUDENTS AT AL-WASLIYAH***

***MADRASAH AL-WASLIYAH TEMBUNG***

***ACADEMIC YEAR 2021-2022*.**

***BY*:**

**LINA AYU ASHARI HARAHAP**

**NPM. 171414049**

*The formulation of the problem in this study is is there and how is the effect of providing group guidance services with sociodrama techniques in reducing gadget addiction in students at the Aliyah Al-Wasliyah Tembung madrasa. This study aims to: (1) see whether there is an effect of group guidance services through sociodrama techniques in reducing gadget addiction in students at Madrasah Aliyah Al-Wasliyah Tembung; (2) see how the influence of group guidance services through sociodrama techniques in reducing gadget addiction in students at the Aliyah Al-Wasliyah Tembung madrasa. . The research sample was taken based on the students who had the highest gadget addiction score. This research data collection was collected using a research instrument in the form of a gadget addiction scale. The validity of the instrument uses the product moment formula and the reliability uses the Cronbach alpha formula. Data analysis used the t-test formula. The results showed several conclusions, namely: (1) The results of the research data showed a significant relationship between the sociodrama technique group guidance and gadget addiction. t (count) = 19.561 then compared with t (table) = 2.1009022; (2) The decrease is seen through the results of activities with data on the Pre-Test found that 3 people fall into the very high category of Gadget addiction and 7 people fall into the High category of Gadget addiction. Meanwhile, in the Post-Test data, after conducting group guidance services using sociodrama techniques, it was found that there was a decrease in the number of addictions with 2 people categorized as Very Low with Gadget addiction, 7 people in the Low category for Gadget addiction and 1 person in the Medium category with Gadget addiction.*

***Keywords: Sociodrama, Addiction, Gadget***