

ABSTRAK

Achmad Maulidi, 2022, *Dampak Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Di MAN 2 Pamekasan*; **Skripsi, Program Studi BKPI. Fakultas Tarbiyah, Insitute Agama Islam Negeri Madura.**

Pembimbing: H. Muhammad Jamaluddin. M.Pd.

Kata Kunci: Dampak *Gadget*, Minat Belajar Siswa

Yang melatar belakangi penelitian ini yaitu Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa karena *Gadget* merupakan suatu masalah yang menyebabkan Siswa itu turun dari segi minat belajarnya, Siswa kebanyakan mempergunakan *Gadget* nya untuk bermian *Game Online* dari pada belajar.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengambil tiga fokus yaitu (1) Bagaimana Bentuk Penggunaan *Gadget* Siswa di MAN 2 Pamekasan? (2) Bagaimana Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa di MAN 2 Pamekasan? (3) Apa Saja *Treatment* yang dilakukan Guru BK Untuk Mengatasi Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa di MAN 2 Pamekasan?

Metode penelitian dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan dan jenis penelitian kualitatif fenomenologi. Pengumpulan data menggunakan wawancara semi terstruktur, Observasi non partisipan, dokumentasi hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Analisis data menggunakan *Cheking* (pengecekan) dan *organizing* (pengelompokan). Sedangkan pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

Hasil penelitian ini yaitu; **pertama** bentuk penggunaan *Gadget* Siswa di MAN 2 Pamekasan yaitu terdapat siswa memainkan *Gadget* secara diam-diam di dalam kelas pada saat Guru-nya lagi mengajar, siswa sering menggunakan aplikasi *Game Online*, berupa *Mobile Legend, Whatshap, Tik-Tok, Youtube*, **kedua**; dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa di MAN 2 Pamekasan ditemukan Siswa kurang semangat dalam mengikuti pelajaran di ruang kelas dikarenakan sudah sibuk dengan *Gadget*-Nya, juga ada Siswa yang sering terlambat dan tidak sekolah gara-gara malam harinya bermain *Game Onlne* di rumahnya mulai dari habis sholat maghrib sampai Subuh sehingga Siswa tersebut malas untuk sekolah dan malas untuk mengerjakan tugas PR dari Guru mata pelajaran. **Ketiga**; *Treatment* yang dilakukan Guru BK untuk mengatasi dampak *Gadget* terhadap minat belajar Siswa di MAN 2 Pamekasan (a) konselor memanggil salah satu Siswa yang bersangkutan untuk menemui Guru Bk dikelas dengan melalui surat panggilan (b) konselor memulai *Opening*-nya dengan ramah dalam melakukan konseling individu (c) konseli melakukan konseling kedua dengan menggunakan tehnik layanan klasikal yang dimana nantinya siswa/siswi yang mempunyai masalah akan diberi materi terkait Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa (d) terakhir melakukan evaluasi dari *Treatment* yang dilakukan, dan nantinya ada penilaian dari segi waktu, penilaian segera, penilaian jangka pendek (dari satu minggu-satu bulan) dan penilaian jangka panjang (satu bulan-satu semester).