

ABSTRAK

Wajiz Rusydani, 2023, Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MA Al-Amien II Prenduan Sumenep, Skripsi, Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura (IAIN), Dosen Pembimbing: H. Muhammad Jamaluddin, M.Pd.

Kata Kunci: Dampak Game Online, MA Al-Amien II Prenduan Sumenep, Prestasi Belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi *game online* dan efek problematiknya terhadap prestasi belajar siswa yang mana game itu sendiri merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan alasan untuk menghibur diri. Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain *game online* melalui gadgetnya. Maka berdasarkan konteks penelitian diatas yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah: *Pertama*, Jenis-Jenis Game Online Yang Sering Digunakan Oleh Siswa Yang Tidak Mondok di MA Al-Amien Tegal Prenduan Sumenep. *Kedua*, Bagaimana Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Yang Tidak Mondok Di MA-Al Amien II Prenduan Sumenep. *Ketiga*, Apa Saja Upaya Guru BK Dalam Mengatasi Dampak Game Online Pada Prestasi Belajar Siswa Yang Tidak Mondok Di MA Al-Amien II Prenduan Sumenep.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif dengan memperoleh sumber data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada penelitian ini informan terdiri dari Kepala Sekolah, Guru BK, Waka. Kurikulum, serta Siswa MA Al-Amien II Prenduan Sumenep.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Yang Pertama*, Siswa kelas XI dan XII MA Al-Amien Tegal Prenduan Sumenep yang sering bermain *game online* menggunakan permainan yang berjenis free fire, pubg, dan mobile legends. Dan juga siswa kelas XI dan XII MA Al-Amien Tegal Prenduan Sumenep yang gemar bermain game menggunakan permainan yang berbasis *online* bukan *offline*. *Yang Kedua*, Dampak dari bermain *game online* terhadap siswa di MA Al-Amien Tegal Prenduan Sumenep itu bermacam-macam, mulai dari siswa yang sudah tidak mengenal waktu dalam bermain *game online*, penglihatan mata mulai terganggu, dari segi keuangan mengajarkan pemborosan, dan juga siswa akan merasa kesulitan yang mau bersosial dengan orang lain. *Yang Ketiga*, Upaya guru BK dalam mengatasi dampak *game online* itu adalah dengan melarang siswa membawa hp ke sekolah MA Al-Amien Tegal Prenduan Sumenep, guru bimbingan dan konseling juga melaksanakan bimbingan konseling dengan menggunakan pendekatan behavioral yang tekhniknya *self manajemen* kepada siswa yang candu dengan *game online*, dan yang terakhir adalah guru bimbingan dan konseling memberikan bimbingan kelompok serta memberikan layanan informasi terkait siswa yang candu *game online*.