

ABSTRAK

Zainollah, 2023, Dampak *Game Online* Terhadap Perkembangan Potensi diri Siswa di SMA Miftahul Ulum Toronan Pamekasan: Skripsi, Program Studi BKPI, Fakultas Tarbiyah, institute Agama Islam Negeri Madura.

Pembimbing: H. Muhammad Jamaluddin. M.Pd.

Kata Kunci: Dampak *Game Online*, Perkembangan Potensi.

Penelitian ini dilatar belakangi Dampak *Game Online* Terhadap Perkembangan Potensi diri Siswa merupakan suatu problematika yang menyebabkan Siswa menurun dari pengembangan *Soft Skill*, dikarenakan Siswa lebih memintingkan bermain *Game Online* dari pada belajar dan menggali potensi.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengambil tiga fokus penelitian yaitu; (1) bagaimana perkembangan potensi diri Siswa di SMA Miftahul Toronan Pamekasan? (2) Bagaimana Dampak *Game Online* Terhadap Potensi diri Siswa di SMA Miftahul Toronan Pamekasan? (3) Upaya Guru dalam meningkatkan Potensi Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SMA Miftahul Toronan Pamekasan?

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan dan jenis penelitian kualitatif Deskriptif. Pengumpulan data menggunakan wawancara semi terstruktur, observasi Non Partisipan, dokumentas hal-hal yang berkaitan dengan dengan penelitian. Analisis data menggunakan *Cheking*, (Pengecekan) dan *Organizing* (Pengelompokan). Sedangkan pengecekan keabsahan data menggunakan Triangulasi Sumber.

Hasil penelitian ini yaitu; **Pertama;** perkembangan potensi diri Siswa di SMA Miftahul Ulum Toronan Pamekasan yaitu terdapat Siswa mengembangkan potensi sesuai kemampuan minat-nya, membuat karya seni dari bahan yang sudah tidak berguna menjadi bahan guna serta sering mendapat gelar kejuaraan di tingkat sekolah SMA, **Kedua;** Dampak *Game Online* terhadap potensi diri Siswa SMA Miftahul Toronan Pamekasan dietmukan Siswa Lebih senang dengan bermain *Game Online* dari pada belajar, tidak semangat dalam menggali potensinya, Siswa tidak bisa mengatur antara belajar dan bermain serta tidak mematuhi perintah Guru, sehingga sulit untuk berinteraksi kepada Guru Mengenai potensi yang dimilikinya, hal itu sering ditemukan Siswa diam-diam bermain *Game Online* di kelas dan sering tidak masuk kelas/bolos. **Ketiga;** upaya Guru dalam meningkatkan potensi Siswa yang kecanduan *Game Online* di SMA Miftahul Ulum Toronan Pamekasan (a). Guru memberikan nasehat/ceramah kepada Siswa tentang pentingnya belajar dan bahayanya penggunaan *Game Online*. (b). Guru memberikan hukuman berupa berdiri di dalam kelas ketika Siswa tidak mendengarkan pelajaran dan menjelaskan ulang materi yang sudah dijelaskan. (c). Siswa di ikut sertakan acara seminar sekolah untuk menggali potensinya. (d). Guru selalu memberikan Praktek atau tugas tentang materi yang di pelajari. (e). Guru memberikan kebebasan untuk Siswa dalam meningkatkan kompetensinya.