

## ABSTRAK

NOR AINI, 2020, *Game Online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 2 Pamekasan, Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura, Pembimbing Dr. H. Atiqullah. S.Ag, M.Pd*

**Kata kunci:** *Game online*, Motivasi

Penelitian ini dilatar belakangi *game online* dan efek problematikanya terhadap motivasi 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 gadgenya.

Berdasarkan hal tersebut, maka ada 3 fokus penelitian yang menjadi pokok penelitian ini yaitu: *Pertama*, Bagaimana jenis-jenis *game online* yang sering digunakan oleh siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan. *Kedua*, Bagaimana efek negatif dari *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan. *Ketiga*, Bagaimana upaya guru BK dalam *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan berjenis penelitiannya adalah deskriptif. Teknik yang digunakan dalam prosedur pengumpulan data ialah wawancara, observasi dan dokumentasi. Aktivitas dalam analisis data penelitian meliputi reduksi data, *display* data, dan kesimpulan/verifikasi. Sedangkan dalam pengecekan keabsahan data peneliti melakukannya berdasarkan derajat kepercayaan yang meliputi perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Pertama*, Jenis-jenis *game online* yang sering digunakan oleh siswa, (a) Siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan yang sering bermain *game online* menggunakan permainan yang berjenis free fire, pubg dan mobile legend, (b) Siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan yang gemar bermain *game* menggunakan permainan yang berbasis *online* bukan *offline*. *Kedua*, efek negatif dari *game online* terhadap motivasi belajar siswa, (a) Tidak mengenal waktu dalam bermain *game online*, (b) Penglihatan mata mulai terganggu, (c) Dari segi keuangan mengajarkan pemborosan, (d) Merasa kesulitan yang mau bersosial dengan orang lain. *Ketiga*, upaya guru BK dalam *game online* terhadap motivasi belajar siswa, (a) Melarang siswa membawa hp ke sekolah MTsN 2 Pamekasan, (b) Guru bimbingan dan konseling melaksanakan bimbingan konseling dengan menggunakan pendekatan behavioral yang tekniknya *self manajement* kepada siswa yang candu dengan *game online*, (c) Guru bimbingan dan konseling memberikan bimbingan kelompok serta memberikan layanan informasi terkait siswa yang candu *game online*.