

ABSTRAK

Syafira Adinda Putri, 2025, Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Di MTsN 1 Pamekasan, Skripsi, Program Studi Bimbingan Dan Konseling pendidikan Islam, Dosen Pembimbing: Dr. Maimun, S.H.I., M.Pd.I.

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*, Kedisiplinan Belajar Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa yang bermain *game online* dimana siswa memiliki kebiasaan bermain *game online* hingga larut malam dan menyebabkan siswa tidak bisa mengatur waktu antara belajar dan bermain sehingga menyebabkan siswa di MTsN 1 Pamekasan datang terlambat ke sekolah. Fokus pada penelitian ini meliputi 1) Bagaimana Deskripsi Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Di MTsN 1 Pamekasan ?, 2) Bagaimana Dampak Kecanduan *Game Online* Dapat Memengaruhi Kedisiplinan Belajar Siswa Di MTsN 1 Pamekasan ?, 3) Bagaimana Upaya Guru BK Menangani Masalah Kedisiplinan Belajar Siswa Yang Disebabkan Oleh *Game Online* Di MTsN 1 Pamekasan?. Adapun tujuan dari penelitian penelitian ini adalah 1) Untuk Mengetahui Deskripsi Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Di MTsN 1 Pamekasan, 2) Untuk Mengetahui Dampak Kecanduan *Game Online* Dapat Memengaruhi Kedisiplinan Belajar Siswa Di MTsN 1 Pamekasan. 3) Untuk Mengetahui Upaya Guru BK Dalam Menangani Masalah Kedisiplinan Belajar Yang Disebabkan Oleh *Game Online* Di MTsN 1 Pamekasan.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Prosedur pengumpulan data menggunakan observasi non-partisipan, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Informan dalam penelitian ini terdiri dari 5 siswa yang terindikasi kecanduan *game online*, 1 Guru BK, 2 Guru mata pelajaran dan 1 Wali kelas MTsN 1 Pamekasan. Dalam menganalisis data peneliti menerapkan tahapan kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk pengecekan keabsahan data peneliti menggunakan Uji *Credibility* (perpanjangan pengamatan, ketekunan pengamatan, triangulasi sumber dan metode), Uji *Confirmability*, Uji *Transferability* dan Uji *Dependability*.

Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *pertama*, kecanduan *game online* pada siswa di MTsN 1 Pamekasan disebabkan oleh ajakan teman sebaya dan kebiasaan mencari hiburan setelah sekolah, mengakibatkan waktu belajar terabaikan dan dampak negatif pada kedisiplinan belajar serta prestasi akademik. *Kedua*, dampak kecanduan *game online* mencakup penurunan nilai akademik, tidak fokus pada saat pelajaran berlangsung, kebiasaan menunda-nunda tugas, tidak mengerjakan PR, bahkan mencontek dan sering terlambat ke sekolah serta masalah kesehatan fisik dan perilaku siswa. *Ketiga*, Upaya guru BK untuk menangani kecanduan *game online* dengan pemberian hukuman mendidik, bimbingan manajemen waktu, dan penggantian kebiasaan buruk dengan aktivitas positif, dengan peran aktif guru dan wali kelas dalam mengarahkan siswa supaya dapat membagi waktu antara belajar dengan bermain dan siswa dapat meningkatkan kedisiplinan belajar mereka.

