

ABSTRAK

M.Rahmadianur. 2020. *Dampak Negatif Game Online dan Upaya Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMA Negeri 3 Sampit)*. Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: (I) DR. Hidayat Ma'aruf, M.Pd (II) Mufida Istati, M.Pd

Penelitian ini berjudul “Dampak Negatif *Game Online*, dan Upaya Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMA Negeri 3 Sampit)”. Penelitian ini dibuat karena peneliti melihat bahwa kemajuan teknologi berkembang dengan pesat sehingga banyak sekali pola kehidupan dimasyarakat yang berubah, salah satu bentuk majunya teknologi adalah munculnya *game online* sebagai salah satu sarana hiburan.

Namun peneliti melihat kemunculan *game online* ini, malah memiliki dampak buruk bagi pemainnya terutama remaja yang telah mengalami kecanduan dalam bermain *game online*. Sehingga penelitian ini akan terfokus pada 3 fokus bahasan yaitu, jenis *game online* dan sistem permainannya, dampak negatif dari bermain *game online*, serta upaya penanganan masalah *game online* di SMA Negeri 3 Sampit. Sedangkan, untuk tujuannya adalah mendeskripsikan 3 fokus bahasan di atas.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan berupa studi kasus pada siswa SMA Negeri 3 Sampit, dan menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Peneliti membagikan kuesoner dengan media *google form* kepada kepada 20 orang siswa, namun yang bersedia mengisi kuesoner tersebut hanya 12 orang siswa SMA Negeri 3 Sampit sebagai responden. Dan setelah dianalisis peneliti dari hasil jawaban responden, peneliti mendapatkan 3 orang siswa SMA Negeri 3 Sampit yang dapat dikategorikan tinggi dalam kecanduan *game online*.

Maka dari itulah, jika *game online* dimainkan secara terus menerus akan mengakibatkan kecanduan dan berdampak negatif pada pemainnya. Harus adanya upaya penanganan yang dilakukan oleh pihak sekolah, yang melibatkan kepala sekolah, guru BK, dan guru bidang studi di SMA Negeri 3 Sampit. Adapun contoh bentuk upaya yang dilakukan seperti, kepala sekolah membuat aturan tentang dilarangnya membawa handphone pada jam sekolah, guru BK melakukan bimbingan klasikal tentang dampak negatif bermain *game online*, konseling individual dan kelompok terhadap siswa yang teridentifikasi kecanduan *game online*, serta guru bidang studi memberikan edukasi tentang bijaksana menggunakan *smartphone*, dan dampak negatif dari kecanduan *game online*.