ABSTRAK

Tahratul Aulia, 2020. *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi. Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: Konten dan Metodologi: Dr. Ani Cahyadi Maseri, S.Ag, M.Pd, dan Bahasa dan Teknik Penulisan:Trining Puji Astutik, S.Si, S.Pd, M.Pd

Kata Kunci: *Compulsive Gaming*, Penyesuaian Siswa, Lingkungan

Compulsive Gaming merupakan suatu gejala psikologis yang ditandai dengan ketertarikan yang kuat atau bisa disebut dengan candu terhadap *game online*. Seorang anak yang mengalami *Compulsive Gaming* ia akan sulit berkonsentrasi, tidak mampu bersosialisasi dengan baik dan hanya terobsesi pada game yang biasa ia mainkan saja. *Compulsive Gaming* memiliki dampak negatif terhadap penyesuaian diri siswa terhadap lingkungan. Tujuan penelitan ini untuk mengetahui (i) *compulsive gaming* terhadap penyesuaian diri siswa pada lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei. Gampa Asahi dan (ii) faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 5 orang anak yang terindikasi mengalami *compulsive gaming*, serta 5 orangtua atau keluarga anak. Satu orang guru wali kelas V sebagai informan. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah *compulsive gaming* terhadap penyesuaian siswa pada lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data di lapangan yakni observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun pengolahan data dilakukan dengan editing, reduksi data dan interpretasi data, sedangkan analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi berdampak pada kesulitan anak dalam membagi waktu antara bermain *game online* dengan belajar dan membantu orangtua, anak menjadi sulit fokus dan terlalu banyak waktu yang digunakan oleh anak untuk bermain *game online* dibandingkan bersosialisasi dengan teman-temannya. Cara menanganinya adalah dengan memberikan pengetahuan pada anak tentang dampak negatif *game online*, perlu adanya pengawasan orangtua terhadap penggunaan *handphone*, dan perlu kreativitas bagi orangtua untuk menciptakan kegiatan yang menarik agar anak tidak fokus dengan *game online* saja. Adapun faktor yang mempengaruhinya terdiri dari ketertarikan anak kepada *game online*, fitur *game online* dan kurangnya pengawasan orangtua.