

## ABSTRAK

*Anggi Yuliani: Proses Layanan Bimbingan dan Konseling Dalam Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Siswa Remaja (Penelitian di MTs Kifayatul Achyar Cipadung-Bandung). Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati-Bandung.*

Penelitian ini bertolak dari banyaknya remaja SMP yang kecanduan *game online*, merupakan fenomena yang harus segera diatasi karena akan berpengaruh pada masalah sosial dan perilaku remaja. Bermain *game online* yang mengambil banyak perhatian remaja Indonesia. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet. Penggunaan fasilitas permainan *game online* yang terlalu berlebihan dan tidak proporsional bisa mengarahkan pada tingkah laku kecanduan. Upaya yang dilakukan adalah dengan pemberian layanan bimbingan dan konseling untuk menanggulangi kecanduan *game online*. Layanan bimbingan dan konseling merupakan salah satu layanan psikologis yang ada di sekolah, sehingga penulis tuangkan dalam judul “Layanan Bimbingan dan Konseling Untuk Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Remaja” (Penelitian di MTs Kifayatul Achyar Cipadung-Bandung)

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mengetahui program bimbingan dan konseling di MTs Kifayatul Achyar untuk menanggulangi kecanduan *game online* (2) Mengetahui Upaya apa saja yang dilakukan oleh guru BK untuk menanggulangi kecanduan *game online* (3) Mengetahui Hambatan-hambatan apa yang di temukan dalam melaksanakan bimbingan untuk menanggulangi kecanduan *game online* (4) Mengetahui hasil yang dicapai oleh bimbingan dan konseling untuk menanggulangi kecanduan *game online* di Mts Kifayatul Achyar.

Kerangka pemikiran dari penelitian ini, beranjak dari mengingat pentingnya bimbingan dan konseling, di lingkungan dunia pendidikan, bukan saja mengacu pada kenyataan bahwa siswa-siswi peserta didik yang ada di lingkungan sekolah itu tidak sama, masing-masing individu siswa memiliki latar belakang sosial yang berbeda antara satu sama lainnya. Karena itu, ketika menghadapi lingkungan sekolah, tentu ada saja siswa peserta didik yang tidak bisa mengikuti lingkungan barunya, baik karena kesehatan mentalnya maupun karena alasan-alasan lainnya.

Metode dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data bersumber pada hasil penelitian melalui observasi, wawancara dan angket, maka data yang terkumpul tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian, bahwa upaya pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling untuk menanggulangi kecanduan *game online*, cukup berhasil dengan melihat hasil dari siswa yang ditangani sudah mengalami perubahan, baik sikap yang ditunjukkan oleh siswanya itu sendiri, maupun perubahan signifikan yang ditunjukkan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian, penulis menyimpulkan bahwa layanan bimbingan dan konseling untuk menanggulangi kecanduan *game online* di MTs Kifayatul Achyar sudah maksimal, akan tetapi ada beberapa kendala mengenai sarana dan prasana untuk menunjang kelangsungan pemberian layanan bimbingan dan konseling tersebut.