

## **ABSTRAK**

### **Nurul Ismi/15052039 : Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa yang terpengaruh akibat *game online*. Tujuan penelitian ialah 1) untuk mengetahui faktor yang melatarbelakangi siswa *game online*, 2) upaya yang dilakukan oleh guru dalam menanggulangi perilaku siswa akibat kecanduan *game online* di sekolah SMA Negeri 1 Bayang. penelitian ini di latar belakangi oleh *game online* yang membuat siswa ketagihan dalam bermain *game online*, motivasi belajar siswa menurun karena kecanduan bermain *game online*, siswa menjadi kurang disiplin terhadap waktu, serta siswa tidak mepedulikan lingkungan disekitar mereka hanya mepedulikan teman yang ada didunia maya *game online*. namun yang terjadi sekarang ini banyak siswa SMA Negeri 1 Bayang yang berperilaku negatif karena diantaranya siswa lebih mepedulikan *game online*.

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian digunakan penelitian kualitatif dan metode deskriptif. Informannya adalah kepala sekolah, guru ppkn, guru kelas, siswa SMA Negeri 1 Bayang, orang tua siwa, dan masyarakat sekitar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi kemudian di analisis dengan cara reduksi data. Serta setelah data diperoleh data di analisis menggunakan teori Milles dan Hubermant.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak *game online* terhadap perilaku siswa dilingkungan SMA Negeri 1 Bayang lebih banyak dampak negatif dari pada dampak positif. dapat dilihat melalui faktor membuat siswa candu menggunakan *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal serta upaya guru dalam menanggulangi kecanduan bermain *game online* dengan memberikan melalui bimbingan orang tua, guru di sekolah SMA Negeri 1 Bayang. Upaya yang dilakukan yaitu dengan memberikan nasehat kepada anak, melakukan razia handphone oleh guru dan mencek sosial media yang digunakan, guru bekerjasama dengan orang tua siswa. saran yang diberikan adalah pihak sekolah lebih memperhatikan keamanan terhadap aktivitas siswa selama berada disekolah, serta peran guru dapat di maksimalkan tidak hanya memberikan nasehat dan motivasi kepada siswa dan khususnya kepada guru pendidikan kewarganegaraan untuk menekankan aspek teori, orang tua lebih peduli dengan aktivitas anaknya melalui komunikasi, perhatian. Diharapkan untuk bisa lebih bersungguh-sungguh lagi bimbingan yang diberikan. Dampak *game online* terhadap siswa yaitu menurunnya motivasi sekolah, sering begadang, bolos sekolah, males mengerjakan tugas, sering terlambat datang ke sekolah.

**Kata kunci** : *Dampak Game Online, Perilaku Siswa, Lingkungan SMA*