

ABSTRAK

Ihsan Tresno Saputro, 1640110034, **“Peran Bimbingan Orang Tua Bagi Remaja yang Bermain *Game Online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Jepara”**. Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam; Prodi: Bimbingan dan Konseling Islam, IAIN Kudus.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Untuk mengetahui kondisi psikologi remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko. (2) Untuk dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif bagi remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko. (3) Untuk dapat mengetahui peran orang dalam membimbing remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan analisis yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penyimpulan data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang bermain *game online* memiliki kondisi psikologi yang berbeda-beda, kondisi tersebut dapat menjadikan remaja menjadi pemalas, interaksi dengan keluarga terganggu dan membuat emosi menjadi tidak stabil. Selain itu dalam bermain *game online* ada juga dampak positif serta dampak negatif bagi remaja yang sering bermain *game online*, yakni dampak positif tersebut adalah dapat mempererat tali silaturahmi, dapat berinteraksi dengan orang lain dan memberikan perasaan senang saat bermain. Sedangkan dampak negatif dari *game online* diantaranya remaja sering lupa waktu, kesehatan menjadi menurun dan menghabiskan uang mereka untuk membeli fitur-fitur yang baru di *game online*. Peran orang tua dalam memberikan bimbingan terhadap remaja yang bermain *game online* disini sangat dibutuhkan karena dapat mengurangi remaja yang mulai kecanduan terhadap *game online* yaitu diantaranya memberikan teguran, menasehati, serta memberikan kesibukan bagi remaja-remaja tersebut.

Kata Kunci : Remaja, Kecanduan, Bermain, *Game Online*