

## ABSTRAK

**Ahmad Wahyu Dimas Saputra , NIM 1811010051. Implementasi Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa di Mts NU Maslakul Falah Undaan Kudus**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan teknik *role playing* dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa MTs NU Maslakul Falah antara lain yaitu: 1) Untuk mengetahui Bagaimana kondisi siswa yang kecanduan bermain *game online* di MTs NU Maslakul Falah, 2) Untuk mengetahui Bagaimana implementasi pendekatan *Role Playing* dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa Mts Nu Maslakul Falah. 3) Untuk mengetahui Apa saja kendala guru BK dalam menerapkan teknik *Role Playing* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa Mts Nu Maslakul Falah.

Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dengan metode yang bersifat deskriptif analisis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada siswa Mts Nu Maslakul Falah disebabkan oleh dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online* karna terlalu banyaknya waktu luang dan kurangnya kontrol dari diri siswa serta orang tua, sehingga anak lebih leluasa untuk memainkan *game online* secara terus menerus. Pemicu lainnya disebabkan oleh lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan kurangnya perhatian dari orang terdekat. Upaya guru BK dalam mengurangi kecanduan *game online* yaitu dengan melaksanakan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*, konseling individu serta menerapkan beberapa layanan sesuai dengan kebutuhan siswa, bekerja sama dengan guru dan orang tua, kendala yang dialami guru BK dalam penggunaan teknik *role playing* dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa MTs NU Maslakul Falah seperti kurangnya fokus saata melaksanakan *role playing* karna pelaksanaan *role playing* membutuhkan waktu yang cukup panjang dan takjarang kurang tepatnya waktu pelaksanaan *role playing* sehinga berbenturan pada kegiatan lain, membuat gaduh karna suara keras dari pemain dan penonton.

**Kata Kunci:** . Kecanduan *Game Online*, Teknik *Role Playing*.