

## ABSTRAK

**Novita Arianti, (1840110037), " Upaya Bimbingan dan Konseling Islam Dalam Kecanduan *Game online Free Fire* Pada Perilaku Anak", IAIN Kudus: Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Islam, Program Studi Bimbingan Konseling Islam (BKI), 2022**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh anak-anak yang memiliki akses luas terhadap teknologi informasi terbaru, khususnya *gadget* yang banyak diminati oleh anak-anak. *Game online* dapat membuat ketertarikan sangat tinggi bagi penggunaannya yang mempergunakan interaksi. ketertarikan ini dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak terhadap perilaku yang menyimpang. upaya Orang tua harus selalu mengawasi dan membimbing anak agar tidak terpengaruh interaksi sosial anak terhadap lingkungan sekitar dan dunia nyata. Bimbingan dan Konseling Islam dapat berkontribusi untuk membantu mengatasi kecanduan *game online* terhadap perilaku yang menyimpang.

Subyek pada penelitian ini berjumlah tiga anak yang bernama Arya, Bilal, Faza dan Tiga orang tua dari masing-masing orang tua anak di Dukuh Punggur Desa gempolrejo Kecamatan tunjungan. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pola kecanduan *game online free fire* di Dukuh Punggur Desa Gempolrejo Kecamatan Tunjungan. (2) untuk mengetahui faktor penyebab perilaku pada anak kecanduan *game online free fire*. (3). Untuk mengetahui peran Bimbingan orang tua dalam menangani kecanduan *game online free fire*. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan dalam metode ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi. Analisis data yang digunakan yakni meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan validasi data.

Hasil penelitian ini adalah (1) pola kecanduan *game online free fire* di Dukuh Punggur Desa gempolrejo, memainkan *game online* secara berlebihan akan memberikan dampak yang buruk bagi pemainnya dan termasuk dalam perilaku yang menyimpang diantaranya gangguan fisik, mental, perilaku hingga kepribadian atau karakter seseorang (2) faktor penyebab perilaku pada anak kecanduan *game online* diantaranya faktor internal dipengaruhi faktor biologis dan psikologis anak, sedangkan faktor eksternal karena lingkungan.(3) peran bimbingan orang tua menangani kecanduan *game online* dilakukan dengan cara melakukan bimbingan dan arahan, pengawasan dalam bermain *gadget* dan orang tua bertindak dengan represif

**Kata Kunci: *Bimbingan dan Konseling Islam, Game online, Perilaku Anak***