

## ABSTRAK

**Evita Eva Muthmainnah (1840110056). Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Pada Anak Yang Kecanduan *Game Online* Studi Kasus Desa Tempur Keling Jepara.(Studi Kasus Kecanduan *Game Online* Di Desa Tempur Kecamatan Keling Kabupaten Jepara).** Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Institut Agama Islam Negeri Kudus Tahun 2022.

Peneliti ini memiliki tiga tujuan pokok. Tujuan penelitian ini 1). Untuk mengetahui pengalaman peran orang tua dalam memotivasi belajar dan mengatasi kebiasaan bermain *game online*. 2). Untuk mengetahui makna dampak *game online* terhadap prestasi belajar anak yang sudah ketergantungan *game online*. 3). Untuk mengetahui faktor pengalaman yang mempengaruhi anak pada *game online* yang di sukai.

Penelitian ini merupakan *field research* dengan jenis kualitatif. Metode yang digunakan ialah studi kasus (*case study*) dengan desain *holistic single-case studi*. Sumber data berupa primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengambilan sampling informan m menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *Deviant case sampling*. Jumlah informan peneliti ini ada enam yang terdiri dari tiga orang tua dan tiga anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* terjadi atas dasar kesenangan anak. Pengalaman yang diperoleh seperti; 1). Permainan *game online* yang ada di warnet (Berbagai macam bentuk *game online* yang ada di warnet) 2). Lupa waktu dalam bermain *game online* (Menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online*) 3). Faktor lingkungan kebanyakan bermain *game online* ( Terpengaruh oleh banyaknya faktor lingkungan yang hampir semua bermain permainan *game online*). Sedangkan makna yang terkandung dalam pengalaman orang tua dalam memotivasi anak yang kecanduan *game online* meliputi; 1). Memperhatikan keseharian anak jika di rumah ( Memperhatikan keseharian anak waktu di rumah) 2). Memotivasi anak yang kecanduan *game online* ( Memberikan motivasi motivasi pada anak yaang kecanduan *game online*) 3). Memberikan pembebasan dan berkomunikasi baik kepada anak ( Memberikan pembebasan pada anak, tidak terlalu ketat dalam membimbing anak, dan tetap berkomunikasi dengan baik pada anak yang kecanduan *game online*)

Kata kunci : *Kecanduan Game Online, Motivasi Belajar, Pengalaman dan Makna Peran Orang Tua Dalam Membimbing Anak.*