

ABSTRAK

Skripsi yang ditulis **Agusnawati**, Nim **2613.002**, berjudul '**Pelaksanaan Layanan Informasi Bagi Siswa Pencandu Main *Game Online* di SMP N 2 Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman.**' Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi (IAIN) 2017.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan fenomena yang penulis temukan di SMP N 2 Lubuk Sikaping. Sebenarnya *game online* dibuat dalam beberapa generasi, masing-masing generasi memiliki perbedaan teknologi. Namun pada intinya, semakin besar generasinya semakin canggih teknologinya. *Game online* menyebabkan siswa di SMP N 2 Lubuk Sikaping terasa tertantang sehingga terus-menerus memainkannya. Penulis menemukan beberapa masalah-masalah yang muncul dari aktifitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kehilangan kontrol atas waktu serta menurunnya prestasi akademik, dan jaranganya membuat tugas yang diberikan oleh guru di rumah karena keasikan main *game online*. Dan salah satu jenis perilaku main *game online* adalah mendapatkan kesenangan saat bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling terhadap pencandu main *game online* di SMP N 2 Lubuk Sikaping.

Jenis penelitian yang penulis menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan konseling terhadap pencandu main *game online*. Data ini dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informasi dari penelitian adalah guru pembimbing, siswa kelas VII, dan kepala sekolah. Analisis data yang dilakukan adalah dengan reduksi data, dan verifikasi data.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa guru pembimbing telah melaksanakan pelaksanaan layanan kepada siswa yang candu main *game online*, diantaranya layanan informasi, dan layanan konseling perorangan, dalam layanan ini memiliki tiga tahap, tahap pertama pra-kegiatan, kegiatan inti dan penilaian hasil proses. Tetapi dalam pelaksanaan masih kurang maksimal. Hal ini ditandai dengan siswa yang masih banyak keluar di saat proses belajar mengajar berlangsung untuk pergi ke warnet untuk main *game online*. dan kendala waktu guru pembimbing untuk memberikan layanan kepada siswa SMP N 2 Lubuk Sikaping.