

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Penerapan Karakter Religius Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak (Studi Kasus Klien “A” di Desa Meranti Kecamatan Suak Tapeh Kabupaten Banyuasin). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan *Game Online* serta untuk mengetahui proses penerapan karakter religius dalam mengurangi kecanduan *game online* pada anak klien “A”. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian (*field research*). Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu klien “A” yang mengalami kecanduan *game online* di Desa Meranti Kecamatan Suak Tapeh Kabupaten Banyuasin. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Display Data*), Kesimpulan (*Verification*) dan Triangulasi sumber. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa gambaran kecanduan *Game Online* pada klien “A” yaitu merasa kurang puas selalu ingin bermain *Game*, bermain *Game* lebih dari 4 jam, merasa senang bermain *game*, perasaan tidak senang merasa murung, marah, merasa gelisah, tidak dapat mengendalikan diri, bertengkar dengan teman, saudara, orang tua, malas belajar, sosial berkurang. Penerapan karakter religius yang dilakukan adalah pendisiplinan shalat lima waktu dan mengaji di TPA selama 3 pekan yang di monitoring secara berkala 1 kali per pekan menggunakan lembar kendali. Perilaku kecanduan *Game Online* setelah pendisiplinan shalat lima waktu dan mengaji di TPA mengalami perubahan dalam aspek *saliance* tidak selalu ingin bermain *game*, aspek *tolerance* bermain *game* tidak lebih dari satu jam, aspek *withdrawal* tidak marah-marah jika tidak bermain *game*, aspek *mood modification* tidak menjadikan *game online* sebagai pelarian ketika mengalami kesulitan dan penenang diri ketika dimarah orang tuanya, aspek *problems* mulai belajar dan mengerjakan tugas sekolah serta sudah perlahan-lahan bersosial bermain dengan teman-temanya.

Kata kunci: karakter religius, kecanduan *game online*