

Upaya Guru BK Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online*

Defa Safitri¹,

¹ IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Info Artikel :

Diterima
Direvisi
Dipublikasikan

Kata Kunci:

Upaya guru BK
Motivasi belajar
Kecanduan *game online*

Keyword :

The effort of the BK teacher
Motivasi to learn
Online game addiction

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah terdapat siswa di SMP Negeri 3 Air Gegas yang motivasi belajarnya menurun karena kecanduan *game online*. Jadi penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* dan upaya Guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMP Negeri 3 Air Gegas. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data dari Guru BK, Siswa, Wali kelas, dan Kepala Sekolah. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi waktu. Hasil Penelitian menunjukkan bawasanya kondisi siswa yang kecanduan *game online* mengalami motivasi belajar dan nilai belajar menurun, timbulnya rasa jenuh terhadap mata pelajaran dikelas, serta merasa sulit berkonsentrasi dalam belajar, Adapun upaya guru Bimbingan Konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* pada siswa di SMP Negeri 3 Airgegas yaitu dengan menerapkan layanan sesuai kebutuhan siswa, layanan individual, bekerja sama antar pihak sekolah, serta memiliki pengetahuan yang luas tentang *Game Online*.

ABSTRACT

The problem in this study is that there are students at SMP Negeri 3 Air Gegas whose learning motivation has decreased due to addiction to online games. So this study aims to describe the condition of the learning motivation of students who are addicted to online games and the efforts of the counseling teacher in increasing the learning motivation of students who are addicted to online games at Air Gegas 3 Public Middle School. This research uses descriptive qualitative research. Sources of data from BK teachers, students, homeroom teachers, and school principals. Data collection techniques are carried out by observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques were carried out by data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Test the validity of the data using source triangulation and time triangulation. The results of the research show that students who are addicted to online games experience learning motivation and learning grades decrease, a feeling of boredom arises in the subjects in class, and finds it difficult to concentrate on learning. The Counseling Guidance teacher's

efforts to increase the learning motivation of students who are addicted to online games for students at Airgegas 3 Public Middle School, namely by implementing services according to student needs, individual services, collaborating between schools, and having extensive knowledge about online games.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2020 by author.

Koresponden:

Defa Safitri

Email: deva22858@gmail.com

Pendahuluan

Guru bimbingan dan konseling merupakan profesi yang telah diakui keberadaannya di sekolah. Hal tersebut dapat kita lihat pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor: 74 tahun 2008 tentang guru pada pasal 15 yang menyatakan, bahwa guru bimbingan dan konseling atau konselor adalah guru pemegang sertifikat pendidikan. Guru bimbingan dan konseling (guru BK) atau dapat pula disebut sebagai konselor sekolah yang memiliki beberapa peran, fungsi dan tanggungjawab yang harus diimplementasikan di lingkungan sekolah. Peran dan upaya guru bimbingan dan konseling di sekolah dapat membantu tugas para pendidik dalam mencapai amanat pendidikan Nasional. Berbagai fenomena yang ditimbulkan oleh siswa seperti tawuran, penyalahgunaan obat-obatan terlarang, perilaku yang menyimpang, degradasi moral, prestasi belajar yang tidak memuaskan, masalah keluarga, serta kurangnya motivasi belajar. Dari fenomena sosial yang timbul ini memerlukan penanganan khusus oleh guru bimbingan dan konseling melalui pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Salah satu peran guru bimbingan dan konseling di sekolah ialah melaksanakan layanan, pelaksanaan yang sesuai ini agar siswa dapat mandiri dalam bersikap dan bertingkah laku.

Di lingkungan sekolah siswa yang memiliki hak dan kewajiban. Hak siswa seperti hak mendapatkan pendidikan dan pengajaran dan kewajiban siswa ialah memperoleh bekal ilmu yang diberikan oleh guru kepada siswa baik itu didalam ruang kelas maupun diluar kelas selagi hal itu masih dalam lingkungan sekolah. Sebagai faktor penentu keberhasilan proses belajar, siswa harus memiliki motivasi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa dapat mengikuti proses belajar secara optimal. Adapun hak yang diperoleh siswa.

Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memiliki ciri-ciri, ketekunan dalam belajar dan tugas, keuletan menghadapi kesulitan, menunjukkan ketertarikan dalam belajar, kemandirian dalam belajar. Siswa yang motivasi belajar tinggi yaitu ditandai dengan adanya perhatian, konsentrasi, dan ketekunan dari diri siswa tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar dilihat dari perhatiannya terhadap proses belajar yang mana menyangkut minat untuk belajar, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan, serta menampakkan minat yang besar, perhatian yang penuh terhadap belajar dan tugas tanpa mengenal perasaan bosan, apalagi menyerah. Sebaliknya pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindari dari kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi akan senantiasa berbanding lurus dan memberi stimulus kepada siswa agar tetap memiliki gairah dan semangat dalam belajar. Motivasi dalam artian ini akan berakibat baik dan memberikan dampak yang signifikan bagi perkembangan diri siswa dalam lingkungan proses belajar tersebut.

Motivasi belajar sebagai dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar siswa akan optimal bila ada motivasi di dalam diri siswa. Motivasi belajar salah satu faktor *intern* yang dapat mempengaruhi belajar siswa dan pada akhirnya berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar dilihat dari perhatiannya terhadap proses belajar yang mana menyangkut minat untuk belajar, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan.

Di era milenial ini, saat teknologi yang digunakan dapat membawa berbagai dampak positif dan negatif pada motivasi belajar siswa. Kemajuan teknologi yang sangat pesat menuntut kita lebih teliti dalam memilih berbagai sarana dan fitur yang disajikan oleh internet. Salah satunya adalah game online yang merupakan fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet. Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi dan jaringan komputer itu sendiri. *Game online* merupakan *game* yang berbasis elektronik dan visual dengan bertujuan untuk *refreshing*.

Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi dengan rasa sakit kepala. Dalam 10 tahun terakhir, *game online* sudah menjamur dimana-mana. *Game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada proses pembelajaran peserta didik dari SD, SMP, SMA, bahkan sampai Perguruan Tinggi. Remaja yang sudah kecanduan *game online* akan berdampak buruk pada prestasi. Nilai yang didapatkan dari sekolah akan mengakibatkan penurunan, ini disebabkan karena pemain lebih cenderung memikirkan dan fokus terhadap *game online* dibandingkan dengan pelajarannya di sekolah. Bahkan pemain seakan tidak peduli dengan penurunan nilai-nilai di sekolahnya.

Begitupun pernyataan Guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 3 Airgegas menjelaskan bahwa sebagian siswa mengalami turunnya motivasi dalam belajar dikarenakan *game online* yang sudah marak terjadi apalagi pada siswa sekolah menengah pertama tersebut. Siswa yang bermain *game online* sering mengalami rasa ngantuk pada saat jam pelajaran, dan timbul rasa malas belajar yang berlebihan, serta memiliki keasyikan tersendiri sehingga mereka tidak sadar bahwa semakin banyak memainkan *game online* secara berlebihan maka semakin banyak pula waktu yang terbuang dengan sia-sia. Kecanduan *game online* pada siswa membuat resah orang tua dan pihak sekolah karena semakin banyak siswa terpengaruh dengan *game online* maka semakin banyak pula siswa yang melupakan kewajiban belajar mereka serta dapat menurunkan motivasi belajar.

Dalam hal itu Guru BK dan pihak sekolah segera menangani permasalahan pada siswa tersebut, dengan upaya bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh guru BK di SMP Negeri 3 Airgegas. Tujuannya untuk mencegah dan mengurangi kecanduan *game online* pada siswa, agar motivasi serta bakat dan minat siswa untuk belajar dapat meningkat lagi. Setelah berjalannya pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling oleh Guru BK di SMP Negeri 3 Airgegas, siswa yang kecanduan *game online* sekarang mulai bisa mengurangi rasa kecanduan itu, dan mulai fokus dalam proses pembelajaran.

Berpedoman pada gambaran di atas sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam apa saja dan bagaimana upaya guru BK di SMP Negeri 3 Airgegas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang menurun sebagaimana disebabkan oleh kecanduan *game online*. Oleh karena itu penulis ingin meneliti dan mengkaji lebih lanjut terkait hal tersebut dengan judul "Upaya Guru BK dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SMP Negeri 3 Air Gegas".

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, penelitian ini mengutamakan kejadian yang bersumber pada kejadian ilmiah di lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 3 Air Gegas. Penggunaan penelitian kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk melihat dan mendeskripsikan mengenai upaya guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*. Jenis penelitian ini digunakan berdasarkan prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis maupun lisan tentang situasi maupun perilaku siswa yang telah dikumpulkan. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitiannya yaitu guru bimbingan dan konseling atau konselor sekolah, kepala sekolah, wali kelas, serta siswa di SMP Negeri 3 Airgegas. Adapun yang menjadi subjek utama penelitian ini peneliti tujukan kepada guru Bimbingan dan Konseling (BK) dan Siswa di SMP Negeri 3 Air Gegas untuk memperoleh data secara spesifik tentang kondisi siswa dan upaya penanganan oleh guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini penulis akan menganalisis data dengan analisis data kualitatif yaitu suatu proses analisis yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, adapun tahap analisis tersebut berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dengan menggunakan uji keabsahan data ini akan menghasilkan penelitian yang valid dan benar. Hasil data yang didapat dengan menggunakan metode ini dikumpulkan dengan data-data lain yang didapatkan di lapangan dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi waktu.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan sejak bulan februari sampai dengan selesai di SMP Negeri 3 Air Gegas. Data-data tersebut bermakna dan dapat menjawab rumusan masalah serta tujuan yang dikemukakan oleh peneliti bahwa tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kondisi motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMP Negeri 3 Air Gegas dan mengetahui apa saja upaya guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMP Negeri 3 Air Gegas.

Hasil penelitian ini dapat diketahui, maka peneliti menganalisis data yang sudah terkumpul dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan instrument pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan dokumentasi. Data-data tersebut dikumpul sehingga bermakna yang mana tersebut menjawab rumusan masalah serta tujuan penelitian.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru BK yang dilakukan oleh peneliti tentang kondisi motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMP Negeri 3 Air Gegas sudah membaik, namun kondisi sebelumnya siswa yang mengalami kecanduan *game online* motivasi belajar nya memang sangat menurun. Berikut kondisi motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* sebelum diberikan pelayanan BK, berdasarkan temuan dilapangan dari hasil obsevasi dan wawancara tentang kondisi motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMP Negeri 3 Air Gegas yaitu

1. Siswa mengalami turunnya motivasi dan nilai belajar

Seorang siswa yang sudah asik bermain *game online* akan menjadi malas-malasan dan tidak peduli untuk mengerjakan tugas sekolah sehingga mengakibatkan turunnya motivasi belajar dan nilai belajar di sekolah. Berdasarkan pendapat informan tersebut dapatlah dipahami bahwa yang kecanduan game dominan pada siswa laki-laki, peneliti juga memahami bahwa kondisi-kondisi siswa yang mengalami kecanduan *game online* memang sudah terpengaruh oleh motivasi belajarnya. Dalam hal ini motivasi sangat memiliki pengaruh terhadap perilaku belajar siswa karena motivasi dapat mendorong semangat dan ketekunan dalam belajar. Motivasi sangat berperan dalam proses belajar yaitu dapat memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang memiliki motivasi tinggi akan mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar. Namun tidak semua siswa memiliki motivasi yang tinggi, ada pula siswa yang tingkat motivasinya rendah sehingga mereka kurang semangat dalam belajar.

2. Timbul rasa jenuh terhadap mata pelajaran dikelas.

Mengenai kondisi motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* juga diungkapkan saat wawancara dengan wali kelas di SMP Negeri 3 Air Gegas beliau mengatakan bahwa : “Sebelumnya siswa yang sering bermain *game online* secara berlebihan terdapat 2 orang dan kondisi motivasi belajar yang bermain game itu menurun, bahkan siswa kadang malas masuk sekolah, dan hampir mau putus sekolah gara-gara tugas numpuk, dan siswa tersebut seperti tidak menyukai di setiap mata pelajaran di kelas, namun sekarang alhamdulillah dapat teratasi dengan baik dan motivasi belajar siswa tersebut semakin membaik dan berkembang”

Berdasarkan pendapat informan dipahami bahwa sebelumnya kondisi motivasi siswa yang kecanduan *game online* sangat buruk dan motivasi belajarnya sangat menurun, sering mengantuk dikelas, malas malasan diwaktu jam pelajaran., Peneliti melihat bahwa kondisi motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* juga sudah membaik dan stimulus untuk belajar pun semakin berkembang. Berdasarkan pendapat informan diatas bahwa dapat dipahami mereka merasa jenuh terhadap mata pelajaran dikelas dan mereka lebih tertarik unuk menghabiskan waktu mereka dalam bermain *game online* dibandingkan dengan belajar maupun mengikuti mata pelajaran dikelasnya, mereka seolah tidak peduli dengan pelajaran ataupun tugas tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran.

Terkadang peserta didik dan pendidik tidak memperhatikan hal itu, rendahnya motivasi akan berdampak kepada hasil belajar peserta didik itu sendiri, oleh sebab itu sangatlah penting upaya guru BK dalam meningkatkan adanya motivasi belajar peserta didik, Karena motivasi belajar merupakan sebuah pendorong untuk seseorang melakukan sebuah kegiatan belajar itu sendiri Terkait dengan motivasi belajar siswa yang kecanduan game online maka guru BK sangat berperan penting untuk membimbing peserta didik agar motivasi belajar dan akhlak mereka menjadi lebih baik.

3. Siswa merasa sulit berkonsentrasi dalam belajar.

Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar karena bagi pemain *game online* yang sudah kecanduan maka akan terus memikirkan tentang *game online* maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Marlana,S.P selaku wali kelas siswa yang kecanduaan *game online* bahwa :

“Yang saya lihat Motivasi belajar siswa yang bermain game itu sangat buruk, bahkan siswa kadang males masuk sekolah, kurang memperhatikan saat belajar dan serta tidak mengerjakan tugas nya. siswa yang kecanduan game motivasi nya sangat rendah dibandingkan dengan siswa yang lainnya. Setelah berbagai upaya yang dilakukan oleh guru BK, saya memperhatikan perubahan pada siswa yang sebelumnya kecanduan game online yang secara motivasi belajar menurun sekarang mengalami perubahan sedikit demi sedikit. siswa tersebut juga mulai aktif dikelas dan rajin berinteraksi sesama’. Berdasarkan uraian dari penuturan informan di atas, upaya guru BK sangat penting dalam memberikan bimbingan khusus bagi siswa yang mengalami kondisi kecanduan *game online* untuk membentuk dan menambah motivasi belajar bagi siswa. Guru bimbingan dan konseling harus bisa menerima atau respek kepada peserta didik, meskipun dalam keadaan bagaimanapun, setiap individu memiliki kehidupannya dengan membawa kebutuhan dan nilai nilai yang dimilikinya oleh sebab itu guru BK harus memberikan kepercayaan kepada konseli atau peserta didik untuk dapat mengembangkan diri mereka sendiri, dimana situasi konseling harus menciptakan adanya hubungan kasih sayang dan memberikan kenyamanan kepada peserta didik.

Dalam hal ini guru BK di SMP Negeri 3 Airgegas sudah melakukan beberapa upaya yang dilakukan seperti bimbingan klasikal setiap minggu sekali dengan materi motivasi belajar yang kami berikan dan guru BK di SMP Negeri 3 Airgegas juga bekerja sama dengan pihak sekolah, wali kelas, serta orang tua siswa terkhusus yang kecanduan *game online*. Dan Layanan konseling individual untuk terkhusus kepada siswa yang benar-benar kecanduan game online yang sebagaimana mengakibatkan rendah motivasi belajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan diperoleh hasil mengenai upaya guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan game online, upaya-upaya yang dilakukan oleh guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMP Negeri 3 Air Gegas seperti berikut :

1. Menerapkan Layanan Sesuai Kebutuhan Siswa

Guru BK merupakan aspek penting yang harus ada di instansi pendidikan. Guru BK banyak berperan dalam berbagai upaya untuk menyelesaikan semua permasalahan siswanya. Apalagi jika berkaitan dengan belajar, jika siswa dalam belajarnya bermasalah maka tugas guru BK lah yang harus melakukan tindakan aktif dan memberikan berbagai layanan yang berhubungan dengan masalah siswa tersebut agar diketahui penyebab permasalahannya.

2. Guru BK memberikan layanan konseling individual

dapat dipahami bahwa guru BK berhasil memberikan layanan konseling individual untuk terkhusus siswa mengalami kecanduan game online dengan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMP Negeri 3 Air Gegas.

Konseling individual sebagai pelayanan khusus dalam hubungan tatap muka langsung antara konselor dan konseling, dalam hubungan itu masalah konseli dicermati dan diupayakan pengentasannya. Tujuan khusus dari layanan konseling individu adalah agar para siswa dapat menemukan dirinya mengenal dirinya dan mampu merencanakan masa depan agar tercapai perkembangan yang optimal para individu yang dibimbing.

3. Guru BK bekerjasama dengan wali kelas dan pihak sekolah

Kerjasama yang baik antara guru BK dan guru lainnya dalam membentuk motivasi belajar sangat diperlukan sekali. Karena diharapkan mampu saling mendukung antara guru BK dan guru lainnya dalam meningkatkan motivasi belajar, maupun dalam pemecahan berbagai permasalahan di SMP Negeri 3 Air Gegas.

4. Guru BK memiliki Pengetahuan/Wawasan yang Luas Tentang *Game Online*

Guru Bimbingan dan Konseling saat ini sangat memiliki wawasan yang luas bahkan semua hal yang di lakukan oleh siswanya di rumah maupun di sekolah guru BK itu mengetahuinya bahkan *game online* yang sedang *booming* dikalangan remaja pun beliau mengetahuinya. Guru bimbingan dan konseling harus memiliki pengetahuan/wawasan yang luas dalam menyelesaikan permasalahan siswa terutama masalah kecanduan game online. Disini guru bimbingan dan konseling harus terlebih dahulu mengerti dan memahami apa itu game online dan dampak dari *game online* tersebut, agar guru bimbingan dan konseling mudah dalam menyelesaikan masalah kecanduan game yang menjadi virus dikalangan remaja pada saat ini.

Berdasarkan data hasil yang telah dibahas pada bab ini diketahui bahwa upaya Guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMP Negeri 3 Air Gegas berjalan dengan baik serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*, peneliti menyimpulkan upaya-upaya yang di laksanakan oleh guru BK di SMP Negeri 3 Air Gegas yaitu dengan menerapkan semua layanan sesuai kebutuhan siswa seperti menerapkan semua layanan bimbingan dan konseling sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa, melakukan konseling individual terkhusus siswa yang kecanduan *game online*, melakukan bimbingan klasikal untuk keseluruhan siswa agar mengetahui dampak dari kecanduan *game online*, memiliki pengetahuan tentang *game online*, melakukan kerja sama dan kalaborasi antar sesama guru dan pihak sekolah jadi dari berbagai upaya yang telah terlaksanakan oleh Guru BK dan kalaborasi antar pendidik lainnya, permasalahan siswa yang motivasi belajarnya rendah karena akibat kecanduan *game* dapat teratasi dengan baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* dan penanganannya pada siswa di SMP Negeri 3 Air Gegas, maka dapat disimpulkan bahwa: Dapatlah dipahami bahwa sebelumnya kondisi motivasi siswa yang kecanduan *game online* berkurang dan motivasi belajarnya dan nilai belajar menurun, timbul rasa jenuh terhadap pembelajaran di kelas, serta kurang berkonsentrasi saat proses belajar. Namun setelah diberikan beragam upaya pelayanan. Guru BK mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan berbagai pelayanan BK, kondisi motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* sudah berkurang dan membaik dikarenakan penanganan yang diberikan oleh Guru BK serta hasil dari koordinasi antar tenaga pendidik, sekarang kondisi motivasi belajar siswa yang kecanduan *game* mengalami perkembangan dan motivasi belajarnya semakin membaik.

Upaya guru Bimbingan Konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* pada siswa di SMP Negeri 3 Airgegas *game*, dan yang kecanduan *game* dapat berkurang dengan maksimal. Berikut yang dapat disimpulkan tentang upaya guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMP Negeri 3 Air Gegas yaitu dengan menerapkan semua layanan sesuai kebutuhan siswa, memberikan layanan konseling individual terkhusus siswa yang kecanduan *game online*, melakukan bimbingan klasikal untuk keseluruhan siswa agar mengetahui dampak dari kecanduan *game online* dengan memiliki pengetahuan tentang *game online*, melakukan kerja sama dan kalaborasi antar sesama guru dan pihak sekolah jadi dari berbagai upaya yang telah terlaksanakan oleh Guru BK dan kalaborasi antar pendidik lainnya, permasalahan siswa yang motivasi belajarnya rendah karena akibat kecanduan *game* dapat teratasi dengan baik

Referensi

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. 2017. *Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online*. Jurnal of the counselinf Guidance sudy program
- Afiyani. 2021. *peran guru BK dalam mengatasi dampak kecanduan game online pada siswa SMA negeri 5 tegal*, Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pancasakti Tegal.
- Alex, Sobur.2003. *Psikologi Umum*,. Bandung: Pustaka Setia
- Andrew Maurice. 2017. Pengaruh kecanduan *game online* siswa kelas X terhadap kecerdasan moral. Jurnal Jaffray, Vol, 15 No 2.
- Anggito,Albi, & Johan, Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*,. Jawa Barat: CV Jejak
- Arif, Kustiawan, DKK. 2018. *Jangan suka game online : Pengaruh Game online dan tindakan pencegahan*, Solo : CV. AE Media Grafika
- Khabibur, Rohman. 2018. *Agresifitas anak kecanduan game online*. Jurnal Bimbingan dan konseling 2
- Komalasari,Gantina. 2011. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks
- Kompri. 2017. *Manajemen Pendidikan: Komponen-komponen Elementer Kemajuan Sekolah*. Yogyakarta: Ar – Ruzz Media
- Mairista,Roza. 2020. *Kecanduan game online dan penanganannya pada siswa sekolah menengah pertama dikota madya sabang*, Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda aceh

- Matthew, B Milles dan Michel, Huberman. 2004. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press
- Muhammad, Buchori Ibrahim. 2019. "Peran guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok". Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Medan
- Muhammad, Darwis, DKK. 2020. *Dampak dari kecanduan game online di kalangan remaja*. Jurnal Bimbingan dan Konseling