



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KARYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*  
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 SUNGAI APIT  
KABUPATEN SIAK**

**Skripsi**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana S1  
pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam**



Disusun Oleh:

**SELLA GUSMINITA  
NIM. 11910322309**

**UIN SUSKA RIAU**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1444 H / 2023**

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Di SMA Negeri 1 Apit Kabupaten Siak, yang ditulis oleh Sella Gusminita NIM.11910322309 diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 18 Ramadhan 1444 H

8 April 2023 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan Manajemen Pendidikan Islam

Dr. Hj. Yuliharti, M.Ag

Pembimbing

Dr. Amrah Diniaty M.Pd, Kons.

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PENGESAHAN

Skripsi ini dengan judul Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak, yang ditulis oleh Sella Gusminita, NIM. 119160322309 dapat diterima dan disetujui sudah selesai melaksanakan *sidang munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pada 15 Juni 2023. Skripsi ini dinyatakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Manajemen Pendidikan Islam.

Pekanbaru, 14 Dzulhijah 1444 H  
02 Juli 2023 M

### Pengesahan Sidang Munaqasyah

Penguji I

Prof. Dr. H. Muhammad Syaifuddin, M.Ag

Penguji II

Hasgimianti, M. Pd. Kons

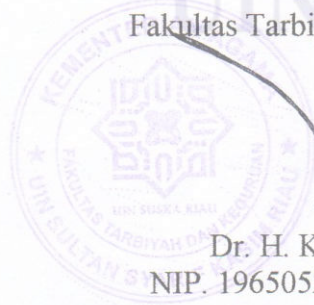
Penguji III

Mhd Subhan, M.Ed., PhD., Cht

Penguji IV

Suci Habibah, M. Pd

Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag  
NIP. 19650521 199402 1 001





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sella Gusminita  
 NIM : 11910322309  
 Tempat/Tanggal Lahir : Parit Makmur, 21 Agustus 2001  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Prodi : Manajemen Pendidikan Islam  
 Judul Skripsi : Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Motivasi belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak

Menyatakan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulis Skripsi ini dengan judul sebagaimana di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan karya saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas plagiasi.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 3 Juli 2023

Saya membuat pernyataan



Sella Gusminita

NIM.11910322309



Campiran Surat :  
 Nomor : Nomor 25/2021  
 Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sella Gusminika  
 NIM : 11910322309  
 Tempat/Tgl. Lahir : Parit Matmur / 21 Agustus 2001  
 Fakultas/Pascasarjana : Tarbiyah dan Keguruan  
 Studi : Manajemen Pendidikan Islam  
 Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*:  
 Upaya Guru Bimbingan dan Konseiling dalam Meningkatkan  
 Motivasi Belajar Siswa yang kecanduan Game online di  
 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Apik Kabupaten Siak

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 12 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



NIM : 11910322309

\* pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau  
 Hak Cipta Dilindungi Undang-undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PENGHARGAAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur kepada Allah SWT., atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada uswatun hasanah Nabi Muhammad *Shallallahu'alaihi wasallam* yang telah meluruskan akhlak dan akidah manusia sehingga dengan akhlak dan akidah yang lurus manusia akan menjadi makhluk yang paling mulia.

Skripsi dengan judul **Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu syarat persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Manajemen Pendidikan Islam konsentrasi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang dihadapi. Namun berkat bantuan dan motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Rasa sayang yang sebesar-besarnya kepada Alm. Ayahanda Auzar dan Ibunda Asnimar serta kakak Romi Supita, Nani Gustita dan abang Aryanto, Puji Susanto yang telah memberikan kasih sayang, dukungan moril dan materil yang terus mengalir sampai saat ini, serta selalu mendoakan penulis sehingga terkabullah salah satu

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anya ini yaitu telah selesainya penulis menajaki pendidikan S1. Pada kesempatan ini penulis juga menghaturkan dengan penuh rasa hormat ucapan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag, Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, beserta Ibu Prof Dr. Hj Helmiati, M.Ag, wakil rektor I, Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd, Wakil Rektor II dan Bapak Prof Dr.H.Edi Erwan, S.Pt., M. Sc.,Ph. D, Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, beserta Dr. H. Zarkasih M.Ad., Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah Amir, MZ, S.Pd, M.Pd Wakil Dekan II, dan Dr. Amirah Diniaty, M.Pd, kons Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Dr. Hj Yuliharti, M.Ag, selaku ketua Jurusan Manajemen Pendidikan Islam dan Dr. Mudasir, M.Pd, selaku sekretaris Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd, kons selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini, menyediakan waktu, pikiran, materil dan moral untuk penulis.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Dra. Suhertina selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah banyak memberikan bimbingan kepada penulis dan bantuan menimba ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Seluruh bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada penulis selama proses perkuliahan.
7. Ibu Nani Gustita S.Pd, ibu Meri Handayani S.Pd, para staf, guru dan siswa di SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak yang telah meluangkan waktu, meberikan kesempatan dan kemudahan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh data guna membantu penelitian skripsi ini.
8. Gustya Indah yang selalu ada dalam suka maupun duka, yang selalu menjadi *support* terbaik tempat cerita, saling membantu serta menjadi penyemangat terbaik yang saling menguatkan ketika ada masalah, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Sahabat seperjuangan yang menjadi teman dekat mulai dari awal perkuliahan Sakila Nurfaiza, Nova Lestari dan Yelda Fitri. Teman selama perkuliahan di Jurusan Manajemen Pendidikan Islam, teman begadang membuat tugas kuliah dan yang saling berbagi mengenai informasi-informasi Suci Ramadani, Yasmin Nur Adila, Lusi Fuji Astuti, Aryani Dwi Lestari, Syarifah Serli Enjelina dan juga kepada Nur Hisna Daniati yang bersama-sama pada saat bimbingan dengan dosen pembimbing yang saling menguatkan satu sama lain.

Atas do'a, bimbingan dan dukungan dari semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan kepada penulis hingga akhirnya dapat menyelesaikan



skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih, karena sekecil apapun dukungan dari mereka sangat membantu penulis secara moril, dan mohon maaf jika tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, semoga Allah SWT terus memberikan keberkahan kepada mereka semua.

Pekanbaru, 12 April 2023  
Penulis,

Sella Gusminita  
Nim.11910322309



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

### *-Yang Utama dari Segalanya-*

Puji dan syukur kepada Allah Suhanahu wa ta'ala. Naungan rahmat dan hidayah-Mu telah meliputi, sehingga bekal ilmu pengetahuan yang telah engkau anugerahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallahu Alaihi Wasallam pembawa risalah yang mulia, dan suri tauladan seluruh umat manusia.

### *-Alm Ayah dan Ibu tercinta-*

Terima kasih kepada Alm Ayah dan Ibu yang selalu mendoakan ananda sehingga ananda bisa menyelesaikan skripsi ini. Tanpa doa dan dukungan ayah dan ibu mungkin skripsi ini tidak bisa ananda selesaikan. Skripsi ini ananda persembahkan untuk Alm Ayah dan Ibu tercinta sebagai tanda bukti, hormat dan terimakasih yang tiada hentinya. Terimakasih atas do'a, dukungan, motivasi, nasehat, kasih sayang hingga membuat ananda tegar menjalani setiap rintangan. Hanya ucapan terimakasih yang dapat ananda berikan. Semoga kebaikan Ayah dan Ibu dibalas oleh Allah SWT. Skripsi ini juga sebagai bentuk dedikasi ananda kepada ayah yang belum sempat ananda berikan kebahagiaan. Meskipun ayah telah bersama Allah SWT di surga sana, ayah tetap menjadi pahlawan dan penyemangat dalam hidup ananda.

### *-Dosen Pembimbing-*

Ibuk Dr. Amirah Diniaty, M.Pd, kons, selaku pembimbing skripsi ananda mengucapkan terimakasih yang mendalam atas sudinya ibuk meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing ananda dalam mengerjakan skripsi ini demi terwujudnya hasil yang baik. Inilah karya kecil yang ananda persembahkan untuk ibuk sebagai tanda terimakasih ananda kepada ibuk. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan nikmat kesabaran, keberkahan, dan rezeki yang berlimpah kepada ibuk. Terimakasih banyak ibuk.

### *-Kakak dan Abang Tersayang-*

Kepada Kakak dan Abang ananda ucapkan terimakasih, karena selalu memberikan dukungan dan kasih sayang kepada adiknya dalam hal apapun, yang selalu memberikan arahan yang terbaik. Ananda persembahkan skripsi ini sebagai wujud dari terimakasih kepada kakak dan abang tersayang.

### *-Sahabat-sahabat karibku-*

Terimakasih atas semua dukungan, motivasi serta canda tawa, tangis dan perjuangan yang telah kita lalui bersama. Semoga ukhuwa kita selalu terjaga.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## MOTTO

*Barang siapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barang siapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barang siapa menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu (HR.Ahmad).*

*Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman dan berilmu diantaramu beberapa derajat. Dan allah maha teliti terhadap apa yang kamu Kerjakan (Q-S Al Mujadilah:11)*

*Barang siapa yang keluar untuk menuntut ilmu, maka ia berada di jalan allah Hingga ia pulang (HR.Tirmidzi)*

*Kita sebagai manusia hanya bisa berdo'a dan berusaha, hasilnya serahkan Kepada Allah SWT.*



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Sella Gusminita (2023) : Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Motivasi belajar siswa, 2) Upaya guru bimbingan dan konseling, 3) Faktor pendukung dan penghambat upaya guru bimbingan dan konseling. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Adapun informan utamanya guru bimbingan dan konseling, informan pendukung wali kelas dan siswa. Objek penelitian ini adalah upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, klasifikasi dan menyimpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* dalam mengikuti pembelajaran kurang termotivasi, ditandai dengan siswa sering terlambat datang kesekolah, sering tidak masuk, tidak mengerjakan tugas, menurunnya hasil belajar, sering tidak fokus pada saat mengikuti proses pembelajaran, dan tidak bisa mengontrol waktu, mereka menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dengan begitu berpengaruh pada motivasi belajarnya. 2) Upaya guru bimbingan dan konseling yaitu dengan melaksanakan layanan informasi (upaya *preventif*) dan (upaya *kuratif*) dengan melakukan konseling individual. 3) Faktor pendukung upaya guru bimbingan dan konseling yaitu, adanya dukungan dari kepala sekolah, adanya kerja sama yang baik antara guru bimbingan dan konseling dengan wali kelas, ketelatenan yang dimiliki oleh guru bimbingan dan konseling. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu, kurangnya kesadaran siswa untuk berkonsultasi dengan guru bimbingan dan konseling, orang tua siswa, terkendala oleh waktu.

**Kata kunci: Upaya Guru Bimbingan dan Konseling, Motivasi Belajar Siswa, Kecanduan *Game Online*.**

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

**Sella Gusminita, (2023): The Efforts of Guidance and Counseling Teachers in Increasing the Learning Motivation of Students Addicted to Online Games at State Senior High School 1 Sungai Apit, Siak Regency.**

This research aimed at knowing 1) students learning motivations, 2) the efforts of guidance and counseling teachers, 3) the supporting and obstructing factors on the efforts of guidance and counseling teachers. It was a descriptive qualitative research. The main informant of this research was guidance and counseling teacher and the supporting informants were homeroom teachers and students. The object of this research was the efforts of guidance and counseling teachers in increasing the learning motivation of students addicted to online games at State Senior High School 1 Sungai Apit, Siak Regency. Interview and documentation techniques were used for collecting the data. The data were analyzed by using reduction, classification, and conclusion. The findings of this research showed that 1) the students learning motivation who were addicted to online games in the learning process less motivated, marked by students who are often late coming to school, often absent from doing assignments, decreasing learning outcomes, often not focusing on following the learning process, and unable to control time, they spent their time to play online games that effected their learning motivation. 2) The efforts of guidance and counseling teachers were such as conducting information services (preventive efforts), and conduct (curative efforts) with individual counseling. 3) The supporting factors of guidance and counseling teachers' efforts were from the school principal, from homeroom teachers, patience possessed by guidance and counseling teachers. While the obstructing factors were the lack of students' awareness to consult with guidance and counseling teachers, parents of students, constrained by time.

**Keywords: The Efforts of Guidance and Counseling Teachers, Student Learning Motivation, Addicted to Online Games**

## ملخص

سيلا غوسمينيتا، (٢٠٢٣): جهود معلم التوجيه والإرشاد في زيادة دافع التعلم للتلاميذ المدمنين على الألعاب عبر الإنترنت في المدرسة الثانوية الحكومية ١ سوعاي أبيت بمنطقة سيك

يهدف هذا البحث إلى معرفة: (١) دافع تعلم التلاميذ، (٢) جهود معلم التوجيه والإرشاد، (٣) العوامل الداعمة والمثبطة لجهود معلم التوجيه والإرشاد. هذا البحث بحث وصفي نوعي. المخبرون الرئيسيون هم معلم التوجيه والإرشاد، والمخبرون الداعمون معلم الصف والتلاميذ. والموضوع من هذا البحث جهود معلم التوجيه والإرشاد في زيادة دافع التعلم للتلاميذ المدمنين على الألعاب عبر الإنترنت في المدرسة الثانوية الحكومية ١ سوعاي أبيت بمنطقة سيك. تم جمع بيانات البحث باستخدام المقابلة وتقنية التوثيق. يستخدم تحليل البيانات في هذا البحث تقليل البيانات والتصنيف والاستنتاج. أظهرت النتائج أن (١) دافع تعلم التلاميذ المدمنين على الألعاب عبر الإنترنت لديهم دافع تعلم منخفض وفقاً لمعلم التوجيه والإرشاد، وغالبًا ما يعاني التلاميذ متأخرين إلى المدرسة، وفقاً لمعلم الصف، يتميز هذا بانخفاض نتائج التعلم، وعدم القيام بالمهام، وعدم القدرة على التحكم في الوقت، ويقضون وقتهم في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت مع هذا التأثير على دافع تعلمهم. (٢) جهود معلم التوجيه والإرشاد، أي من خلال تنفيذ خدمات المعلومات (الجهود الوقائية) حيث يوفر معلم التوجيه والإرشاد للتلاميذ فهماً من التأثيرات السلبية، وإجراء (الجهود العلاجية) مع الاستشارة الفردية التي ليست كذلك يتم إجراء دورة واحدة فقط. (٣) العوامل التي تدعم جهود معلم التوجيه والإرشاد وهي وجود دعم من مدير المدرسة، ودعم من معلم الصف، حيث معلم التوجيه والإرشاد دقيق في السيطرة على مشاكل التلاميذ المدمنين على الألعاب عبر الإنترنت. في حين أن العوامل المثبطة هي التلاميذ أنفسهم، يتجاهل الآباء، مقيداً بالوقت الصعب إجراء الاستشارة.

الكلمات الأساسية: جهود معلم التوجيه والإرشاد، دافع التعلم للتلاميذ، الإدمان على الألعاب عبر الإنترنت



### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGHARGAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Alasan Memilih Judul.....	7
C. Penegasan istilah .....	8
D. Permasalahan.....	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
<b>BAB II KERANGKA TEORI</b>	
A. Tinjauan Teoritis .....	13
B. Penelitian relevan .....	29
C. Konsep Operasional.....	32

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
C. Subjek dan Objek .....	36
D. Informan Penelitian .....	36
E. Teknik Pegumpulan Data .....	36
F. Teknik Analisis Data .....	37
G. Tringulasi Data .....	38
H. Triangulasi Data .....	39

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
B. Penyajian Data.....	48
C. Analisi Data .....	64

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	71
B. Saran .....	73

**DAFTAR PUSTAKA .....**

**LAMPIRAN.....**

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Nama Sekolah SMA Negeri 1 Sungai Apit .....	41
Tabel IV.2 Nama-Nama Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sungai Apit .....	42
Tabel IV.3 Profil Sekolah SMA Negeri 1 Sungai Apit.....	45
Tabel IV.4 Data Siswa SMA Negeri 1 Sungai Apit .....	47
Tabel IV.5 Data Guru SMA Negeri 1 Sungai Apit.....	47
Tabel IV.6 Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Sungai Apit .....	48
Tabel IV.7 Jadwal Pelaksanaan Wawancara.....	49

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1 Struktur Sekolah SMA Negeri 1 Sungai Apit ..... 46



- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara .....	80
Lampiran 2 Transkrip Wawancara .....	85
Lampiran 3 Data Hasil Wawancara .....	126
Lampiran 4 Rpl Layanan Informasi .....	146
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian .....	152
Lampiran 6 Surat Izin Prariset .....	157
Lampiran 7 Surat Balasan Prariset dari Sekolah .....	158
Lampiran 8 Blangko Pengesahan .....	159
Lampiran 9 Surat Izin Riset .....	160
Lampiran 10 Surat Rekomendasi Riset .....	161
Lampiran 11 Surat Izin Riset dari Dinas Pendidikan .....	162
Lampiran 12 Surat Balasan Riset dari Sekolah .....	163
Lampiran 13 Surat Perpanjangan Pembimbing .....	164
Lampiran 14 Blangko Kegiatan Bimbingan Skripsi .....	165

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Motivasi belajar sangat berperan penting dalam proses belajar sebab dengan adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar, seorang siswa yang belajar tanpa adanya motivasi (atau kurangnya motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal.<sup>1</sup> Menurut beberapa ahli psikologi, pada diri seseorang terdapat penentuan tingkah laku, yang bekerja untuk mempengaruhi tingkah laku itu. Faktor penentu tersebut adalah motivasi atau daya penggerak tingkah laku manusia. Misalnya, seseorang berkemauan keras atau kuat dalam belajar karena adanya harapan penghargaan atas prestasinya motivasi dipengaruhi oleh keadaan emosi seseorang.<sup>2</sup>

Jadi motivasi mempunyai peran yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Timbulnya motivasi tidak sekedar dari dalam diri siswa itu sendiri tetapi guru juga harus melibatkan diri untuk memotivasi siswa. Adanya motivasi akan memberikan semangat sehingga siswa akan mengetahui arah belajarnya. Motivasi belajar dapat muncul apabila siswa mempunyai kemauan untuk belajar. Oleh sebab itu

<sup>1</sup> Suharni, (2021), Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol.6 No.1, hlm.173.

<sup>2</sup> Hamzah B. Uno, (2016), *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, cet ke 14, Jakarta: Bumi Asasra, hlm.7-8.



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik harus terdapat pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara optimal.<sup>3</sup>

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Seperti yang disebut Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan. Dengan kecanduan *game online* menyebabkan seseorang mengalami motivasi belajarnya menurun, dimana *game online* secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar. Anak-anak menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan ketika proses pembelajaran masih ada yang bermain *game online*. Oleh karena itu membuat prestasi dari siswa itu menurun.<sup>4</sup>

Adapun fakta fenomena saat ini merujuk dari beberapa hasil penelitian sebagai berikut, berdasarkan penelitian Sri Wahyuni Adiningtyas dimana fenomena kecanduan *game online* ini diperkirakan berdampak negatif pada siswa. Siswa yang kecanduan *game online* merasakan dampak dari *game* itu sendiri. *Game online* akan memiliki dampak negatif pada gangguan jika *game* itu dimainkan secara berlebihan.<sup>5</sup>

<sup>3</sup> Amma Emda, (2017), Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran, *Lantanida Journal* Vol.5 No.2, hlm. 182.

<sup>4</sup> Andri Arif Kustiawan, Andi Widhiya Bayu Utomo, (2019), *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, cet ke 1, Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA, hlm.6.

<sup>5</sup> Sri Wahyuni Adiningtyas, (2017), Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online, *Jurnal KOPASTA*, Vol.4, No 1, hlm.28.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Maurice Andrew dalam penelitiannya mengemukakan bahwa *game online* ini membuat para pemainnya lupa waktu karena selain mengasyikkan, bisa dimainkan secara *online* dan dimana pemainnya akan lupa waktu sehingga lebih memilih untuk bermain *game online* daripada belajar. Sehingga untuk mengatasi masalah kecanduan dari *game online* ini perlu adanya upaya seorang guru, khususnya guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan yang berdampak negatif dari *game online*.<sup>6</sup>

Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet di Indonesia menembus angka 210 juta orang dalam kurun waktu 2021-2022.<sup>7</sup> Pada tahun 2023, jumlah pengguna internet diproyeksikan mencapai 150 juta pengguna. Dari data penggunaan internet diperkirakan permainan *game online*. Di Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna.<sup>8</sup>

Adapun upaya yang dilakukan guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang mengalami kecanduan *game online* adalah dengan upaya *preventif* dimana upaya *preventif* bertujuan untuk menjaga jangan sampai siswa-siswi mengalami kesulitan

<sup>6</sup> Ani Wardah, (2022), Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Terhadap Kecendrungan Bermain Game Online di SMP Negeri 31 Banjarmasin, *Jurnal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, Vol.8 No.3, hlm.3.

<sup>7</sup> Novia Arfina dkk,(2023), Penggunaan Aplikasi Instagram Sebagai Media Promosi Perpustakaan: Studi Pada Unit Pelaksana Teknis (Upt) Perpustakaan Universitas Lancang Kuning, *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol 3 No. 1, hlm.78.

<sup>8</sup> Rosi Kusumawati, dkk, (2017), Perbedaan Tingkat Kecanduan (ADIKSI) Games Online pada Remaja di Tinjau dari Gaya Pengasuhan, *Jurnal RAP UNP*, Vol.8 No,1, hlm.88.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan menghindarkan hal-hal yang tidak diinginkan.<sup>9</sup> Adapun yang dimaksud dengan upaya *preventif* dalam penelitian ini adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam membantu siswa dengan melaksanakan layanan informasi, dimana dengan layanan ini diberikan dapat untuk mengatasi dan memberikan pemahaman kepada siswa-siswi tentang bagaimana dampak negatif, kerugian yg kita dapatkan bagi diri kita yang sedang kecanduan *game online* dan solusi serta cara agar bisa mengurangi bermain *game online*, khususnya kepada siswa yang mengalami rendahnya motivasi belajar dikarenakan kecanduan *game online*.

Yang kedua yaitu *upaya kuratif/korektif*, adalah upaya yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling kepada anak-anak yang mengalami kesulitan, yang tidak dapat dipecahkan sendiri dan membutuhkan pertolongan dari pihak lain. Dimana guru bimbingan dan konseling membantu siswa agar dapat memecahkan masalah yang dihadapinya yaitu (pribadi,sosial,belajar, dan karir)<sup>10</sup> dalam upaya *kuratif* ini guru bimbingan dan konseling melakukan konseling individual. Konseling individual merupakan suatu pertalian timbal balik antara dua orang individu yaitu satu konselor membantu satu orang lain (*conseelee*) yang bertujuan terentaskannya masalah yang dialami klien.<sup>11</sup>

<sup>9</sup> Bimo Walgito, (2014), *Bimbingan dan Konseling (studi dan karier)*, yogyakarta: C.V Adi Offset, hlm.39.

<sup>10</sup> *Ibid.*, hlm.40.

<sup>11</sup> Amirah Diniaty, (2018), Mewaspadai Miskonsepsi Nilai Budaya Dalam Pelaksanaan Konseling Individual, *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, Vol. 1, No. 1, hlm.4.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru bimbingan dan konseling di SMA Negeri 1 Sungai Apit pada tanggal 8 maret 2022 mengatakan bahwa terdapat siswa yang mengalami kecanduan *game online* dan mengakibatkan motivasi belajarnya rendah. Ditemukan bahwa guru bimbingan dan konseling sudah melakukan upaya *preventif* dengan melaksanakan layanan informasi serta upaya *kuratif* dengan melakukan konseling individual kepada siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan *game online*. Dengan adanya upaya ini dapat memberikan solusi agar perilaku kecanduan *game online* tersebut bisa berkurang dan tidak lagi kecanduan.<sup>12</sup>

Kebanyakan fenomena kecanduan *game online* terjadi pada siswa kelas X dan XI sedangkan kelas XII sekarang sudah berkurang mereka sekarang sudah sibuk untuk mempersiapkan diri untuk ujian akhir. Biasanya siswa yang disebut kecanduan *game online* ini sering memainkan *game online* lebih dari 5 jam dalam sehari, bahkan hari libur bisa lebih dari 5 jam. Siswa yang kecanduan *game online* sering terlambat datang kesekolah, sering alpa, sering cabut, tidak fokus mengikuti pembelajaran ketika guru mata pelajaran menjelaskan materi pelajaran, dan siswa tersebut tidak mengerjakan tugas. Kecanduan ini menyebabkan dampak yang cukup serius seperti bolos sekolah dan menurunnya prestasi akademik siswa.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Hasil wawancara dengan GBK 2, Selasa 14 Februari 2023, Ruang Guru.

<sup>13</sup> Hasil wawancara dengan GBK 1, Selasa 14 Februari 2023, Ruang BK.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk mengetahui jumlah siswa yang kecanduan *game online* di SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak guru bimbingan dan konseling mendapatkan laporan dari wali kelas bahwasannya terdapat di kelasnya siswa-siswi yang mengalami kecanduan *game online*, dan wali kelas juga mendapatkan laporan dari guru mata pelajaran mengenai siswa yang kecanduan *game online*.

Bimbingan dan konseling merupakan proses bantuan atau pertolongan yang diberikan oleh pembimbing kepada individu melalui pertemuan tatap muka atau hubungan timbal balik antara keduanya, agar konseli mempunyai kemampuan atau kecakapan melihat dan menemukan masalahnya serta mampu memecahkan masalahnya sendiri, atau proses pemberian bantuan atau pertolongan yang sistematis dari pembimbing kepada individu melalui tatap muka atau hubungan timbal balik antara keduanya untuk mengungkapkan masalah konseli sehingga konseli mampu melihat masalah sendiri sesuai dengan potensinya, dan mampu memecahkan sendiri masalah yang dihadapinya.<sup>14</sup>

Dari hasil studi pendahuluan, peneliti menemukan beberaa gejala-gejala sebagai berikut:

1. Dorongan yang diberikan guru bimbingan dan konseling belum membuat siswa bersemangat dalam belajar.

<sup>14</sup> Samsul Munir Amin, (2015), *Bimbingan dan Konseling Islam*, Jakarta: Amzah, hlm.1.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Upaya guru bimbingan dan konseling dalam memotivasi siswa ada yang berkonsentrasi dan ada juga yang tidak dalam mengikuti pelajaran.
3. Masih ada prestasi belajar atau nilai akademiknya yang rendah dan mendapat nilai dibawah KKM.
4. Masih ada siswa yang terlambat mengumpulkan tugas dikarenakan begadang di malam harinya dan tidak membuat tugas sekolah.
5. Masih adanya siswa yang terlambat datang ke sekolah disebabkan begadang di malam harinya.

Berdasarkan gejala-gejala di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul. **“Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Di SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak”**.

**B. Alasan Memilih Judul**

Dalam penyusunan proposal ini penulis tertarik memilih judul “upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMAN 1 Sungai Apit Kabupaten Siak” dengan beberapa alasan dan pertimbangan.

1. Peneliti menggali informasi melalui guru bimbingan dan konseling dengan mengajukan pertanyaan mengenai masalah yang terjadi pada peserta didik di sekolah tersebut.



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dimana faktor lingkungan merupakan salah satu penyebab dari ketidak adanya motivasi belajar siswa, oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti masalah ini.
3. Kemudian peneliti memilih SMAN 1 Sungai Apit Kabupaten Siak sebagai tempat penelitian karena sudah pernah mewawancarai guru yang ada di sekolah tersebut.

**C. Penegasan Istilah**

1. Upaya

Upaya menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) diartikan sebagai ikhtiar untuk mencapai suatu yang dimaksud, memecahkan persoalan, atau mencari jalan keluar. Upaya juga diartikan sebagai bagian yang dimainkan oleh orang untuk bagan dari tugas utama yang harus dilaksanakan. Dari pengertian tersebut dapat diambil garis besar bahwa upaya adalah sesuatu hal yang dilakukan seseorang dalam mencapai suatu tujuan tertentu.<sup>15</sup>

2. Guru Bimbingan dan Konseling

Guru bimbingan dan konseling adalah orang yang bertanggung jawab dalam membentuk pribadi siswanya. Guru bimbingan dan konseling mempunyai kekuasaan untuk membentuk dan membangun kepribadian siswanya sehingga siswa tersebut dapat menjadi seseorang yang berguna bagi agama, nusa dan bangsanya. Guru bimbingan dan konseling memiliki tugas pekerjaan yang sama pentingnya dengan guru

<sup>15</sup> Zulkifli Rusby, (2017), Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar, *Jurnal Al-Hikmah*, Vol.14 No.1, hlm.20.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mata pelajaran, keduanya saling melengkapi dan selalu terkait satu sama lainnya.<sup>16</sup>

### 3. Motivasi Belajar

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Dan motivasi belajar adalah dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar.<sup>17</sup>

### 4. *Game Online*

*Game online* merupakan game yang diakses secara online oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat juga diakses menggunakan gadget sendiri.<sup>18</sup>

## D. Permasalahan

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah peneliti buat di atas, sehingga terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi yang memiliki hubungan dengan peneliti ini, yaitu:

- a. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* siswa di SMAN 1 Sungai Apit Kabupaten Siak.

<sup>16</sup> Rokhaitul Jannah, (2019), Peran Guru BK dalam Membentuk Pribadi yang Unggul Peserta Didik MTs Al Kamal Tarub Tegal, *JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 1, No.2, hlm.21.

<sup>17</sup> Siti Suprihatin, (2015), Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, hlm.81.

<sup>18</sup> Maria Agustina Lebho, (2020), Perilaku Kecanduan Game Online di Tinjau dari Kesiapan dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja, *Jurnal Of Health and Behavioral Science*, Vol.2, No.2, hlm.2.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Motivasi belajar siswa kecanduan *game online* di SMAN 1 Sungai Apit Kabupaten Siak.
- c. Upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMAN 1 Sungai Apit Kabupaten Siak.
- d. Faktor yang mempengaruhi upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMAN 1 Sungai Apit.

#### 2. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya persoalan-persoalan yang terkait dalam kajian ini seperti yang dikemukakan dalam identifikasi masalah, maka peneliti memfokuskan dan membatasi pada motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*, upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*, faktor pendukung dan penghambat upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*.

#### 3. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah didalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?
- b. Bagaimana upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Apa saja faktor pendukung dan penghambat upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?

**E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

## 1. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*.
- b. Untuk mengetahui upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*.
- c. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*.

## 2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi peneliti, bisa memberikan kontribusi dalam memperluas jangkauan informasi dan juga menambah pengetahuan peneliti mengenai meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*.
- b. Bagi fakultas, sebagai alat untuk membangun pengetahuan dan memfasilitasi pembelajaran. Dan sebagai literatur atau bahan referensi khususnya bagi mahasiswa yang membutuhkan dan semua pihak pada umumnya.



- c. Bagi sekolah, sebagai bahan literatur atau bahan referensi khususnya bagi mahasiswa yang membutuhkan dan semua pihak pada umumnya.
- d. Bagi siswa, guru pembimbing, kepala sekolah dan pihak-pihak terkait sebagai sumbangan pemikiran dan masukan untuk memecahkan permasalahan yang terkait dengan judul di atas tersebut.
- e. Bagi peneliti lain, sebagai bahan acuan penelitian tentang upaya guru bimbingan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* dan wawasan terkait dengan judul di atas.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### TINJAUAN TEORITIS

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Motivasi Belajar

###### a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar. Seseorang melakukan aktivitas belajar, karena ada yang mendorongnya. motivasi belajar adalah suatu dorongan yang ada di dalam diri seseorang untuk belajar yang nantinya terjadi perubahan tingkah laku, yang mana perubahan ini akan mempengaruhi pola pikir individu dalam berbuat dan bertindak. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam belajar. Tanpa adanya motivasi maka kegiatan belajar akan sulit dan berhasil dengan baik.<sup>19</sup>

Motivasi memegang peranan amat penting dalam belajar, Maslow, sebagai tokoh motivasi aliran humanisme, menyatakan bahwa kebutuhan manusia secara hierarkis semuanya laten dalam diri manusia. Teori Maslow ini dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan teori ini dilakukan dengan cara memenuhi kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan sebaik mungkin.

<sup>19</sup> Hasgimianti, dkk, (2018), Motivasi Belajar Siswa Yang Berlatar Belakang Budaya Melayu Dan Jawa, *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, Vol 1, No 1, hlm.5-6.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

teori ini memunyai makna serta peranan kognisi dalam kaitannya dengan perilaku seseorang. Teori ini mengubah konstruk motivasi yang pokok, yaitu konsepsi tentang dorongan sebagai penyebab kompleks yang selanjutnya dinamakan atribusi.<sup>20</sup>

Motivasi belajar adalah dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini diperkuat oleh Hamzah, bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Apabila siswa memahami tujuan belajar, kemungkinan besar siswa akan termotivasi internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa unsur yang mendukung. Apabila siswa memahami tujuan belajar, kemungkinan besar siswa akan termotivasi belajar yang dapat diukur dengan aspek-aspek motivasi belajar siswa.<sup>21</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan psikologis seseorang yang ada di dalam diri individu tersebut yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, sehingga diharapkan tujuan belajar dapat tercapai.

<sup>20</sup> *Ibid*, hlm.6-7.

<sup>21</sup> Achmad Badarudin, (2017), *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, Jakarta: Abe Kreatif Indo, hlm. 18-19.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### b. Macam-macam Motivasi Belajar

Menurut Djamarah dikenal dua macam motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

##### 1. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Seorang siswa yang memiliki motivasi intrinsik pasti akan rajin dalam belajar, karena tidak memerlukan dorongan dari luar. Siswa melakukan belajar karena ingin mencapai tujuan untuk mendapatkan pengetahuan, nilai dan keterampilan. Dalam proses belajar, siswa yang mempunyai motivasi intrinsik dapat terlihat dari belajarnya.<sup>22</sup>

##### 2. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal tidak dari dalam dirinya melainkan dari luar dirinya. Individu-individu yang termotivasi secara ekstrinsik mengerjakan tugas-tugas karena mereka meyakini bahwa partisipasi tersebut akan menyebabkan berbagai konsekuensi yang diinginkan, seperti mendapatkan hadiah, menerima pujian dari guru atau terhindar dari hukuman.<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Endang Titik Lestari, (2020), *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, hlm.6-7.

<sup>23</sup> Hendra Dani Saputra, (2018), Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK, *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, Vol 18 No 01, hlm.27.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Motivasi belajar ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya ransangan dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila siswa menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*). Siswa belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak diluar hal yang dipelajari.<sup>24</sup>

#### c. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut Uno motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

##### 1. Terdapat keinginan berhasil

setiap siswa selalu memiliki keinginan yang kuat untuk memahami atau menguasai materi dalam setiap kegiatan.<sup>25</sup>

##### 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Siswa merasa senang dan memiliki rasa membutuhkan terhadap kegiatan belajar.

<sup>24</sup> *Ibid.*, hlm.7-8.

<sup>25</sup> Meirza Nanda Farida, (2014), *Motivasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay*, Surabaya: CV Jakad Media Publishing,hlm.20.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya orang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan.

4. Adanya penghargaan dalam belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kepada hasil belajar yang lebih baik.

5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna.

6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu, motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui pengaruh lingkungan belajar yang kondusif.<sup>26</sup>

<sup>26</sup> *Ibid.*, hlm.9-11.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## d. Ciri-ciri motivasi belajar rendah

Dalam kegiatan belajar, siswa memerlukan motivasi yang kuat sehingga proses belajar dapat berjalan dengan efektif. Motivasi yang ada pada diri setiap siswa itu memiliki ciri-ciri yang berbeda. Menurut Santrock dalam Rusniyanti adapun ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar rendah diantaranya:

1. Cepat merasa bosan dalam menyelesaikan tugas sekolah.
2. Mudah menyerah dan selalu mengatakan “saya tidak bisa”.
3. Tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran.
4. Tidak memperdulikan nasehat guru.
5. Mudah patah semangat.
6. Menunda mengerjakan tugas sekolah.

Menurut Suhaimin dalam Rusniyanti ciri-ciri siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah yaitu siswa apabila memiliki ciri-ciri seperti ini: Jarang mengerjakan tugas, Kurang ada dorongan dalam diri sendiri, Kurang semangat belajar, Tidak senang memecahkan soal-soal dan tidak mempunyai tujuan dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dapat dilihat dari kurangnya semangat dalam belajar, cenderung mudah bosan, tidak memperhatikan guru saat

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjelaskan pelajaran, menunda mengerjakan tugas dan tidak senang memecahkan soal.<sup>27</sup>

- e. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yang direduksi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu yang bersumber dari dalam diri siswa seperti kondisi jasmani dan rohani, cita-cita atau aspirasi, kemampuan siswa, perhatian dan lain-lain. Yang kedua faktor eksternal yaitu faktor yang bersumber dari luar diri siswa seperti upaya guru mendidik dan mengajar siswa, fasilitas belajar dan kondisi lingkungan di sekitar siswa.<sup>28</sup>

## 2. Game Online

- a. Pengertian *game online*

*game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat

<sup>27</sup> Rusniyanti, (2021), Analisis Motivasi Belajar Rendah Siswa Selama Masa Pandemi dan Penanganannya (Studi Kasus di SMA Negeri 8 Makassar), *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*, Vol.1 No 1,hlm.4.

<sup>28</sup> Rima Rahmawati, (2016), Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Piyugan Pada Mata Pelajaran Ekonomi, *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, Vol. 5 No. 4, hlm. 328.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.<sup>29</sup>

*Game online* didefinisikan menurut Burhan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai dengan koneksi internet.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addiction disorder*. Seperti yang disebutkan Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game).<sup>30</sup>

b. Ciri-ciri siswa yang mengalami kecanduan *game online*

Mengalami ketergantungan pada hal apapun sangatlah tidak baik, tak terkecuali pada *game online*. Perilaku bermain *game online* secara berlebihan dapat mengancam atau setidaknya merusak relasi, pekerjaan, pendidikan para pelakunya. Sebagian besar motif seseorang bermain *game online* adalah sebuah upaya pelarian diri dari perasaan negatif. Sedikitnya ada empat ciri-ciri

<sup>29</sup> Krista Surbakti, (2017), Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, Vol.1.01 No.01, hlm.31.

<sup>30</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Op., Cit*, hlm. 5-7.

seseorang dapat dikatakan telah mengalami kecanduan *game online* sebagaimana yang dikemukakan Chen dan Chang dalam Khabibur Rohman, sebagai berikut:

1. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Ciri utama mereka yang mengalami kecanduan adalah adanya dorongan yang kuat dari dalam diri untuk melakukan sesuatu secara berulang.
2. *Withdrawal* (penarikan diri). Sebaliknya, ciri kedua dari seseorang yang mengalami kecanduan adalah merasa tidak sanggup untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal yang berhubungan dengan hal tersebut, dalam hal ini adalah *game online*.
3. *Tolerance* (toleransi). Ciri ketiga seseorang telah mengalami kecanduan akan sesuatu adalah adanya sikap toleransi atau menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi dalam hal ini bisa berkaitan dengan efek negatif akibat kecanduan tersebut, misalnya larangan hukum dan moral, biaya, waktu dan lain sebagainya.
4. *Interpersonal and helath-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). ciri-ciri terakhir yang menandakan seseorang tengah kecanduan adalah pecandu cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

miliki karena dalam pikiran mereka hanya ada hasrat untuk melakukan sesuatu tersebut secara berulang, lagi dan lagi.<sup>31</sup>

#### c. Gejala Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik

Gejala kecanduan bermain *game online* pada anak dapat diketahui dengan empat hal, sebagai berikut:

1. *Game* dimainkan seharian dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam).
2. Bermain *game online* yang bertujuan untuk kesenangan, cenderung seperti tidak mengenal lelah dan dapat mengakibatkan mudah tersinggung pada anak saat dilarang. Anak kemudian tidak pernah menghiraukan larangan orang tua maupun orang lain untuk mengurangi intensitas bermain *game online* dan anak cenderung memberontak apabila dilarang untuk bermain.
3. Anak mengorbankan kegiatan sosial dan tidak mau mengerjakan aktivitas fisik lain seperti makan, minum, berinteraksi dengan teman sebaya dan tidak ingin belajar.
4. Anak ingin mengurangi ketergantungan bermain *game online* namun tidak bisa dilakukan, hasrat ingin bermain terus selama seharian.<sup>32</sup>

<sup>31</sup> Khabibur Rohman, (2018), Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*, *jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 02, No. 01, hlm.162-163.

<sup>32</sup> Maulidya Ulfa, (2020), *Digital Parenting (Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak Dari Bahaya Digital)*, Jawa Barat: Edu Publisher, hlm. 29.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa bermain *game online* bagi anak perlu memperhatikan dampak positif dan negatif yang dapat berpengaruh terhadap seluruh aspek-aspek perkembangan anak, Anak perlu diawasi dan dibatasi dalam penggunaan. Orang tua dan guru juga berperan untuk dapat mengawasi penggunaan *game online* pada anak.

d. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Kecanduan *game online*

Detria, mengatakan bahwa ada dua faktor penyebab terjadinya kecanduan *game online*, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, diantaranya yaitu:

1. Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*, karena *game online* dirancang sekian rupa agar pemain semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
2. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
3. Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketika berada di rumah atau di sekolah.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Kurangnya *self control* dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.<sup>33</sup>

Adapun faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik sebagai berikut:

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak bermain *game online*.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. *Game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- d. Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.<sup>34</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab dari kecanduan *game online* itu terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yaitu yang berasal dari dalam diri individu dan yang berasal dari luar individu.

<sup>33</sup> Sapto irawan dan dina Siska W, (2021), faktor faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* peserta didik, *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 7, No. 1, hlm.12.

<sup>34</sup> Ibid.,hlm.13.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### e. Dampak kecanduan *game online* pada peserta didik

Terdapat beberapa dampak dari kecanduan *game online* pada siswa, diantaranya yaitu dampak negatif:

1. Peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*.
2. Peserta didik akan sering bolos karena mereka lebih mementingkan *game online* dari pada sekolah.
3. Menurunnya prestasi peserta didik diakibatkan kecanduan *game online*.
4. Tidak adanya waktu untuk belajar.
5. Pola makan akan terganggu.
6. Emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek *game* ini.
7. Jadwal beribadah pun kadang akan dilalaikan oleh peserta didik.<sup>35</sup>

Terdapat juga dampak positif dari *game online* diantaranya yaitu:

- a. Menghilangkan stres, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.

<sup>35</sup> Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, (2016), Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Fiqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 03 No. 2, hlm.104.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer.<sup>36</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa dampak dari kecanduan bermain *game online* itu banyak sekali dan dapat merugikan diri kita sendiri, karena jika sudah kecanduan akan berdampak pada diri kita tidak hanya dampak negatif saja tetapi juga ada dampak positif bagi diri, tetapi jangan terlalu berlebihan itulah yang nantinya membuat kita jadi kecanduan.

### 3. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan motivasi belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online*

Di sekolah upaya guru bimbingan dan konseling sangatlah besar pengaruhnya dalam proses pendidikan. Ofir Turrel seorang Ilmuwan dari California State University, Fullerton mengatakan bahwa apapun yang memberikan imbalan bagi otak, berpotensi untuk membuat orang kecanduan. Kecanduan bermain *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi, tanpa memperdulikan konsekuensi yang akan menyimpannya karena kepuasan terpenuhi dengan bermain *game*. Jadi dalam mengatasi kecanduan *game onlien* perlu adanya upaya seorang guru, khususnya guru bimbingan dan konseling

<sup>36</sup> Sapto irawan, dina Siska W, *Loc.Cit.*

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam mengatasi kecendrungan yang berdampak negatif dari *game online*, salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling yaitu dengan memberikan bantuan kepada siswa.<sup>37</sup>

Guru bimbingan dan konseling senantiasa mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin terjadi dan berupaya untuk mencegahnya, supaya tidak dialami oleh siswa. Melalui upaya *preventif* dan upaya *kuratif* ini, guru bimbingan dan konseling memberikan bimbingan kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar adapun upaya bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di antaranya, yaitu:

#### a. Upaya *Preventif*

Upaya guru bimbingan dan konseling untuk senantiasa mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin terjadi dan berupaya untuk mencegahnya, supaya tidak di alami oleh peserta didik. Adapun teknik yang digunakan adalah layanan orientasi, informasi dan bimbingan kelompok. Fungsi pencegahan yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan tercegahnya atau terhindarnya peserta didik dari berbagai permasalahan yang mungkin timbul yang akan dapat mengganggu,

<sup>37</sup> Ani Wardah, *Loc.Cit.*



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menghambat, ataupun menimbulkan kerugian-kerugian tertentu dalam proses perkembangan.<sup>38</sup>

Jadi dengan upaya *preventif*/pencegahan yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling, dimana dengan upaya ini supaya siswa yang mengalami kecanduan *game online* prestasinya tidak menurun, hal ini dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling melalui layanan informasi.

#### b. Upaya *Korektif/kuratif*

Upaya bimbingan *kuratif/korektif* adalah bimbingan yang ditunjukkan pada siswa yang mengalami kesulitan (sudah bermasalah) agar setelah menerima layanan dapat memecahkan sendiri kesulitannya. Layanan bimbingan ini dimaksudkan untuk mengobati atau menyembuhkan masalah yang dihadapi siswa. Dalam pendekatan ini guru bimbingan dan konseling menolong seseorang jika orang tersebut menghadapi masalah yang cukup berat hingga tidak dapat di selesaikan sendiri. Konselor membantu para peserta didik agar dapat memecahkan masalah yang dihadapinya (pribadi, sosial, belajar dan karir).<sup>39</sup>

Dimana dengan upaya ini bisa membantu peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi. Dengan cara guru bimbingan dan konseling mengambil tindakan dalam

<sup>38</sup> Solkhanuddin,dkk, (2020), Upaya *Preferentif* Guru Bimbingan dan Konseling (BK), Dalam Membentuk Karakter Siswa di MAN 3 Agam Kubang Putih, *Jurnal Education Guidance and Counseling Devlipment Journal*, Vol. III. No.1. hlm.26.

<sup>39</sup> Tohirn, *Op.Cit.*, hlm 42.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membantu peserta didiknya agar prestasi belajarnya tidak rendah, di mana guru bimbingan dan konseling bekerja sama dengan wali kelas untuk mendapatkan data maupun hasil dari pemberian layanan berupa layanan konseling individual.

### B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan digunakan sebagai perbandingan untuk menghindari manipulasi terhadap sebuah karya ilmiah dan menguatkan bahwa peneliti yang penulis lakukan benar-benar oleh orang lain sebagai berikut:

1. Ayu Setia Ningsih, Mahasiswa Fakultas Dakwa Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2017, meneliti dengan judul: *Game Online* Dan Efek Problematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Berdasarkan penelitian penulis menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap jasmani, segi psikologi, segi waktu siswa, dari segi keuangan, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada prestasi sekolah salah satunya pada mata pelajaran agama islam. Solusi alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online* adalah proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan guru.<sup>40</sup>

<sup>40</sup> Ayu Setia Ningsih, (2017), *Game Online* Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 7 Bandar Lampung, *Skripsi*, (Lampung: Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Persamaan:** Pokok pembahasannya sama-sama meneliti tentang *game online* dan cara meningkatkan motivasi belajar siswa

**Perbedaan:** Pada peneliti ini menggunakan mata pelajaran agama islam

2. Gama Ayuningtyas Hadi Putri, Mahasiswa Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi pada tahun 2020, meneliti dengan judul: Motivasi Belajar Remaja yang Kecanduan *Game Online*. Berdasarkan penelitian Gama menunjukkan bahwa *Game online* merupakan salah satu permainan yang banyak digemari oleh semua orang. Total bermain game online kurang lebih 5 jam dalam sehari, 13-18 tahun yang berjenis kelamin laki-laki. Dari hasil penelitian bahwa informan tetap memiliki motivasi belajar yaitu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan akan belajar ketika ada ujian walaupun informan memiliki intensitas bermain *game online* selama kurang lebih 5 jam dalam sehari.<sup>41</sup>

**Persamaan:** Pokok pembahasan tentang motivasi belajar.

**Perbedaan:** Penelitian berbeda, pada peneliti ini siswa tetap memiliki motivasi belajar dan masih mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

3. Zul Padli, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan pada tahun 2018,

<sup>41</sup> Gama Ayuningtyas Hadi Putri, (2020), *Game Online* dan Efek Problematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung, Skripsi (Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi).

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meneliti dengan judul: Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupate Aceh Singkil. Berdasarkan hasil penelitian hubungan antara game online terhadap motivasi belajar siswa sebesar 25% dan sisanya diduga dapat dipengaruhi oleh variabel lain yang ikut berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa.<sup>42</sup>

**Persamaan:** Sama-sama meneliti tentang pokok pembahasan tentang kecanduan *game online*.

**Perbedaan:** Tidak bermain game online saja tetapi kurangnya motivasi belajar siswa dipengaruhi juga oleh variabel lain.

4. Hasil penelitian Sofi Masfiah dan Resti Vidia Putri, (2019), yang berjudul Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus Untuk Mengetahui Motivasi Belajar Pada Tiga Siswa SMP Negeri 3 Padalarang yang mengalami kecanduan *game online*), penelitian ini menunjukkkn bahwa siswa yang bermain *game online* memiliki gambaran motivasi belajar yang rendah yang diakibatkan oleh *game online* sehingga waktu belajar mereka berkurang, bahkan waktu makan.<sup>43</sup>

**Persamaan:** Pokok pembahasan juga menjelasakn tentang motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*.

<sup>42</sup> Zul Padli, (2017), Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil, *Skripsi*, (Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).

<sup>43</sup> Sofi Masfiah, Resti Vudia Putri, (2019), Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online* (Studi Kasus untuk Mengetahui Motivasi Belajar pada Tiga Siswa SMP Negeri 3 Padalarang yang Mengalami Kecanduan *Game Online*), *Fokus*, Volume 2 No 1.



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Perbedaan:** Penelitian ini menggunakan studi kasus untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

5. Hasil Penelitian Nisrinafatin, (2020), yang berjudul Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa, penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa dimana seorang anak yang sudah kecanduan *game online* akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* membutuhkan penanganan khusus.<sup>44</sup>

**Persamaan:** Pokok pembahasan sama-sama menjelaskan tentang game online dan motivasi belajar.

**Perbedaan:** Pada penelitian ini jika sudah kecanduan game online maka seseorang akan membutuhkan penanganan khusus.

### C. Konsep Operasional

1. Motivasi Belajar Siswa
  - a. Hasrat dan keinginan untuk berhasil.
  - b. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
  - c. Cita-cita dan harapan dimasa depan.
  - d. Penghargaan dalam belajar.
  - e. Kegiatan yang menarik perhatian dalam belajar.
  - f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.<sup>45</sup>

<sup>44</sup> Nisrinafatin, (2020), Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Edukasi NonFormal*, E-ISSN:2715-2634.

<sup>45</sup> Meirza Nanda Farida, *Loc. Cit.*

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kecanduan *Game Online*
  - a. *Excessive use* (penggunaan yang berlebihan), terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pemikiran individu, perasaan, dan tingkah laku.
  - b. *withdrawal symptoms* (gejala dari pembatasan), adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain, gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.
  - c. *tolerance* (toleransi), merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari mood.
  - d. *Negatif Repercussion* (reaksi negatif), dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.<sup>46</sup>
3. Upaya Guru Bimbingan Konseling
  - a. Upaya *preventif*, merupakan upaya pencegahan yang diberikan sebelum individu bermasalah dimana pada penelitian ini

<sup>46</sup> Maurice Andrew Supling, (2017), Pengaruh Kecanduan *game online* siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar, *Jurnal Jaffray*, Vol.15 No.2. hlm.182-183.

pengecahan supaya tidak terjadi kecanduan *game online* yang mengakibatkan menurunnya motivasi belajar siswa.<sup>47</sup>

- b. Upaya *kuratif*, merupakan bentuk bimbingan yang diberikan untuk memecahkan masalah yang dihadapi individu<sup>48</sup>.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>47</sup> Aldjon Nixon Dapa dan Meisie Lenny Magantes, (2021), *Bimbingan Konseling Anak Berkebutuhan Khusus*, Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, hlm.21.

<sup>48</sup> *Ibid.*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Untuk jenis penelitian penulis menggunakan pendekatan *deskriptif* kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara *holistic* dan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah serta dengan memanfaatkan berbagai metode penelitian.<sup>49</sup>

Dengan dasar dari sumber yang telah didapat, diharapkan bisa memberikan realita mengenai upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak dan penulis akan menganalisis dengan hasil wawancara.

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Apit. Yang berlokasi di Jln. Gajah Mada, Kecamatan Sungai Apit Kabupaten Siak Provinsi Riau. Pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan pada pertimbangan bahwa permasalahan dan persoalan yang diteliti ada dilokasi ini. Sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14,15 dan 23 Februari 2023.

<sup>49</sup> Tohirin, (2016), *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, Cet.4, Jakarta: Rajawali Press, hlm.3.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah guru bimbingan dan konseling, wali kelas dan siswa-siswi SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak. Objek dari penelitian ini adalah upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak.

**D. Informan Penelitian**

Informan dalam penelitian adalah orang atau pelaku yang benar-benar mengetahui dan menguasai masalah, serta terlibat langsung dengan masalah penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah:

1. Dua orang guru bimbingan dan konseling SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak.
2. Tiga orang wali kelas siswa-siswi yang mengalami kecanduan *game online* SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak.
3. Enam siswa dan siswi SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini maka penulis menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Wawancara

Sugiyono mengatakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur, yaitu wawancara dilakukan dengan cara menggunakan pedoman yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>50</sup>

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengumpulkan semua data-data pendukung yang dibutuhkan oleh penulis.<sup>51</sup> Pengumpulan data melalui metode ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara. Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh informasi tentang Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak, serta sebagai pelengkap data dalam penulisan penelitian ini.

#### F. Teknik Sampling

Menurut Sugiono dalam Faizal Chan, dkk, dalam penelitian kualitatif teknik sampling yang lebih sering digunakan adalah purposive sampling dan snowball sampling. dalam penelitian ini menggunakan *Purposive sampling*, *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tau tentang apa yang kita harapkan.<sup>52</sup>

<sup>50</sup> Raja Rahima dan Fitrah Herlinda, (2018), *Instrumen BK 1 Teknik Non Tes (Teori dan Praktek)*, Pekanbaru: Cahaya Firdaus, hlm. 52.

<sup>51</sup> Zhahara Yusra, (2021), Pengelolaan LKP Pada Masa Pandemi Covid-19, *Journal Of Lifelong Learning*, Vol. 4 No. 1, hlm.3.

<sup>52</sup> Faizal Chan, dkk, (2019), He Impact Of Bullying On The Confidence Of Elementary School Student, *Jurnal Pendas Mahakam*. Vol 4 (2), hlm.154.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* karena peneliti merasa bahwa sampel yang diambil merupakan orang yang paling mengetahui mengenai masalah yang akan diteliti oleh peneliti. *Purposive sampling* digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk dapat mengetahui upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*.

#### G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini cenderung menggunakan analisis lebih menonjolkan proses memaknai dan landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta dilapangan. Menurut Miles dan Huberman dalam Umar Sidiq ada tiga serangkaian kegiatan yang dilakukan dalam analisis data yang terdiri dari, sebagai berikut:<sup>53</sup>

##### 1. Reduksi data (pemilihan data)

Hasil dari wawancara dan dokumentasi dikumpulkan kemudian dikumpulkan menjadi himpunan data sesuai dengan kebutuhan.

##### 2. Klasifikasi data (mengelompokkan data)

Yang dimaksud klasifikasi data adalah data asli, artinya data sebagai hasil wawancara dan dokumentasi yang dilakukan sendiri, bukan data hasil karya orang lain. Pentingnya pemahaman klasifikasi data ini besar manfaatnya bagi proses pengambilan keputusan.

<sup>53</sup> Umar Sidiq, (2019), *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, Ponorogo: Nata Karya, hlm.78.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 3. Menyimpulkan

Data yang dimaksud dengan menyimpulkan adalah menyimpulkan semua data berkaitan dengan subyek dan obyek penelitian yang berisi tentang permasalahan yang didapat dari lapangan.

**H. Triangulasi Data**

Peneliti mengumpulkan dan menguji kreabilitas data dengan pemeriksaan kembali data yang dimanfaatkan untuk keperluan data tersebut. Triangulasi yang peneliti gunakan saat ini melalui cara triangulasi sumber.<sup>54</sup> Triangulasi sumber berarti menguji data dari berbagai sumber informan yang akan diambil datanya. Triangulasi sumber dapat memertajam daya daat diercaya data jika dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberaa sumber atau informan.<sup>55</sup>

Melalui teknik triangulasi sumber, peneliti berusaha membandingkan data hasil dari wawancara yang diperoleh dari setia sumber atau informan sebagai bentuk perbandingan untuk mencari dan mengali kebenaran informasi yang telah didaatkan.<sup>56</sup> Dalam hal ini peneliti mengecek data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber yang terkait didalam subjek penelitian, hal ini sumber yang termasuk didalam lingkup SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak.

<sup>54</sup> Tohirin, (2013), *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Kounseling*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,hlm.4.

<sup>55</sup> Andarusni Alfansyur, (2020), Seni Mengelola Data: Peneraan Triangulasi Teknik Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial, *Jurnal Kajian, Enelitian Dan Pengembangan* , Vol 5, No 2,Hlm.149.

<sup>56</sup> *Ibid.*,hlm150.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dikemukakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi siswa yang kecanduan *game online*.

motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* dalam mengikuti pembelajaran kurang termotivasi, dimana berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru bimbingan dan konseling bahwasanya siswa tidak lagi peduli dengan belajar, sering terlambat, mereka lebih fokus dengan *game onlinenya*. Dan dari hasil wawancara dengan Wali Kelas siswa yang kecanduan *game online* dikelasnya mengalami motivasi belajar rendah, dilihat dari hasil belajar, tidak fokus ketika guru menjelaskan, tidak mengerjakan tugas, nilai siswa menurun dan dimana ada siswa yang bisa mengontrol dirinya sehingga bisa mengatur waktu untuk belajar, sebaliknya ada juga siswa yang tidak bisa mengontrol waktu mereka menghabiskan waktunya untuk bermain. Jadi dengan begitu berpengaruh pada motivasi belajarnya.

2. Upaya guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* adalah.

- a. Upaya *preventif* (pencegahan), upaya yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling yaitu dengan melaksanakan layanan

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- informasi, dimana guru BK memberikan pemahaman kepada siswa bagaimana dampak negatif dari kecanduan *game online*, solusi serta cara mencegah agar terhindar dari kecanduan *game online*.
- b. Upaya *kuratif* (penyembuhan), dari hasil wawancara bahwasanya upaya yang dilakukan guru BK yaitu dengan melaksanakan konseling individual, konseling individual tidak hanya dilakukan sekali saja tetapi dilakukan hampir setiap hari.
3. Faktor pendukung dan penghambat upaya guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*.
    - a. Faktor pendukung
      1. Kepala sekolah, dari hasil wawancara guru BK dan wali kelas bahwa kepala sekolah mendukung upaya yang dilakukan oleh guru BK kepada siswa seperti menyediakan fasilitas yang bagus sehingga mendukung untuk dilaksanakannya pelayanan konseling.
      2. Wali kelas, berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK bahwasannya adanya kerja sama yang baik antara wali kelas, sehingga membuat guru BK dapat menyelesaikan masalah ini dengan bantuan seperti memberikan informasi mengenai siswa yang ada di kelas. Karena guru BK tidak dapat memantau perkembangan siswa didalam kelas, jadi dengan adanya kerja sama dengan wali kelas bisa mendapatkan informasi bagaimana siswa dikelas.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Ketelatenan yang dimiliki oleh guru BK dalam mengendalikan permasalahan siswa yang kecanduan *game online*, yaitu ketelitian yang dimiliki guru BK dalam mengatasi permasalahan yang dialami siswa.
- b. Faktor penghambat
1. Diri siswa sendiri, dimana minimnya kesadaran siswa untuk berkonsultasi dengan guru BK dan juga siswa tidak peduli terhadap upaya yang dilakukan oleh guru BK.
  2. Orang tua, dimana orang tua mengabaikan masalah anaknya jika dipanggil kesekolah mereka tidak menghadirinya, padahal kerjasama antara guru BK dan orang tua itu sangat diperlukan untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online*. Guru BK hanya bisa memantau disekolah sedangkan dirumah perlu pantauan dari orang tua.
  3. Terkendala oleh waktu, dari hasil wawancara yang disampaikan oleh guru BK bahwasannya tidak adanya jam bimbingan dan konseling masuk kekelas.

## B. SARAN

Setelah penulis melaksanakan penelitian dan telah mendapatkan data dan informasi yang mendukung penyusun skripsi ini. Dengan harapan adanya perbaikan untuk ke depannya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru BK, agar terus menjalankan tugas dan memberikan bantuan seara maksimal, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar

siswa yang kecanduan *game online* dengan memberikan pengarahan. Serta melalui beberapa upaya yang telah dilakukan baik dengan cara individu, kelompok maupun klasikal didalam kelas.

2. Wali kelas, harus tetap bersinergi dengan guru BK serta saling membantu khususnya kepada siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan *game online*.
3. Bagi siswa, agar dapat menerapkan berbagai usaha atau upaya yang telah diberikan oleh guru BK serta lebih bisa mengurangi bermain *game online* karena akan berdampak pada diri kita sendiri yang mengakibatkan rendahnya motivasi belajar.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Badarudin. (2017). *peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Jakarta: Abe Kreatif Indo.
- Adjon Nixon Dapa dan Meisie Lenny Magantes. (2021). *Bimbingan Konseling Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Amirah Diniaty, (2018), Mewaspadaai Miskonsepsi Nilai Budaya Dalam Pelaksanaan Konseling Individual, *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, Vol. 1, No. 1.
- Amma Emda. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanda Journal*, Vol.5 No.2.
- Andri Arif Kustiawan, Andi Widhiya Bayu Utomo. (2019) *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. cet ke 1. Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Ani Wardah. (2022). Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Terhadap Kecendrungan Bermain Game Online di SMP Negeri 31 Banjarmasin. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan dan Koneling*. Vol.8 No.3.
- Arnild Augina Mekarisce. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*. Vol. 12 Edisi 3.
- Bino Walgito. (2014). *Bimbingan dan Konselin* (studi dan karier). yogyakarta:C.V Andi Offset.
- Edang Titik Lestari. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Hamzah B. Uno. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. cet ke 14. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 03 No. 2.
- Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta didik Kelas X MA Al-Furqon Pramulih. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* 3 (2):103-18.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hsgimianti, dkk, (2018), Motivasi Belajar Siswa Yang Berlatar Belakang Budaya Melayu Dan Jawa, *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, Vol 1, No 1.
- Janmi Dwi Cahya. (2019). Psikologi Pendidikan Bimbingan, Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*. Vol 5. No 5.
- Khabibur Rohman. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*. *jurnal Perempuan dan Anak*. Vol. 02, No. 01.
- Krista Surbakti. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, Vol.01 No.01.
- M. Syahrani Jailani, (2020), Membangun Kepercayaan Data dalam Penelitian Kualitatif, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4 No. 2.
- Maria Agustina Lebho. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online di Tinjau dari Kesiapan dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Jurnal Of Health and Behavioral Science*. Vol.2, No.2.
- Maulidya Ulfa. (2020). *Digital Parenting (Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak Dari Bahaya Digital)*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Maurice Andrew Supling. (2017). Pengaruh Kecanduan *game online* siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*, Vol.15 No.2.
- Meirza Nanda Farida. (2014). *Motivasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Muhyatun (2019). Upaya Preventif Perilaku Menyontek Siswa Melalui Layanan Dukungan Sistem. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 2, No. 02,
- Nimatuzahroh. (2019). Aplikasi Psikologi di Sekolah Teori dan Praktik dalam Memahami Masalah-Masalah di Sekolah. Malang: UMM PRESS.
- Novia Arfina, dkk. (2023). Penggunaan Aplikasi Instagram sebagai Media Promosi Perustakaan: Studi pada Pelaksanaan Teknis (Upt) Perustakaan Universitas Lancang Kuning. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*. Vol.3 No. 1.
- Raja Rahima dan Fitrah Herlinda. (2018), *Instrumen BK 1 Teknik Non Tes (Teori dan Praktek)*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus.
- Restu Amalianingsih, (2021) Studi Literatur: Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penyelenggaraan Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Rama Rahmawati. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, Vol. 5 No. 4.
- Rokhaitul Jannah. (2019). Peran Guru BK dalam Membentuk Pribadi yang Unggul Peserta Didik MTs Al Kamal Tarub Tegal. *JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 1, No.2.
- Rosi Kusumawati, dkk. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (ADIKSI) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan, *Jurnal RAP UNP*, Vol 8. No, 1.
- Rusniyanti. (2021). Analisis Motivasi Belajar Rendah Siswa Selama Masa Pandemi dan Penanganannya (Studi Kasus di SMA Negeri 8 Makassar). *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*, Vol.1 No.1.
- Samsul Munir Amin. (2015). *Bimbingan dan Konseling Islam*. Jakarta: Amzah.
- Sapto Irawan Dan Dina Siska W, (2021). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 7. No. 1.
- Sardiman, (2014), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PTRajagrafindo Persada.
- Sari, E. R. (2014). Resistor Factor Implementation Guidance and Counseling Program in High School of The Metro city. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Sidiq, U, (2019), Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9),1-228.
- Hasgimianti, dkk, (2018), Motivasi Belajar Siswa Yang Berlatar Belakang Budaya Melayu Dan Jawa, *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, Vol 1, No 1.
- Siti Suprihatin. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. hlm.81.
- Solkhanuddin, dkk. (2020). Upaya *Prefentif* Guru Bimbingan dan Konseling (BK). Dalam Membentuk Karakter Siswa di MAN 3 Agam Kubang Putih. *Jurnal Education Guidance and Counseling Devlipment Journal*, Vol. III. No.1.
- Sri Wahyuni Adiningtyas. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal KOPASTA*, Vol.4, No 1.
- Suharni, (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol.6 No.1.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

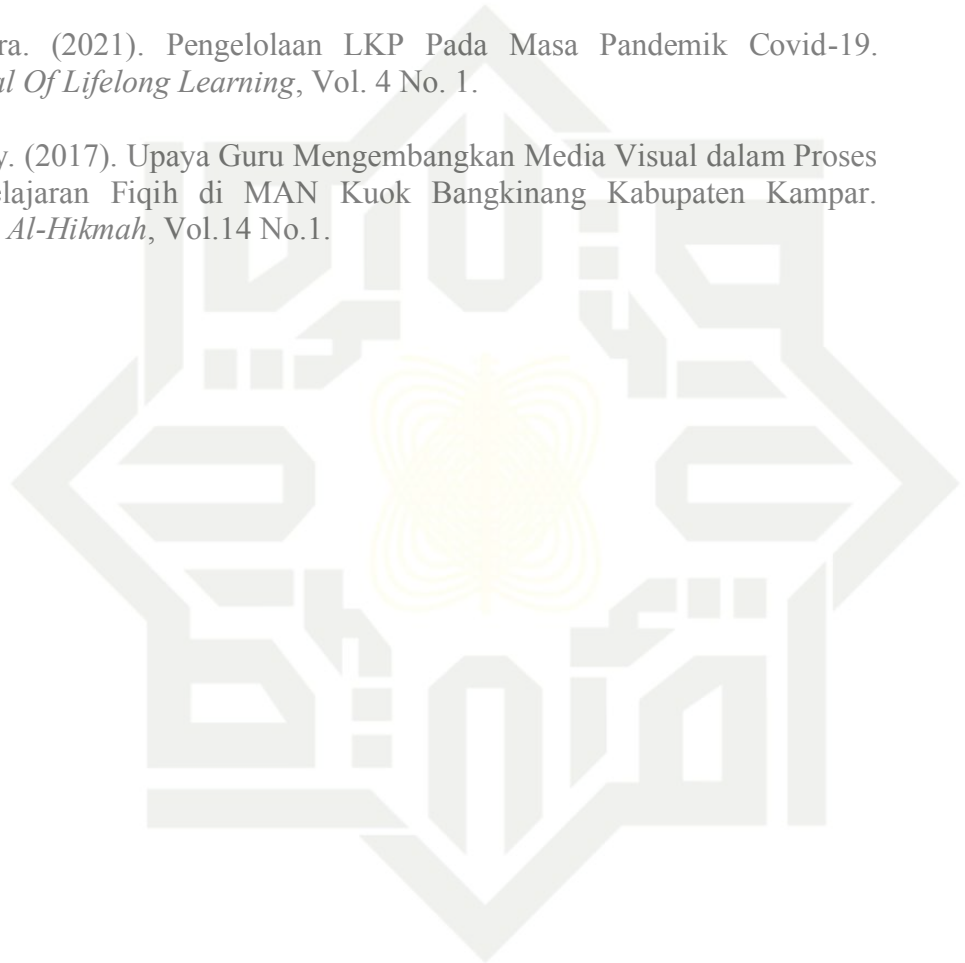
Smasno Hadi. (2016). Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif pada Skripsi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 22 No.1.

Tohirin. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Cet.4, Jakarta: Rajawali Press.

Umar Sidiq. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.

Zahara Yusra. (2021). Pengelolaan LKP Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, Vol. 4 No. 1.

Zulkifli Rusby. (2017). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Al-Hikmah*, Vol.14 No.1.





# LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 1. Pedoman Wawancara

### PEDOMAN WAWANCARA

#### (Informan Guru BK)

Nama Informan :  
 Jabatan :  
 Hari/Tanggal :  
 Jenis Kelamin :  
 Tempat :

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban
1.	Ada berapa siswa yang mengalami motivasi belajar rendah dikarenakan kecanduan <i>game online</i> ?	
2.	Bagaimana ibuk mengetahui bahwa siswa itu mengalami motivasi belajar rendah dikarenakan kecanduan <i>game online</i> ?	
3.	Apa saja dampak dari siswa yang memiliki motivasi belajarnya rendah karena kecanduan <i>game online</i> ?	
4.	Bagaimana motivasi belajar siswa yang kecanduan <i>game online</i> di SMAN 1 Sungai Apit ini buk?	
5.	Apa saja tindakan sekolah dan guru BK dalam menangani permasalahan dari siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan <i>game online</i> ?	
6.	Bagaimana upaya pencegahan ( <i>preventif</i> ) guru BK terhadap siswa SMAN 1 Sungai Apit yang mengalami motivasi rendah karena kecanduan <i>game online</i> ?	
7.	Bagaimana upaya guru BK dalam membantu pemecahan masalah ( <i>kuratif</i> ) siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan <i>game online</i> ?	
8.	Dengan adanya upaya yang telah di laksanakan oleh ibuk selaku guru BK di sekolah ini apakah ada perubahan dari siswa tersebut?	

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9.	Apakah ibuk selaku guru BK mengevaluasi upaya yang telah di berikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kerena kecanduan <i>game online</i> ?	
10.	Apakah dalam permasalahan ini memerlukan bantuan dari pihak lain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan <i>game online</i> ?	
11.	Apa saja faktor pendukung guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan <i>game online</i> ?	
12.	Apa saja faktor penghambat guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan <i>game online</i> ?	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PEDOMAN WAWANCARA

### (Informan Wali Kelas)

Nama Informan :  
 Jabatan :  
 Hari/Tanggal :  
 Jenis Kelamin :  
 Tempat :

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban
1.	Ada berapa orang siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan <i>game online</i> di kelas ibuk?	
2.	bagaimana ibuk mengetahui bahwa siswa itu motivasi belajarnya rendah karena kecanduan <i>game online</i> ?	
3.	Apa saja dampak dari siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan <i>game online</i> dan menyebabkan prestasinya menurun di kelas ibuk?	
	Bagaimana motivasi belajar siswa yang kecanduan <i>game online</i> dikelas ibuk?	
	Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru BK dalam mengatasi permasalahan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan <i>game online</i> di SMAN 1 Sungai Apit ini buk?	
	Menurut ibu sejauh mana pentingnya upaya yang dilaksanakan oleh guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan <i>game online</i> ?	
	Apa faktor pendukung BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan <i>game online</i> ?	

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



<p>Apa faktor penghambat guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan <i>game online</i>?</p>	
---	--

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## PEDOMAN WAWANCARA

(Siswa)

Nama Informan :  
 Jabatan :  
 Hari/Tanggal :  
 Jenis Kelamin :

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban
1.	Apakah kamu mengalami kecanduan <i>game online</i> dan dalam sehari berapa lama kamu memainkannya?	
2.	Biasanya apa saja kendala yang kamu alami hingga kamu mengalami motivasi belajar rendah?	
3.	Apa yang menyebabkan kamu mengalami kecanduan <i>game online</i> ?	
4.	Apa yang kamu rasakan jika tidak bermain <i>game online</i> ?	
5.	Apakah guru BK pernah memberikan bantuan kepada kamu?	
6.	Menurut kamu bagaimana bentuk upaya pencegahan ( <i>preventif</i> ) terhadap siswa di Sekolah SMAN 1 Sungai Apit yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan <i>game onlien</i> yang dilakukan oleh guru BK?	
7.	bagaimana upaya guru BK dalam membantu pemecahan masalah ( <i>kuratif</i> ) siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan <i>game online</i> ?	
8.	Setelah diberikan bantuan oleh guru BK apakah terdapat perubahan dalam diri kamu?	

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 2. Transkrip Wawancara

### TRANSKRIP WAWANCARA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DENGAN PENELITI UNTUK MENGETAHUI UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SMA NEGERI 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK

#### Identitas informan

Nama Informan : GBK 1  
Jabatan : Guru Bimbingan dan Konseling  
Hari/Tanggal : Selasa 14 Februari 2023  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat : Ruang BK

#### Sella Gusminita

Assalamualikum warahmatullahi wabarakatuh bu, maaf mengganggu waktunya bu, izin bu apakah hari ini sella bisa mewawancarai ibuk?

#### GBK 1

Inshaallah bisa.

#### Sella Gusminita

Baik bu terimakasih atas waktunya, bagaimana kabarnya hari ini bu?

#### GBK 1

Ahamdulillah sehat.

#### Sella Gusminita

Sudah berapa lama ibuk mengajar di sekolah ini bu?

#### GBK 1

Ibuk mengajar disini baru 6 tahun.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Sella Gusminita

Bagaimana upaya guru BK dalam membantu pemecahan masalah (*kuratif*) siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan *game online*?

#### GBK 1

Upaya yang kami lakukan selaku guru BK dalam membantu pemecahan masalah (upaya *kuratif*) siswa untuk dapat keluar dari permasalahan yang dialaminya yaitu dengan melakukan konseling individual. Konseling individual ini dilakukan dengan cara bertahap tidak hanya dilakukan satu kali saja dilakukan dengan bertahap, agar permasalahan ini benar-benar bisa teratasi dan siswa bisa mengurangi kegiatan bermain *game online* nya. Dan kami sering berkomunikasi dengan wali kelas, karena dengan seringnya berkomunikasi dengan wali kelas kami akan semakin paham apa penyebab dari permasalahan ini, karena kami sebagai guru bimbingan dan konseling tidak bisa memantau di dalam kelas. Dengan melaksanakan konseling individual dimana nantinya kami bisa membantu mengatasi dari permasalahan siswa.

### Sella Gusminita

Dengan adanya upaya yang telah di laksanakan oleh ibuk selaku guru BK di sekolah ini apakah ada perubahan dari siswa tersebut?

#### GBK 1

Ada, justru dengan adanya upaya ini siswa sering kita perhatikan kita beri pemahaman mengenai dampak dari *game online* bagi dirinya dan pemecahan masalah mereka. Mereka semakin produktif di mana siswa mengatakan kemaren ibuk ini memperhatikan saya berarti saya harus datang dan harus mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru. Karena ibuk kalau sudah masalahnya besar observasi ibuk itu lebih kelapangan. Itulah salah satu yang kami lakukan dengan permasalahan siswa seperti ini. Dan juga dimana siswa bermain *game online* disaat waktu sengang saja, Dan juga Tidak terlambat lagi datang kesekolah.

### Sella Gusminita

Apakah ibuk selaku guru BK mengevaluasi upaya yang telah di berikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kerena kecanduan *game online*?

#### GBK 1

Pasti kami mengevaluasi terus, setiap kasus apapun itu kasusnya kami selalu mengevaluasi dengan adanya evaluasi ini nantik ketika ada kasus yang sama kami tidak akan susah lagi, kami akan memperbarui lagi cara agar kami bisa menyelesaikan permasalahan siswa.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Sella Gusminita**

Apakah dalam permasalahan ini memerlukan bantuan dari pihak lain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?

**GBK 1**

Perlu sekali, kami butuh bantuan dari orang tua siswa, bantuan dan dukungan dari kesiswaan, kurikulum, kepala sekolah, tapi faktor utama kami adalah wali kelas.

**Sella Gusminita**

Apa saja faktor pendukung guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*.

**GBK 1**

Faktor pendukung itu otomatis yang pertama yaitu dari dukungan dari kepala sekolah dimana dengan adanya dukungan dari kepala sekolah akan berjalan dengan lancar pelaksanaan yang dilakukan, karena kepala sekolah merupakan pemimpin di suatu sekolah, jika pemimpin mendukung maka usaha yang kita lakukan akan berjalan dengan lancar. Dan juga di mana dari pihak sekolah menyediakan fasilitas yang sangat bagus sehingga mendukung untuk dilaksanakannya pelayanan konseling, seperti konseling individual dan lain sebagainya. karena jika tidak ada dukungan dari kepala sekolah maka sulit untuk kami melakukan bimbingan. Dan adanya kerja sama dengan wali kelas, karena wali kelas yang menyampaikan informasi mengenai anak yang mengalami motivasi belajar rendah yang mengalami kecanduan *game online*, jadi wali kelas inilah yang merupakan faktor utama.

**Sella Gusminita**

Apa saja faktor penghambat guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?

**GBK 1**

Faktor penghambatnya tidak adanya kerjasama antara kami dengan orang tua siswa itu akan menjadi faktor penghambat karena terkadang ada orang tua siswa yang menyepelekan masalah anak mereka karena sibuk dengan pekerjaan masing-masing. Ini merupakan penghambat terbesar karena apapun masalah siswa di sekolah kami ketika kurang dukungan dari orang tua itu menjadi penghambat besar, kemudian lingkungan sosial yang di luar, ketika siswa kami berkasus dengan orang luar kami bingung menyelesaikannya tapi jika dengan lingkungan sekolah kami jadi mudah mencari informasinya itulah faktor penghambat kami selama ini. Dan juga minimnya kesadaran siswa-siswi untuk berkonsultasi dengan guru BK. Dimana siswa terkadang tidak peduli terhadap usaha yang dilakukan oleh kami selaku guru bimbingan dan konseling mereka seperti tidak peduli maka



dari itu bagaimana mereka bisa merubah prilaku nya tersebut dari diri nya sendiri tidak ada keinginan untuk dapat merubah sikapnya tersebut.

### Sella Gusminita

Alhamdulillah sudah selesai buk pertanyaan mengenai permasalahan ini, mungkin itu saja buk pertanyaannya, sella ucapkan terimakasih ya buk, atas waktunya ibuk telah berkenanan unuk sella wawancarai. Sekali lagi sella ucapkan terimakasih, assalmualikum warahmatulahi wabarakatuh

### GBK 1

Iya sama-sama sella, semoga apa yang ibuk sampaikan tadi bisa membantu dalam penyelesaian tugas akhir sella ya.

### Sella Gusminita

Sekali lagi sella ucapkan terimakasih, assalamualaikum warahmatulahi wabarakatuh.

### GBK 1

Walaikumsallah warahmatullahi wabarakatuh.

#### Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**TRANSKIP WAWANCARA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING  
 DENGAN PENELITI UNTUK MENGETAHUI UPAYA GURU  
 BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI  
 BELAJAR SISWA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SMA  
 NEGERI 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK**

Nama Informan : GBK 2  
 Jabatan : Guru Bimbingan dan Konseling  
 Hari/Tanggal : Selasa/ 14 Februari 2023  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tempat : Ruang Guru

**Sella Gusminita**

Assalamualikum warahmatullahi wabarakatuh bu, maaf telah mengganggu waktunya bu, izin bu apakah hari ini sella bisa mewawancarai ibu?

**GBK 2**

Bisa sella, silahkan.

**Sella Gusminita**

Baik bu terimakasih atas waktunya, bagaimana kabarnya hari ini bu?

**GBK 2**

Alhamdulillah ibu sehat.

**Sella Gusminita**

Sudah berapa lama ibu mengajar di sekolah ini bu?

**GBK 2**

Ibu mengajar disini sudah 4 tahun.

**Sella Gusminita**

Jadi sudah 4 tahun ya bu mengabdikan di sekolah ini, baik bu untuk mempersingkat waktu mungkin ibu masih ada kegiatan yang lain, langsung saja ya bu untuk

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pertanyaan pertama, Ada berapa siswa yang mengalami motivasi belajar rendah dikarenakan kecanduan *game online*?

**GBK 2**

Untuk siswa yang kecanduan *game online* itu sekarang sudah ada yang berubah, maksud berubah disini itu dimana sekarang kelas XII sudah mulai berkurang, untuk data siswa yang mengalami kecanduan *game online* nanti ada datanya dari kelas X,XI dan XII, nanti bisa sella mintak atau sella liat dengan buk Nani ya.

**Sella Gusminita**

Baik buk nanti sella liat dulu datanya, siswa mana yang bisa sella wawancara untuk penelitian sella ini. Bagaimana ibuk mengetahui bahwa siswa itu mengalami motivasi belajar rendah dikarenakan kecanduan *game online*?

**GBK 2**

Ibuk mengetahui bahwa siswa tersebut kecanduan *game online* dari nilai akademinya yang disampaikan oleh wali kelas dan juga ada laporan dari beberapa guru mata pelajaran mengenai hal ini.

**Sella Gusminita**

Apa saja dampak dari siswa yang memiliki motivasi belajarnya rendah karena kecanduan *game online*?

**GBK 2**

Dampak dari siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan *game online* yaitu siswa kurang fokus dalam belajar, sering terlambat datang ke sekolah mereka mengatakan bahwa dimalam harinya mereka begadang. Dengan begitu prestasi siswa akan menurun karena lebih mementingkan *game online* nya dari pada sekolah.

**Sella Gusminita**

Bagaimana dengan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMAN 1 Sungai Apit ini buk?

**GBK 2**

Ya, siswa kurang termotivasi dimana kecanduan *game online* ini sangat berkaitan dengan hasil belajar siswa atau prestasinya. Ditandai dengan siswa sering tidak masuk, mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dari pada menghabiskan waktu untuk belajar, jika guru menanyakan tentang pelajaran mereka tidak tau, sering tidak mengerjakan tugas. Dengan begitu bagaimana guru bisa memberikan nilai yang baik untuk siswa tersebut.

**Sella Gusminita**







#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Faktor pendukung guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* adalah adanya kerja sama antara wali kelas di mana guru BK dan wali kelas melihat apa penyebab dari siswa dan adanya bantuan lain dari pihak sekolah. Karena guru BK tidak bisa memantau siswa didalam kelas dengan adanya kerjasama ini guru BK bisa mendapatkan informasi bagaimana keadaan siswa didalam kelas.

#### Sella Gusminita

Apakah faktor penghambat guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?

#### GBK 2

Faktor penghambat yaitu tidak adanya jam guru bimbingan dan konseling masuk ke kelas dengan ini guru BK atau konselor sekolah tidak bisa menjalankan tugasnya semaksimal mungkin untuk memberikan pelayanan BK, jika ingin masuk kelas meminta satu jam pelajaran guru mata pelajaran.

#### Sella Gusminita

Alhamdulillah sudah selesai buk pertanyaan mengenai permasalahan ini, mungkin itu saja buk pertanyaannya, sella ucapkan terimakasih ya buk, atas waktunya ibuk telah berkenanan unuk sella wawancarai. Sekali lagi sella ucapkan terimakasih, assalmualikum warahmatulahi wabarakatuh

#### GBK 2

Iya sama-sama sella. Waalaikumsallah warahmatullahi wabarakatuh.

**TRANSKIP WAWANCARA WALI KELAS DENGAN PENELITI UNTUK MENGETAHUI UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SMA NEGERI 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK**

Nama Informan/inisial : WK 1  
 Jabatan : Wali Kelas  
 Hari/Tanggal : Rabu/ 15 Februari 2023  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tempat : Ruang Guru

**Sella Gusminita**

Assalamualikum warahmatullahi wabarakatuh buk, maaf mengganggu waktuny buk, izin buk apakah hari ini sella bisa mewawancarai ibuk?

**WK 1**

Walaikumsallam sella, insyaallah ibuk bisa, silahkan.

**Sella Gusminita**

Bagaimana kabar nya sekarang buk?

**WK 1**

Ahamdulillah seperti yang sella lihat ibuk sehat-sehat.

**Sella Gusminita**

Ahamdulillah, ibuk menjadi wali kelas sudah berapa lama buk?

**WK 1**

Ibuk menjadi wali kelas baru semester ini.

**Sella Gusminita**

Jadi baru semester ini ya buk, baik buk untuk mempersingkat waktu mungkin ibuk nanti mau masuk kekelas lagi, langsung saja ya buk untk pertanyaannya, Ada

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 Sate Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



#### Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tantang pelajaran mereka hanya diam dan selama proses pembelajaran lebih banyak termenung. Pernah saya menjumpai siswa membawa Hp ke sekolah di mana mereka memainkan *game online* tersebut. Padahal sekolah sudah melarang membawa Hp, kecanduan *game online* inilah yang menyebabkan siswa tersebut membawa Hp ke sekolah.

#### Sella Gusminita

Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru BK dalam mengatasi permasalahan untuk meningkatkan motivasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMAN 1 Sungai Apit ini buk?

#### WK 1

Upaya yang dilakukan guru BK yaitu memberikan informasi kepada siswa mengenai dampak dari kecanduan *game online*, yang nantinya akan berpengaruh pada motivasi belajar.

#### Sella Gusminita

Menurut ibu sejauh mana pentingnya upaya yang dilaksanakan oleh guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?

#### WK 1

Menurut ibuk setelah guru BK melakukan beberapa upaya, kegiatan anak saat belajar lebih terlihat efektif karena permasalahan anak tidak hanya di pantau oleh wali kelas saja tapi juga di pantau oleh guru BK. Dan melalui bimbingan dan konseling jugak anak mendapatkan bimbingan diluar kemampuan wali kelas.

#### Sella Gusminita

Apa faktor pendukung guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?

#### WK 1

Faktor pendukungnya pihak sekolah mendukung guru BK dalam melaksanakan tugas yang semestinya di jalankan oleh guru BK, dan juga Ketelatenan yang dimiliki oleh guru BK dalam mengendalikan permasalahan siswa yang kecanduan *game online*. Ketelatenan yang dimiliki guru BK mereka sabar dan teliti dalam mengendalikan permasalahan siswa yang kecanduan *game online*. Disini ibuk lihat guru BK sangatlah menjiwai peranan itu, guru BK menelaah masalah dari peserta didik, kemudian mereka mendekati siswa yang bermasalah, kemudian setelah mendekati guru BK memberikan solusi yang terbaik.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Sella Gusminita**

Apa saja faktor penghambat guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?

**WK 1**

Kalau untuk faktor penghambatnya yang ibuk lihat sendiri di mana siswa-siswi itu kurang aktif jika ditanya oleh guru BK mengenai permasalahan yang mereka alami.

**Sella Gusminita**

Baik buk mungkin itu saja pertanyaannya, terimakasih buk atas waktu yang ibuk luangkan untuk sella.

**WK 1**

Sama-sama sella.

**Sella Gusminita**

Sekali lagi sella ucapkan terimakasih, assalmualikum warahmatulahi wabarakatuh buk.

**WK 1**

Walaikumsallah warahmatullahi wabarakatuh.

**TRANSKIP WAWANCARA WALI KELAS DENGAN PENELITI UNTUK MENGETAHUI UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SMA NEGERI 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK**

Nama Informan/inisial : WK 2  
 Jabatan : Wali Kelas  
 Hari/Tanggal : Rabu/ 15 Februari 2023  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tempat : Ruang Guru

**Sella Gusminita**

Assalamualikum warahmatullahi wabarakatuh bu, maaf mengganggu waktunya bu, izin bu apakah hari ini sella bisa mewawancarai ibu?

**WK 2**

Walaikumsallam sella, insyaallah ibu bisa, silahkan.

**Sella Gusminita**

Bagaimana kabar nya sekarang bu?

**WK 2**

Ahamdulillah seperti yang sella lihat ibu sehat-sehat.

**Sella Gusminita**

Ahamdulillah, ibu menjadi wali kelas sudah berapa lama bu?

**WK 2**

Ibu menjadi wali kelas sudah lama sella.

**Sella Gusminita**

Ternyata sudah lama ya bu, ibu menjadi wali kelas baik bu untuk mempersingkat waktu mungkin ibu nanti mau masuk ke kelas lagi, langsung saja ya bu untuk pertanyaannya, Ada berapa orang siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan *game online* di kelas ibu?

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 UIN Suska Riau  
 Sate Islamic University of Sultan Syarif Qasim Riau



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam akademik maupun di luar akademik itu tetap bisa mengontrol dirinya, tugasnya selalu di kerjakan, tetap juara kelas. Akan tetapi ada siswa yang sangat sulit mengontrol diri. Jadi waktunya itu untuk bermain saja untuk belajarnya jadi ketunda karena lemahnya motivasi dan kontrol dalam mengatur waktu. Di karenakan kalau sudah bermain *game online* itu seru apalagi kalau menang, saya aja yang sudah tua kalau sudah bermain *game online* bisa-bisa tidak mau berhenti, jadi itulah pentingnya kita mengatur waktu.

**Sella Gusminita**

Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru BK dalam mengatasi permasalahan untuk meningkatkan motivasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMAN 1 Sungai Apit ini buk?

**WK 2**

Usaha yang dilakukan oleh guru BK mengenai permasalahan ini, mereka melaksanakan layana informasi di mana mereka menjelaskan kepada siswa-siswa bagaimana dampak yang di dapatkan jika kita sudah kecanduan *game online*.

**Sella Gusminita**

Menurut ibu sejauh mana pentingnya upaya yang dilaksanakan oleh guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?

**WK 2**

Menurut ibuk sangat penting, dimana dengan ada nya bantuan dari pihak guru BK dapat membantu dan merubah dari sifat siswa yang tadinya motivasi belajarnya rendah, tidak mementingkan sekolah tidak mengerjakan Pr dengan adanya bantuan dari guru bimbingan dan konseling bisa merubah prilaku anak tersebut.

**Sella Gusminita**

Apa faktor pendukung guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* ?

**WK 2**

Dimana dengan adanya usaha yang bagus dan ketelitian guru BK dalam menjalankan tugas dalam mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa. Mereka tidak pernah lalai dalam menjalankan tugasnya dan juga mereka sangat teliti mencari apa permasalahan yang dialami.



### Sella Gusminita

Apa faktor penghambat guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?

#### WK 2

Faktor penghambatnya yaitu tidak adanya dukungan dari orang tua siswa dimana jika dikelas ibuk ini apabila guru BK memanggil orang tua siswa untuk datang kesekolah pasti orang tua nya banyak sekali alasan untuk datang kesekolah sebenarnya peran orang tua sangat penting untuk melihat perkembangan dari anaknya, guru BK hanya bisa melihat keadaan disekolah saja untuk diluar sekolah peran orang tua lah yang diperlukan. Dan juga tidak ada jam masuk kekelas untuk guru bimbingan dan konseling, jika guru bimbingan dan konseling ingin masuk kekelas untuk memberikan layanan kepada siswa mereka harus meminta jam guru mata pelajaran atau jam kosong ketika guru mata pelajaran berhalangan datang. Padahal siswa mengatakan bahwa jika guru bimbingan dan konseling masuk ke kelas mereka mendapatk informasi-informasi yang penting, motivasi-motivasi, dan juga siswa mengatakan bahwa kami tidak akan takut lagi dengan guru bimbingan dan konseling sebelumnya kan kami buk menganggap guru BK itu polisi sekolah. Walaupun hanya jam kosong saja guru BK masuk kekelas kami ini buk kami sekarang tidak takut lagi buk.

### Sella Gusminita

Baik buk mungkin itu saja pertanyaannya, terimakasih buk atas waktu yang ibuk langkan untuk sella.

#### WK 2

Sama-sama sella.

### Sella Gusminita

Sekali lagi sella ucapkan terimakasih, assalmualikum warahmatulahi wabarakatuh.

#### WK 2

Waalaikumsallah warahmatullahi wabarakatuh.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**TRANSKIP WAWANCARA WALI KELAS DENGAN PENELITI UNTUK MENGETAHUI UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SMA NEGERI 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK**

Nama Informan/inisial : WK 3  
Jabatan : Wali Kelas  
Hari/Tanggal : Kamis/ 23 Februari 2023  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat : Depan Teras Ruang BK

**Sella Gusminita**

Assalamualikum warahmatullahi wabarakatuh bu, maaf mengganggu waktunya bu, izin bu apakah hari ini sella bisa mewawancarai ibu?

**WK 3**

Walaikumsallam sella, insyaallah ibu bisa, silahkan.

**Sella Gusminita**

Bagaimana kabar nya sekarang bu?

**WK 3**

Ahamdulillah seperti yang sella lihat ibu sehat-sehat.

**Sella Gusminita**

Ahamdulillah, ibu menjadi wali kelas sudah berapa lama bu?

**WK 3**

Ibu dipercayai menjadi wali kelas kalau ibu ngak salah ya sudah lama, setiap semester nya ibu pasti menjadi wali kelas.

**Sella Gusminita**

Berarti sudah lama ya bu, baik bu untuk mempersingkat waktu mungkin ibu nanti mau masuk ke kelas lagi, langsung saja ya bu untuk pertanyaannya, Ada

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Sate Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermain *game online* dan ini mengakibatkan mereka tidak akan mengerti dengan materi yang di sampaikan oleh guru dan ketika ujian mereka tidak mengetahui lagi apa jawaban dari soal ujian tersebut, jadi berdampak pada menurunnya prestasi belajar siswa.

#### Sella Gusminita

Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru BK dalam mengatasi permasalahan untuk meningkatkan motivasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* di SMAN 1 Sungai Apit ini buk?

#### WK 3

Usaha yang di lakukan oleh guru BK mengenai permasalahan ini, mereka melaksanakan layana informasi di mana mereka menjelaskan kepada siswa bagaimana dampak yang di dapatkan jika kita sudah kecanduan *game online* dan mereka juga melaksanakan konseling individual untuk mengatasi permasalahan dari anak tersebut, untuk konseling individualnya mereka melakukannya tidak hanya satu panggilan saja tetapi sampai masalah tersebut dapat berkurang untuk siswa yang mengalami kecanduan *game online*.

#### Sella Gusminita

Menurut ibu sejauh mana pentingnya upaya yang dilaksanakan oleh guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?

#### WK 3

Menurut ibuk dengan adanya usaha atau bantuan yang di berikan guru BK terhadap siswa yang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* ini membawa perubahan bagi siswa tersebut yang terpenting sekali mereka bisa mengontrol waktu belajarnya dengan waktu bermainnya dengan itu mereka ada waktu untuk belajar jadi dengan itu mereka akan memiliki motivasi belajar, jadi sangat penting sekali menurut ibuk bantuan dari guru BK. Terkadang ada juga siswa yang tidak menerima masukan atau bantuan yang diberikan oleh guru BK pasti perlunya proses pada diri siswa tersebut.

#### Sella Gusminita

Apasaja faktor pendukung guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?



### WK 3

Faktor pendukungnya untuk keberhasilan pelayanan guru BK yang paling utama itu adalah dukungan dari pihak sekolah terhadap guru bimbingan dan konseling. Dimana kepala sekolah menyediakan fasilitas dan juga mendukung penuh upaya yang dilakuka oleh guru BK kepada siswa.

#### Sella Gusminita

Apa saja faktor penghambat guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*?

### WK 3

Kalaupun untuk faktor penghambat kurang aktifnya siswa dalam proses pemberian bantuan dari guru BK terkadang ada siswa yang melalaikan mengenai bantuan yang di berikan. Padahal bantuan yang di berikan guru BK itu sangat lah penting bagi mereka.

#### Sella Gusminita

Baik buk mungkin itu saja pertanyaannya, terimakasih buk atas waktu yang ibuk luangkan untuk sella. assalmualikum warahmatulahi wabarakatuh.

### WK 3

Sama-sama sella. Waalaikumsallah warahmatullahi wabarakatuh.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## TRANSKRIP WAWANCARA PENELITIAN DENGAN SISWA UNTUK MENGETAHUI UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SMA NEGERI 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK

Nama Informan/inisial : Siswa 1  
Jabatan : Siswa SMAN 1 Sungai Apit  
Hari/Tanggal : Kamis/ 23 Februari 2023  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat : Depan Teras Ruangan BK

**Sella Gusminita**

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, maaf mengganggu waktunya, apakah kakak Sella boleh mewawancarai adek hari ini?

**Siswa 1**

Waalaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh kak, iya kakak sialahkan.

**Sella Gusminita**

Baik langsung aja ya kita masuk sesi pertanyaan, untuk mempersingkat waktu, karna mau belajar kan, pertanyaannya Apakah kamu mengalami kecanduan *game online* dan dalam sehari berapa lama kamu memainkannya?

**Siswa 1**

Iya kak saya mengalami kecanduan *game online*, dalam sehari saya memainkannya hampir 6 jam.

**Sella Gusminita**

Biasanya apa saja kendala yang kamu alami hingga kamu mengalami motivasi belajar rendah?

**Siswa 1**

Tidak adanya keingin pada diri saya kak untuk belajar, pikiran saya hanya bermain *game online* saja.

**Sella Gusminita**

Oke baik, Apa yang menyebabkan kamu mengalami kecanduan *game*?

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Siswa 1

Guru BK sering melakukan konseling individual kak, guru BK sering memanggil kami satu-satu untuk masuk keruangan BK memberikan motivasi atau memberikan solusi dari permasalahan yang kami alami ini.

#### Sella Gusminita

Setelah diberikan bantuan oleh guru BK apakah terdapat perubahan dalam diri kamu?

#### Siswa 1

Ada kak, sebelumnya saya bermain *game online* yang saya katakan tadi hampir 6 jam saya memainkannya dengan adanya bimbingan dari guru BK ini saya dapat mengurangi bermain *game onlinenya* dimana saya bisa mengatur waktu untuk bermain *game* dan untuk belajar.

#### Sella Gusminita

Oke baik terimakasih ya, karna sudah memberikan kakak waktu untuk adek diwawancarai, sekali lagi kakak ucapkan terimakasih, assalamualikum warahmatulkahi wabarakatuh.

#### Siswa 1

Baik kak sama-sama, waalaikumsallam warahmatullahi wabarakatuh.



**TRANSKRIP WAWANCARA PENELITIAN DENGAN SISWA UNTUK  
MENGETAHUI UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR YANG KECANDUAN *GAME*  
*ONLINE* DI SMA NEGERI 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK**

Nama Informan : Siswa 2  
 Jabatan : Siswa SMAN 1 Sungai Apit  
 Hari/Tanggal : Kamis/23 Februari 2023  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki  
 Tempat : Depan Teras Ruangan BK

**Sella Gusminita**

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, maaf mengganggu waktunya, apakah kakak Sella boleh mewawancarai adek hari ini?

**Siswa 2**

Waalaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh kak, iya kakak sialahkan.

**Sella Gusminita**

Baik langsung aja ya kita masuk sesi pertanyaan, untuk mempersingkat waktu, karna mau belajar kan, pertanyaannya Apakah kamu mengalami kecanduan *game online* dan dalam sehari berapa lama kamu memainkannya?

**Siswa 2**

Untuk kecanduan sepertinya saya sudah mengalaminya kak, dimana jika pulang sekolah saya langsung bermain *game online*, kalau berapa lama nya saya tidak menghitungnya kak setelah makan malam saja saya juga bermain sampai waktu tidur.

**Sella Gusminita**

Biasanya apa saja kendala yang kamu alami hinga kamu mengalami motivasi belajar rendah?

**Siswa 2**

Karena kak saya fokus dengan *game online* saya kak, makanya saya tidak mementingkan tugas sekolah saya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**Sella Gusminita**

Bagaimana upaya guru BK dalam membantu pemecahan masalah (*kuratif*) siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan *game Online*?

**Siswa 2**

Dalam pemecahan masalah bantuan yang diberikan guru BK berupa konseling individual kak dan menanyakan kepada kami setiap harinya mengenai permasalahan yang kami alami apakah ada perubahan pada diri kami setelah diberikan layanan, jika tidak maka konselingnya dilakukan lagi sampai masalah ini tuntas kak.

**Sella Gusminita**

Oke baik, setelah diberikan bantuan oleh guru BK apakah terdapat perubahan dalam diri kamu?

**Siswa 2**

Ada kak, saya lebih bisa mengontrol waktu bermain saya dengan itu saya bisa mengatur jadwal belajar saya, tapi kak terkadang saya juga masih lupa untuk belajar karena kalau sudah menang main game nyam aka jadi lupa waktu.

**Sella Gusminita**

Oke baik terimakasih ya, karna sudah memberikan kakak waktu untuk adek diwawancarai, sekali lagi kakak ucapkan terimakasih, assalamualikum warahamatulkaahi wabarakatuh.

**Siswa 2**

Baik kak sama-sama, waalaikumsallam warahmatullahi wabarakatuh.

## TRANSKRIP WAWANCARA PENELITIAN DENGAN SISWA UNTUK MENGETAHUI UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR YANG KECANDUAN *GAME* *ONLINE* DI SMA NEGERI 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK

Nama Informan : Siswa 3  
Jabatan : Siswa SMAN 1 Sungai Apit  
Hari/Tanggal : Kamis/ 23 Februari 2023  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tempat : Depan Teras Ruangan BK

### Sella Gusminita

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, maaf mengganggu waktunya, apakah kakak Sella boleh mewawancarai adek hari ini?

### Siswa 3

Waalaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh kak, iya kak sialahkan.

### Sella Gusminita

Baik langsung aja ya kita masuk sesi pertanyaan, untuk mempersingkat waktu, karna mau belajar kan, pertanyaannya Apakah kamu mengalami kecanduan *game online* dan dalam sehari berapa lama kamu memainkannya?

### Siswa 3

Iya setiap hari saya memainkannya, dalam sehari saya bermain *game online* itu 4 jam bahkan lebih tergantung permainan yang saya mainkan, kalau saya selalu menang maka bisa lebih dari 4 jam saya bermain *game online* nya kak.

### Sella Gusminita

Biasanya apa saja kendala yang kamu alami hingga kamu mengalami motivasi belajar rendah?

### Siswa 3

Motivasi belajar saya tidak ada kak karena saya kurangnya peduli kak dengan sekolah di karenakan tadi kak saya lebih fokus ke *game online* saya.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Sella Gusminita**

Apa yang menyebabkan kamu mengalami kecanduan *game*?

**Siswa 3**

Penyebabnya karena saya kurang perhatian dari orang tua makanya saya larikan ke *game online* orang tua saya sibuk dengan pekerjaannya masing-masing.

**Sella Gusminita**

Apa yang kamu rasakan jika tidak bermain *game* ?

**Siswa 3**

Saya pasti akan marah-marah kak jika dalam sehari saya tidak bermain *game*.

**Sella Gusminita**

Apakah guru BK pernah memberikan bantuan kepada kamu?

**Siswa 3**

Pernah kak.

**Sella Gusminita**

Menurut kamu bagaimana bentuk upaya pencegahan (*preventif*) terhadap siswa di Sekolah SMAN 1 Sungai Apit yang mengalami motivasi rendah karena kecanduan *game onlien* yang dilakukan oleh guru BK?

**Siswa 3**

Guru BK membantu permasalahan kami ini dengan masuk kekelas memberikan seputar informasi mengenai kecanduan *game online* dampaknya bagi kita.

**Sella Gusminita**

Bagaimana upaya guru BK dalam membantu pemecahan masalah (*kuratif*) siswa-siswi yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan *game Online*?

**Siswa 3**

Untuk pemecahan masalahnya guru BK selalu melakukan konseling individual kepada saya kak, untuk memberikan solusi agar saya memiliki motivasi belajar.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Sella Gusminita**

Setelah diberikan bantuan oleh guru BK apakah terdapat perubahan dalam diri kamu?

**Siswa 3**

Ada kak, saya awalnya main *game online* tanpa kenal waktu, Namanya juga sama teman-teman yang lain jadi seru. Setelah diberikan layanan informasi mengenai dampak dari kecanduan bermain *game online* oleh guru BK saya jadi sadar bahwa kalau kita kecanduan bermain *game* banyak sekali kerugian yang kita dapatkan pada diri kita sendiri contohnya saja pada semester kemaren saya nilainya sangat menurun karena saya tidak mengerjakan tugas dan sering tidak hadir ke sekolah.

**Sella Gusminita**

Oke baik terimakasih ya, karna sudah memberikan kakak waktu untuk adek diwawancarai, sekali lagi kakak ucapkan terimakasih, assalamualikum warahmatulkahi wabarakatuh.

**Siswa 3**

Baik kak sama-sama, waalaikumsallam warahmatullahi wabarakatuh.

## TRANSKRIP WAWANCARA PENELITIAN DENGAN SISWA UNTUK MENGETAHUI UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SMA NEGERI 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK

Nama Informan : Siswa 4  
 Jabatan : Siswa SMAN 1 Sungai Apit  
 Hari/Tanggal : Kamis/ 23 Februari 2023  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Tempat : Depan Teras Ruangan BK

### Sella Gusminita

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, maaf mengganggu waktunya, apakah kakak Sella boleh mewawancarai adek hari ini?

### Siswa 4

Walaikumsalam warahmatullahi wabaraktuh kak, iya kakak sialahkan.

### Sella Gusminita

Baik langsung aja ya kita masuk sesi pertanyaan, untuk mempersingkat waktu, karna mau belajar kan, pertanyaannya Apakah kamu mengalami kecanduan *game online* dan dalam sehari berapa lama kamu memainkannya?

### Siswa 4

Iya kak saya mengalami hal itu ketika saya duduk dikelas XI dimana saya merasakan bahwa nilai saya semester kemaren jauh menurun karena saya tidak mementingkan pembelajaran, saya memainkannya setelah shalat isya kak sampai waktu tidur sampai jam 02.00 WIB malam kak hampir setiap hari itu yang saya lakukan dan sabtu minggu tidak sekolah setelah bangun tidur saja saya langsung mencari Hp untuk memainkannya.

### Sella Gusminita

Jadi kamu sering ketiduran didalam melas, oke baik selanjutnya biasanya apa saja kendala yang kamu alami hinga kamu mengalami motivasi belajar rendah?

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Sella Gusminita**

Bagaimana upaya guru BK dalam membantu pemecahan masalah (*kuratif*) siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan *game Online*?

**Siswa 4**

Pemecahan masalahnya saya sering di panggil keruangan BK dan saya diberikan solusi di mana bagaimana dampak terhadap diri saya jika kecanduan *game online* ini tetap berlanjut saya lakukan. Dan konseling ini tidak dilakukan sekali saja kak, sering juga saya dipanggil keruangan BK.

**Sella Gusminita**

Setelah diberikan bantuan oleh guru BK apakah terdapat perubahan dalam diri kamu?

**Siswa 4**

Bagi diri saya kak, belum ada saya tetap bermain *game onlinenya* dan saya belum bisa mengurangi waktu bermain saya kak.

**Sella Gusminita**

Oke baik terimakasih ya, karna sudah memberikan kakak waktu untuk adek diwawancarai, sekali lagi kakak ucapkan terimakasih, assalamualikum warahmatulkahi wabarakatuh.

**Siswa 4**

Baik kak sama-sama, waalaikumsallam warahmatullahi wabarakatuh.

## TRANSKIP WAWANCARA PENELITIAN DENGAN SISWA UNTUK MENGATAHUI UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR YANG KECANDUAN *GAME* *ONLINE* DI SMA NEGERI 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK

Nama Informan : Siswa 5  
 Jabatan : SMAN 1 Sungai Apit  
 Hari/Tanggal : Kamis/ 23 Februari 2023  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Tempat : Depan Teras Ruangan BK

### Sella Gusminita

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, maaf mengganggu waktunya, apakah kakak Sella boleh mewawancarai adek hari ini?

### Siswa 5

Waalaikumsalam warahmatullahi wabaraktuh kak, iya kakak silahkan.

### Sella Gusminita

Baik langsung aja ya kita masuk sesi pertanyaan, untuk mempersingkat waktu, karna mau belajar kan, pertanyaannya Apakah kamu mengalami kecanduan *game online* dan dalam sehari berapa lama kamu memainkannya?

### Siswa 5

Iya kak, dikelas saya sering ditegur sama guru mata pelajaran kak karena saya sering tidur dan sering dipanggil, dalam sehari saya memainkannya 6 jam kak.

### Sella Gusminita

Nah, selanjutnya biasanya apa saja kendala yang kamu alami hinga kamu mengalami motivasi belajar rendah?

### Siswa 5

Kendalanya kak saya sering kurang fokus dalam belajar dan nantinya saya kurang memahami pembelajaran yang di sampaikan oleh guru kak.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Sella Gusminita**

Apa yang menyebabkan kamu mengalami kecanduan *game*?

**Siswa 5**

Kalau saya mengalami kecanduan *game online* karena saya kurang pantauan dari orang tua saya dimana dalam sehari saya bisa didalam kamar bermain *game online*, dimana orang tua saya tidak marah.

**Sella Gusminita**

Oke, apa yang kamu rasakan jika tidak bermain *game*?

**Siswa 5**

Saya akan merasakan perasaan gelisah kak.

**Sella Gusminita**

Apakah guru BK pernah memberikan bantuan kepada kamu?

**Siswa 5**

Iya ada kak bantuan yang di berikan oleh ibuk guru BK.

**Sella Gusminita**

Menurut kamu bagaimana bentuk upaya pencegahan (*preventif*) terhadap siswa di Sekolah SMAN 1 Sungai Apit yang mengalami motivasi rendah karena kecanduan game onlien yang dilakukan oleh guru BK?

**Siswa 5**

Bantuan yang diberikan oleh guru BK kepada kami itu berupa informasi dimana kami di berikan pemahaman tentang bagaimana dampak dari kita jika kecanduan *game online* dan juga bagaimana cara mengatasinya dan mengurangi bermain *game online*.

**Sella Gusminita**

Bagaimana upaya guru BK dalam membantu pemecahan masalah (*kuratif*) siswa-siswi yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan *game Online*?

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Siswa 5**

Untuk pemecahan masalah kak guru BK melakukan konseling individual dengan beberapa kali konseling tidak sekali saja.

**Sella Gusminita**

Setelah diberikan bantuan oleh guru BK apakah terdapat perubahan dalam diri kamu?

**Siswa 5**

Untuk saat ini belum ada yang saya rasakan kak dimana saya masih kurang bisa mengontrol waktu bermain *game online* saya kak.

**Sella Gusminita**

Oke baik terimakasih ya, karna sudah memberikan kakak waktu untuk adek diwawancarai, sekali lagi kakak ucapkan terimakasih, assalamualikum warahmatulkahi wabarakatuh.

**Siswa 5**

Baik kak sama-sama, waalaikumsallam warahmatullahi wabarakatuh.



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## TRANSKIP WAWANCARA PENELITIAN DENGAN SISWA UNTUK MENGATAHUI UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR YANG KECANDUAN *GAME* *ONLINE* DI SMA NEGERI 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK

Nama Informan : Siswa 6  
 Jabatan : Siswa SMAN 1 Sungai Apit  
 Hari/Tanggal : Kamis/ 2 Maret 2023  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tempat : Depan Teras Ruangan BK

### Sella Gusminita

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, maaf mengganggu waktunya, apakah kakak Sella boleh mewawancarai adek hari ini?

### Siswa 6

Waalaikumsalam warahmatullahi wabaraktuh kak, iya kakak sialahkan.

### Sella Gusminita

Baik langsung aja ya kita masuk sesi pertanyaan, untuk mempersingkat waktu, karna mau belajar kan, pertanyaannya Apakah kamu mengalami kecanduan *game online* dan dalam sehari berapa lama kamu memainkannya?

### Siswa 6

Kalau menurut saya bisa dikatakan iya kak, dimana dalam sehari saya bermain *game online* hampir 5 jam atau lebih dan bahkan kalau minsalnya kuato internet saya habis saya pergi ke warnet untuk bermain *game online*.

### Sella Gusminita

Biasanya apa saja kendala yang kamu alami hinga kamu mengalami motivasi belajar rendah?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Siswa 6**

Tidak ada nya motivasi belajar kak, karena saya lebih terfokus kepada *game online* dari pada belajar kak.

**Sella Gusminita**

Apa yang menyebabkan kamu mengalami kecanduan *game*?

**Siswa 6**

Yang menyebabkan saya mengalami kecanduan *game online* dimana saya mengikuti teman-teman yang ada disekolah.

**Sella Gusminita**

Apa yang kamu rasakan jika tidak bermain *game* ?

**Siswa 6**

Jika dalam sehari saya tidak memainkannya kak saya akan merasa ada yang kurang.

**Sella Gusminita**

Apakah guru BK pernah memberikan bantuan kepada kamu?

**Siswa 6**

Ada kak.

**Sella Gusminita**

Menurut kamu bagaimana bentuk upaya pencegahan (*preventif*) terhadap siswa di Sekolah SMAN 1 Sungai Apit yang mengalami motivasi rendah karena kecanduan *game online* yang dilakukan oleh guru BK?

**Siswa 6**

Bantuan yang di berikan kepada kami yaitu melaksanakan layanan informasi dan guru BK juga sering berkomunikasi dengan wali kelas kami kak, dengan itu wali kelas juga mengetahui perkembangan kami dan dari itu juga wali kelas terus mengecek atau melihat perkembangan kami setiap harinya.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Sella Gusminita

Bagaimana upaya guru BK dalam membantu pemecahan masalah (*kuratif*) siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan *game Online*?

#### Siswa 6

Mungkin sama dengan pernyataan teman-teman yang lain kak, karena kami pernah juga masuk keruangan BK secara bergiliran. Nah tentunya panggilan ini membantu kami memecahkan masalah yang kami alami ini kak, guru BK melakukan bantuan dengan memberikan pemahaman kepada saya kak bahwasannya dengan kecanduan *game online* ini tidak baik bagi diri kita, apalagi sekarang saya mengalami dampaknya kak, seperti yang disampaikan wali kelas kepada guru BK nilai saya turun drastis karena saya tidak memiliki motivasi belajar pada diri saya kak, saya hanya memikirkan *game online* saja. Guru BK membantu saya tidak hanya sekali masuk keruangan BK saja kak, tetapi berkali-kali saya dipanggil sampai masalah saya ini dapat saya atasi sendiri. Karena saya ingat guru BK menyampaikan bahwa yang merubah nya tidak guru BK tetapi diri kita sendiri guru BK hanyalah perantaranya

### Sella Gusminita

Setelah diberikan bantuan oleh guru BK apakah terdapat perubahan dalam diri kamu?

#### Siswa 6

Ada kak di mana terdapat perubahan pada diri saya, saya lebih bisa mengatur jadwal bermain saya tapi terkadang saya juga lupa untuk belajar kak, karena saya juga berat sekali untuk mengurangi bermain *game online* ini kak.

### Sella Gusminita

Oke baik terimakasih ya, karna sudah memberikan kakak waktu untuk adek wawancara, sekali lagi kakak ucapkan terimakasih, assalamualikum warahmatulkahi wabarakatuh.

#### Siswa 6

Baik kak sama-sama, waalaikumsallam warahmatullahi wabarakatuh.

### Lampiran 3. Data Hasil Wawancara

#### Data Hasil Wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling 1

Kode	Baris	Hasil Wawancara	
IBK	1	Ibuk mengajar disini baru 6 tahun. Untuk siswa yang	
	IS-MBR	2	kecanduan <i>game online</i> sekarang ini terdapat dikelas X
		3	dan XI karena sekarang kelas XII sudah berkurang, karena
		4	mereka sudah sibuk dengan mempersiapkan untuk ujian
		5	akhir mereka dan juga sibuk ingin masuk keperguruan
		6	tinggi, jadi sekarang lebih dominan kelas X sama XI.
		7	Nantik ibuk lihat di data siswa yang kecanduan online ya,
FM-MBR	8	ibuk ada file nya. Ibuk mendapatkan informasi dari wali	
	9	kelas siswa tersebut di mana wali kelas menceritakan	
	10	masalah siswa saat di dalam kelas, maka dari itu kami	
	11	selaku guru bimbingan dan konseling di sekolah ini	
	12	menindaklanjuti dari permasalahan siswa tersebut dengan	
	13	menanyakan kepada siswa mengenai informasi yang telah	
	14	di sampaikan oleh wali kelas dan setelah itu kami	
DK-MBR	15	melakukan beberapa upaya dan layanan BK agar lebih	
	16	mengetahui permasalahan dari siswa tersebut. Adapun	
	17	dampaknya di mana siswa tersebut sering terlambat	
	18	datang kesekolah, sering alpa, sering cabut, tidak fokus	
	19	mengikuti ketika guru mata pelajaran menjelaskan materi	
	20	pembelajaran, dan siswa tersebut tidak mengerjakan tugas.	
	21	Tetapi ada juga dampak positifnya seperti menghilangkan	
MSH	22	stress, karena sekolah sekarang sudah <i>fulday</i> pasti anak-	
	23	anak stres jika belajar terus, tetapi itu tadi kita harus bisa	
	24	membagi waktu jangan terlalu terus bermain <i>game</i> karena	
	25	akan kecanduan dan berdampak pada motivasi belajar.	
	26	Mereka kurang termotivasi karena kecanduan bermain	
	27	<i>game online</i> ini dengan motivasi belajar siswa berkaitan.	
	28	Ada anak yang memang pandai jadi dengan	
	29	kepandaiannya ia bisa mengontrol diri sehingga bisa	
	30	mengatur waktunya sebaik mungkin dan mengerti kapan	
	31	waktunya untuk belajar dan kapan waktunya untuk	
32	bermain, jadi motivasi belajar anak ini tetap tinggi.		
33	Namun anak yang mengalami kecanduan <i>game online</i> dia		
34	sulit mengontrol diri tidak bisa membedakan mana yang		
35	baik atau tidak untuk dirinya yang terpenting dia suka		
36	maka mengakibatkan kerugian pada dirinya sendiri. Jadi		
37	anak sulit mengontrol diri karena waktu belajarnya habis		
38	bermain <i>game online</i> dan jika sudah seperti itu motivasi		
39	belajarnya jadi berpengaruh. Di pikiran siswa hanya <i>game</i>		
40	<i>online</i> saja. Sebenarnya kontrol orang tua juga perlu		
41	disini, akan tetapi karena kurangnya pemahaman orang		

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

42		tua tentang penting suatu dorongan belajar pada anak yang
43		seharusnya diberikan oleh orang tua ini malah
44		mengabaikannya. Tindakan sekolah yaitu pertama
45		mempercayakan dulu kepada wali kelas dan guru
46		bimbingan dan konseling mengenai permasalahan dari
47		siswa mengenai dari permasalahan ini jadi pihak sekolah
48		memang menegaskan bahwasannya siswa di sekolah ini
49		tidak di perbolehkan membawa Hp kecuali ada mata
50		pelajaran yang saat-saat tertentu menggunakan Hp itu di
51		perbolehkan, jadi sebenarnya untuk visi dan misi secara
52		langsung tidak ada di sekolah kita cuman kita hanya
53		membantu untuk mengurangnya saja. Itulah yang
54		dilakukan oleh pihak sekolah. Untuk guru bimbingan dan
55		konseling sendiri kami melakukan beberapa upaya dan
56		melakukan observasi setiap hari yang dapat mengatasi
57		permasalahn dari siswa yang bermasalah. Upaya
58		pencegahan ( <i>preventif</i> ) yang kami lakukan selama ini
59		adalah dimana kami sebagai guru bimbingan dan
60		konseling bekerjasama dengan wali kelas tujuannya untuk
61		mencegah agar tidak terjadinya masalah pada siswa. Dan
62		juga sebagai guru bimbingan dan konseling upaya
63		pencegahan yang kami lakukan yaitu dengan
64		melaksanakan layanan informasi mengenai dampak
65		bermain <i>game online</i> terlalu berlebihan yang akan
66		merugikan diri kita sendiri, solusi serta cara mencegah
67		agar tidak terlalu kecanduan <i>game online</i> . Upaya yang
68		kami lakukan selaku guru bimbingan dan konseling dalam
69		membantu pemecahan masalah ( <i>upaya kuratif</i> ) siswa
70		untuk dapat keluar dari permasalahan yang dialaminya
71		yaitu dengan melakukan konseling individual. Konseling
72		individual ini di lakukan dengan cara bertahap tidak hanya
73		dilakukan satu kali saja dilakukan dengan bertahap, agar
74		permasalahan ini benar-benar bisa teratasi dan siswa bisa
75		mengurangi kegiatan bermain <i>game online</i> nya. Dan kami
76		sering berkomunikasi dengan wali kelas, karena dengan
77		seringnya berkomunikasi dengan wali kelas kami akan
78		semakin paham apa penyebab dari permasalahan ini,
79		karena kami sebagai guru bimbingan dan konseling tidak
80		bisa memantau di dalam kelas. Dengan melaksanakan
81		konseling individual dimana nantinya kami bisa
82		membantu mengatasi dari permasalahan siswa. Ada, justru
83		dengan adanya upaya ini siswa sering kita perhatikan kita
84		beri pemahaman megenai dampak dari <i>game online</i> bagi
85		dirinya dan pemecahan masalah mereka. Mereka semakin
86		produktif di mana siswa mengatakan kemaren ibuk ini
87		memperhatikan saya berarti saya harus datang dan harus

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

88	mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru.
89	Karena ibuk kalau sudah masalahnya besar observasi ibuk
90	itu lebih kelapangan. Itulah salah satu yang kami lakukan
91	dengan permasalahan siswa seperti ini. Dan juga dimana
92	siswa bermain <i>game online</i> disaat waktu sengang saja,
93	Dan juga Tidak terlambat lagi datang kesekolah. Pasti
94	kami mengevaluasi terus, setiap kasus apapun itu
95	kasusnya kami selalu mengevaluasi dengan adanya
96	evaluasi ini nantik ketika ada kasus yang sama kami tidak
97	akan susah lagi, kami akan memperbarui lagi cara agar
98	kami bisa menyelesaikan permasalahan siswa. Perlu
99	sekali, kami butuh bantuan dari orang tua siswa, bantuan
100	dan dukungan dari kesiswaan, kurikulum, kepala sekolah,
101	tapi faktor utama kami adalah wali kelas. Fakrot
102	pendukung itu otomatis yang pertama yaitu dari dukungan
103	dari kepala sekolah dimana dengan adanya dukungan dari
104	kepala sekolah akan berjalan dengan lancar pelaksanaan
105	yang dilakukan, karena kepala sekolah merupakan
106	pemimpin di suatu sekolah, jika pemimpin mendukung
107	maka usaha yang kita lakukan akan berjalan dengan
108	lancar. Dan juga di mana dari pihak sekolah menyediakan
109	fasilitas yang sangat bagus sehingga mendukung untuk
110	dilaksanakannya pelayanan konseling, seperti konseling
111	individual dan lain sebagainya. karena jika tidak ada
112	dukungan dari kepala sekolah maka sulit untuk kami
113	melakukan bimbingan. Dan adanya kerja sama dengan
114	wali kelas, karena wali kelas yang menyampaikan
115	informasi mengenai anak yang mengalami motivasi
116	belajar rendah yang mengalami kecanduan <i>game online</i> ,
117	jadi wali kelas inilah yang merupakan faktor utama.
118	Faktor penghambatnya tidak adanya kerjasama antara
119	kami dengan orang tua siswa itu akan menjadi faktor
120	penghambat karena terkadang ada orang tua siswa yang
121	menyepelkan masalah anak mereka karena sibuk
122	dengan pekerjaan masing-masing. Ini merupakan
123	penghambat terbesar karena apapun masalah siswa
124	disekolah kami katika kurang dukungan dari orang tua itu
125	menjadi penghambat besar, kemudian lingkungan sosial
126	yang di luar, ketika siswa kami berkasus dengan orang
127	luar kami binggung menyelesaikannya tapi jika dengan
128	lingkungan sekolah kami jadi mudah mencari
129	informasinya itulah faktor penghambat kami selama ini.
130	Dan juga minimnya kesadaran siswa-siswi untuk
131	berkonsultasi dengan guru bimbingan dan konseling.
132	Dimana siswa terkadang tidak peduli terhadap usaha yang
133	dilakukan oleh kami selaku guru bimbingan dan konseling

134	mereka seperti tidak peduli maka dari itu bagaimana mereka bisa merubah prilaku nya tersebut dari diri nya sendiri tidak ada keinginan untuk dapat merubah sikapnya tersebut.
135	
136	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Data Hasil Wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling 2

Kode	Baris	Hasil Wawancara
GBK	1	Ibuk mengajar disini sudah 4 tahun. Untuk siswa yang kecanduan <i>game online</i> itu sekarang sudah ada yang berubah, maksud berubah disini itu dimana sekarang kelas XII sudah mulai berkurang, untuk data siswa yang mengalami kecanduan <i>game online</i> nantik ada datanya dari kelas X,XI dan XII, nantik bisa sella mintak atau sella liat dengan buk Nani ya. Ibuk mengetahui bahwa siswa tersebut kecanduan <i>game online</i> dari nilai akademinya yang disampaikan oleh wali kelas dan juga ada laporan dari beberapa guru mata pelajaran mengenai hal ini. Dampak dari siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan <i>game online</i> yaitu siswa kurang fokus dalam belajar, sering terlambat datang ke sekolah mereka mengatakan bahwa dimalam harinya mereka begadang. Dengan begitu prestasi siswa akan menurun karena lebih mementingkan <i>game online</i> nya dari pada sekolah. Ya, mereka kurang termotivasi karena kecanduan <i>game online</i> ini sangat berkaitan dengan hasil belajar siswa atau prestasinya. Ditandai dengan siswa sering tidak masuk, mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada menghabiskan waktu untuk belajar, jika guru menanyakan tentang pelajaran mereka tidak tau, sering tidak mengerjakan tugas. Dengan begitu bagaimana guru bisa memberikan nilai yang baik untuk siswa tersebut. Kalau dari pihak sekolah untuk permasalahan ini mempercayai kepada wali kelas dan yang paling utama itu kepada guru bimbingan dan konseling, mungkin sudah disampaikan oleh ibuk ibuk Nani juga bahwasannya untuk visi dan misi secara langsung tidak ada di sekolah ini tetapi pihak sekolah juga membantu dari permasalahan ini. Tindakan kami selaku guru bimbingan dan konseling melakukan observasi setiap hari menanyakan tugas mana saja yang belum dikerjakan, memantau apakah dia masuk atau tidak kemudian memantau melalui wali kelas bagaimana perkembangan dari anak tersebut. Dan kami selaku guru bimbingan dan konseling melaksanakan layanan informasi dan melakukan konseling individual. Kami selaku guru bimbingan dan konseling selalu berkolaborasi dengan wali kelas untuk memberi pencegahan dari permasalahan yang dialami siswa dimana dengan berkolaborasi dengan wali kelas kami
MS-MBR	2	
PM-MBR	3	
DK-MBR	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
	11	
	12	
	13	
	14	
	15	
	16	
MSH	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
	31	
	32	
	33	
	34	
	35	
GP-GBK	36	
	37	
	38	
	39	
	40	
	41	
	42	
	43	

© Hak

milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

44	<p>bisa mendapatk informasi bagaimana siswa tersebut didalam kelas. Dan yang terpenting kami selaku guru bimbingan dan konseling memberikan layanan informasi yaitu memberikan pemahamam kepada siswa mengenai bagaimana dampak yang akan terjadi jika kita sudah kecanduan <i>game online</i> serta cara mencegahnya, dan juga melarang keras bagi siswa untuk membawa Hp kesekolah. Jika membawa Hp akan diberikan sanksi kepada siswa, menagkap Hp tersebut dan memanggil orang tua untuk datang kesekolah, untuk pemberian layanan informasi kami meminta 1 jam pelajaran kepada wali kelas karena sekolah ini tidak ada jam BK. Untuk membantu pemecahan masalah dari kasus ini kami melakukan konseling individual kepada siswa yang mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan <i>game online</i>. Konseling individual ini dilakukan hampir setiap hari, kami menanyakan kemaren bermain <i>game onlinenya</i> berapa jam, tugas-tugas sekolah sudah diselesaikan atau belum. Jika konseling individual belum maksimal maka dilakukan kembali konseling individual lanjutan agar siswa benar-benar bisa terlepas dari kecanduan <i>game online</i>. Dan terus memantau perkembangan siswa itu setiap hari. Pasti ada tetapi memerlukan proses, tidak langsung berubah ada anak yang langsung bisa menerima bantuan yang kita berikan ada yang tidak. Karena kita sebagai guru bimbingan dan konseling tidak bisa menuntut untuk siswa tersebut cepat berubah karena kita harus bisa membuat siswa itu nyaman dengan bantuan yang kita berikan kita tidak bisa memaksa mereka terlalu cepat untuk melakukan perubahan pada dirinya. Tetapi dengan bantuan ini juga sudah mulai berinisiatif untuk membuat tugas sekolah, sudah mulai terfokus saat mengikuti mata pelajaran di kelas. Dengan adanya upaya ini dapat memberikan solusi agar perilaku kecanduan <i>game online</i> tersebut bisa berkurang dan tidak lagi kecanduan. Pasti setiap layanan yang kami laksanakan kami akan melakukan evaluasi, di mana dengan evaluasi ini kami jadi mengetahui apakah pelaksanaan layanan yang kami berikan berhasil atau tidaknya pada siswa-siswi. Sangat di perlukan karena guru bimbingan dan konseling tidak mungkin bisa berjalan sendiri. Bantuan dari, kesiswaan, kepala sekolah dan yang paling utama adalah Wali kelas karena wali kelas yang menyampaikan informasi mengenai permasalahan siswa dikelas mereka. Faktor pendukung guru bimbingan dan konseling dalam</p>
45	
46	
47	
48	
49	
50	
51	
52	
53	
54	
55	
56	
57	
58	
59	
60	
61	
62	
63	
64	
65	
66	
67	
68	
69	
70	
71	
72	
73	
74	
75	
76	
77	
78	
79	
80	
81	
82	
83	
84	
85	
86	
87	
88	
89	

90	meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan
91	<i>game online</i> adalah adanya kerja sama antara wali kelas
92	di mana guru bimbingan dan konseling dan wali kelas
93	melihat apa penyebab dari siswa dan adanya bantuan
94	lain dari pihak sekolah. Kemudian guru bimbingan dan
95	konseling melakukan pendekatan kepada siswa yang
96	mengalami rendahnya motivasi belajar Siswa yang
97	kecanduan <i>game online</i> . Dan setelah mengetahui
98	masalahnya baru pemberian bantuan akan pemecahan
99	masalah itu dapat terlaksana. Faktor penghambat yaitu
100	tidak adanya jam guru bimbingan dan konseling masuk
101	kekelas dengan ini guru bimbingan dan konseling atau
102	konselor sekolah tidak bisa menjalankan tugasnya
103	semaksimal mungkin untuk memberikan pelayanan BK,
104	jika ingin masuk kelas meminta satu jam pelajaran guru
105	mata pelajaran.

KET:

MBR : Motivasi Belajar Siswa

GBK : Guru Bimbingan dan Konseling

JS : Jumlah Siswa

IFM : Informasi

DK : Dampak

MSH : Masalah

T : Tindakan sekolah

UP : Upaya Preventif

UK : Upaya Kuratif

TP : Terdapat Perubahan

EV : Evaluasi

KS : Kerja Sama

FG : Faktor Pendukung

FT : Faktor Penghambat

## Data Hasil Wawancara dengan Wali Kelas 1

Kode	Baris	Hasil Wawancara
BK	1	Ibuk menjadi wali kelas baru semester ini. Di kelas ibuk
MS-MBR	2	terdapat 2 siswa yang kurang termotivasi dalam belajar
EM	3	rendah karena kecanduan <i>game online</i> , Ada juga yang
DK	4	bermain <i>game online</i> dikelas ibuk tapi tidak kecanduan
MSH	5	sekali. Ibuk mengetahuinya dengan melihat hasil belajar dan
MSH	6	juga melihat absensinya sering terlambat dan jarang fokus
MSH	7	saat pembelajaran dan sering tidur didalam kelas. Dengan
MSH	8	permasalahan tersebut saya langsung mengkonsultasi kepada
MSH	9	guru bimbingan dan konseling, apa yang menyebabkan siswa
MSH	10	tersebut mengalami hal itu, dan guru bimbingan dan
MSH	11	konseling langsung menindaklanjuti dari permasalahan ini,
MSH	12	dari guru bimbingan dan konseling inilah saya mengetahui
MSH	13	permasalahan bahwa siswa tersebut mengalami motivasi
MSH	14	belajarnya rendah karena kecanduan <i>game online</i> .
MSH	15	Dampaknya di dalam kelas siswa tersebut mengantuk, sering
MSH	16	malas, susah fokus dalam proses pembelajaran, dengan itu
MSH	17	menurunnya prestasi siswa tersebut. Ada juga dampak positif
MSH	18	yaitu bisa menghibur diri jika kita suntuk bisa kita
MSH	19	memainkannya, tetapi jangan dilakukan secara berlebihan.
MSH	20	Tingkat motivasi belajar siswa yang kecanduan <i>game online</i>
MSH	21	di kelas saya rendah. Dalam proses pembelajaran, saya
MSH	22	sering melihat siswa lebih senang berdiskusi dengan teman
MSH	23	sebangkunya, mereka membicarakan tentang <i>game</i> yang
MSH	24	mereka mainkan, ketika ditanya tentang pelajaran mereka
MSH	25	hanya diam dan selama proses pembelajaran lebih banyak
MSH	26	termenung. Pernah saya menjumpai siswa membawa Hp ke
MSH	27	sekolah di mana mereka memainkan <i>game online</i> tersebut.
MSH	28	Padahal sekolah sudah melarang membawa Hp, kecanduan
MSH	29	<i>game online</i> inilah yang menyebabkan siswa tersebut
MSH	30	membawa Hp ke sekolah. guru bimbingan dan konseling
MSH	31	memberikan informasi kepada siswa mengenai dampak dari
MSH	32	kecanduan <i>game online</i> dan mereka memanggil satu persatu
MSH	33	masuk keruangan BK secara bergiliran. Menurut ibuk setelah
MSH	34	guru bimbingan dan konseling melakukan beberapa upaya,
MSH	35	kegiatan anak saat belajar lebih terlihat efektif karena
MSH	36	permasalahan anak tidak hanya di pantau oleh wali kelas saja
MSH	37	tapi juga di pantau oleh guru bimbingan dan konseling. Dan
MSH	38	melalui bimbingan dan konseling jugak anak mendapatkan
MSH	39	bimbingan diluar kemampuan wali kelas. Faktor
MSH	40	pendukungnya pihak sekolah mendukung guru bimbingan
MSH	41	dan konseling dalam melaksanakan tugas yang semestinya di
MSH	42	jalankan oleh guru bimbingan dan konseling, dan juga
MSH	43	Ketelatenan yang dimiliki oleh guru bimbingan dan



44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55	konseling dalam mengendalikan permasalahan siswa yang kecanduan <i>game online</i> . Ketelatenan yang dimiliki guru bimbingan dan konseling mereka sabar dan teliti dalam mengendalikan permasalahan siswa yang kecanduan <i>game online</i> . Disini ibuk lihat guru bimbingan dan konseling sangatlah menjiwai peranan itu, guru bimbingan dan konseling menelaah masalah dari peserta didik, kemudian mereka mendekati siswa yang bermasalah, kemudian setelah mendekati guru bimbingan dan konseling memberikan solusi yang terbaik. Kalau untuk faktor penghambatnya yang ibuk lihat sendiri di mana siswa-siwi itu kurang aktif jika ditanya oleh guru bimbingan dan konseling mengenai permasalahan yang mereka alami.
--	---

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Data Hasil Wawancara dengan Wali Kelas 2

Kode	Baris	Hasil Wawancara
BK	1	Ibuk menjadi wali kelas sudah lama sella. Terdapat 2 siswa
MS-MBR	2	yang mengalami kecanduan <i>game online</i> diantaranya
EM	3	berjenis kelamin laki-laki semua. Dan ada beberapa siswa
	4	tapi cuman bermain <i>game online</i> tidak kecanduan. Ibuk
	5	mengetahui bahwa siswa ibuk tersebut kecanduan <i>game</i>
	6	<i>online</i> ibuk mendapatkan informasi dari beberapa guru mata
	7	pelajaran di mana siswa ibuk pernah ketahuan membawa Hp
	8	untuk bermain <i>game online</i> di sekolah dan mereka sering
	9	sekali terlambat dan jarang mengerjakan Pr, kalau ibuk yang
	10	menanyakan kepada mereka mengenai apa alasan mereka
	11	membawa Hp mereka hanya diam, maka dari itu ibuk
	12	menyampaikan permasalahan ini kepada guru bimbingan
	13	dan konseling yang ada di sekolah kami ini, dan guru
	14	bimbingan dan konseling langsung memanggil siswa ibuk ini
	15	keruangan BK, nah dari sana lah ibuk mengetahui bahwa
DK	16	mereka membawa Hp kesekolah untuk bermain <i>game</i>
	17	<i>online</i> . Dampaknya ibuk melihat nilai anak-anak ini sangat
	18	rendah sekali, mereka tidak mementingkan pembelajaran,
	19	sering tidur di dalam kelas ibuk tanyakan kenapa sering tidur
	20	di kelas mereka mengatakan di malam harinya begadang
	21	bermain <i>game online</i> karena dari pagi sampai sore sekolah
MSH	22	jadi tidak bisa bermain <i>game online</i> jadi di malam hari
	23	mereka memainkannya. Bermain <i>game online</i> dengan
	24	motivasi belajar memiliki hubungan bisa meningkatkan
	25	motivasi belajar dan juga menurunkannya semua itu
	26	tergantung dari siswa. Anak yang seperti ini terjadi di kelas
	27	saya. Siswa yang memang pintar baik dalam akademik
	28	maupun di luar akademik itu tetap bisa mengontrol dirinya,
	29	tugasnya selalu di kerjakan, tetap juara kelas. Akan tetapi
	30	ada siswa yang sangat sulit mengontrol diri. Jadi waktunya
	31	itu untuk bermain saja untuk belajarnya jadi ketunda karena
	32	lemahnya motivasi dan kontrol dalam mengatur waktu. Di
	33	karenakan kalau sudah bermain <i>game online</i> itu seru apalagi
DP-GBK	34	kalau menang, saya aja yang sudah tua kalau sudah bermain
	35	<i>game online</i> bisa-bisa tidak mau berhenti, jadi itulah
	36	pentingnya kita mengatur waktu. Salah satu usaha yang di
	37	lakukan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah ini di
U-GBK	38	mana setiap hari guru bimbingan dan konseling ini
	39	melakukan observasi setiap hari. mereka langsung turun
	40	kelapangan melihat kondisi siwa tersebut, menanyakan
	41	apakah hari ini ada perubahan dari hari sebelumnya.
	42	Menurut ibuk sangat penting, dimana dengan ada nya
	43	bantuan dari pihak guru bimbingan dan konseling dapat

© Hak

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

DK

MSH

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

44	membantu dan merubah dari sifat siswa yang tadinya
45	motivasi belajarnya rendah, tidak mementingkan sekolah
46	tidak mengerjakan Pr dengan adanya bantuan dari guru
47	bimbingan dan konseling bisa merubah prilaku anak
48	tersebut. Dimana dengan adanya usaha yang bagus atau
49	ketelitian guru bimbingan dan konseling dalam menjalankan
50	tugas mereka dalam mengatasi permasalahan yang dialami
51	oleh siswa, mereka dalam mengatasi hal ini tidak pernah
52	lalai dalam menjalankan tugasnya dan juga mereka sangat
53	teliti mencari apa permasalahan yang dialami siswa. Dan
54	juga pihak sekolah mendukung penuh dalam mengatasi
55	permasalahan ini. Faktor penghambatnya yaitu tidak adanya
56	dukungan dari orang tua siswa dimana jika dikelas ibuk ini
57	apabila guru bimbingan dan konseling memanggil orang tua
58	siswa untuk datang kesekolah pasti orang tua nya banyak
59	sekali alasan untuk datang kesekolah sebenarnya peran
60	orang tua sangat penting untuk melihat perkembangan dari
61	anaknya, guru bimbingan dan konseling hanya bisa melihat
62	keadaan disekolah saja untuk diluar sekolah peran orang tua
63	lah yang diperlukan. Dan juga tidak ada jam masuk kekelas
64	untuk guru bimbingan dan konseling, jika guru bimbingan
65	dan konseling ingin masuk kekelas untuk memberikan
66	layanan kepada siswa mereka harus meminta jam guru mata
67	pelajaran atau jam kosong ketika guru mata pelajaran
68	berhalangan datang. Padahal siswa mengatakan bahwa jika
60	guru bimbingan dan konseling masuk ke kelas mereka
61	mendaptkan informasi-informasi yang penting, motivasi-
62	motivasi, dan juga siswa mengatakan bahwa kami tidak akan
63	takut lagi dengan guru bimbingan dan konseling sebelumnya
64	kan kami buk menganggap guru bimbingan dan konseling itu
65	polisi sekolah. Walaupun hanya jam kosong saja guru
66	bimbingan dan konseling masuk kekelas kami ini buk kami
67	sekarang tidak takut lagi buk.

## Data Hasil Wawancara dengan Wali Kelas 3

Kode	Baris	Hasil Wawancara
© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang Universitas Islam Sumatera Utara State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	1	Ibuk dipercayai menjadi wali kelas kalau ibuk ngak salah ya
	2	sudah lama, setiap semester nya ibuk pasti menjadi wali
	3	kelas. Di kelas ibuk terdapat 1 siswa dan 1 siswi yang
	4	mengalami motivasi belajar rendah karena kecanduan <i>game</i>
	5	<i>online</i> . Ibuk mengatahuinya dari hasil belajar dan juga dari
	6	informasi yang ibuk dapatkan dari guru mata pelajaran.
	7	Dampaknya mulai dari prestasi siswa tersebut menurun dan
	8	juga kurang fokus dalam belajar, terkadang jika ditanya
	9	tentang pelajaran dia hanya dia karena tidak mengerti siswa
	10	tersebut hanya kepikiran dengan <i>game online</i> nya saja. Dan
	11	ada juga dampak baiknya seperti bisa menghibur diri kita
	12	tetapi jangan dilakukan dengan cara berlebihan karena
	13	nantinya menjadi kecanduan dan anak-anak tidak lagi
	14	mementingkan pelajaran sekolahnya. Siswa di kelas ibuk
	15	kurang termotivasi dalam mengikuti roses embelajaran, bisa
	16	ibuk lihat dari siswa yang tidak kecanduan <i>game online</i>
	17	perbandingan motivasi belajar mereka, di mana siswa
	18	tersebut ketika di dalam kelas mereka sering tidak fokus
	19	dalam belajar dan mereka tidak mementingkan pelajaran.
	20	Pernah ibuk menanyakan kepada mereka kenapa tidak fokus
	21	ketika guru menjelaskan di depan kelas, mereka menjawab
	22	karena buk kami kurang tidur makanya kami kurang fokus
	23	dalam belajar, di mana dimalam harinya mereka bermain
	24	<i>game online</i> dan ini mengakibatkan mereka tidak akan
	25	mengerti dengan materi yang di sampaikan oleh guru dan
	26	ketika ujian mereka tidak mengetahui lagi apa jawaban dari
	27	soal ujian tersebut, jadi berdampak pada menurunnya
	28	prestasi belajar siswa. Usaha yang di lakukan oleh guru
	29	bimbingan dan konseling mengenai permasalahan ini,
	30	mereka melaksanakan layana informasi di mana mereka
	31	memjelaskan kepada siswa bagaimana dampak yang di
	32	dapatkan jika kita sudah kecanduan <i>game online</i> dan mereka
	33	juga melaksanakan konseling individual untuk mengatasi
	34	permasalahan dari anak tersebut, untuk konseling
	35	individualnya mereka melakukannya tidak hanya satu
	36	panggilan saja tetapi sampai masalah tersebut dapat
	37	berkurang untuk siswa yang mengalami kecanduan <i>game</i>
	38	<i>online</i> . Menurut ibuk dengan adanya usaha atau bantuan
	39	yang di berikan guru bimbingan dan konseling terhadap
	40	siswa yang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang
	41	kecanduan <i>game online</i> ini membawa perubahan bagi siswa
	42	tersebut yang terpenting sekali mereka bisa mengontrol
	43	waktu belajarnya dengan waktu bermainnya dengan itu

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

44	mereka ada waktu untuk belajar jadi dengan itu mereka akan
45	memiliki motivasi belajar, jadi sangat penting sekali menurut
46	ibuk bantuan dari guru bimbingan dan konseling. Terkadang
47	ada juga siswa yang tidak menerima masukan atau bantuan
48	yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling pasti
49	perlunya proses pada diri siswa tersebut. Faktor
50	pendukungnya untuk keberhasilan pelayanan guru
51	bimbingan dan konseling yang paling utama itu adalah
52	dukungan dari pihak sekolah terhadap guru bimbingan dan
53	konseling. Kalau untuk faktor penghambat kurang aktifnya
54	siswa dalam proses pemberian bantuan dari guru bimbingan
55	dan konseling terkadang ada siswa yang acuh tak acuh
56	mengenai bantuan yang di berikan. Padahal bantuan yang di
57	berikan guru bimbingan dan konseling itu sangat lah penting
58	bagi mereka. Dan juga Dimana pengaruh teman ini sangatlah
59	erat hubungannya dengan permasalahan mengenai
60	kecanduan <i>game online</i> , karena mereka ikut ikutan dengan
61	teman, karena biasanya siswa itu saya melihat jika ada
62	sekelompok teman yang memainkan permainan yang lagi
63	<i>hitz</i> maka dia juga harus memainkannya. Maka dari itulah
64	mulai permasalahan mengenai kecanduan <i>game online</i> .

KET:

MBR : Motivasi Belajar Siswa

GBK : Guru Bimbingan dan Konseling

JS : Jumlah Siswa

IM : Informasi

DK : Dampak

MSH : Masalah

UP : Upaya

PU : Pentingnya Upaya

FP : Faktor Pendukung

FH : Faktor Penghambat



## Data Hasil Wawancara dengan Siswa 1

Kode	Baris	Hasil Wawancara
WU-KGO KID LY-KGO N PB-GBK P-GBK UK-GBK TP	1	Iya kak saya mengalami kecanduan <i>game online</i> , dalam sehari saya memainkannya hampir 6 jam. Tidak adanya keingin pada diri saya kak untuk belajar, pikiran saya hanya bermain <i>game online</i> saja. Penyebabnya awalnya saya tidak mengetahui <i>game online</i> ini tapi saya diajarkan oleh teman saya bermain <i>game</i> tersebut itulah yang menyebabkan saya menjadi kecanduan untuk bermainnya. Saya akan merasakan perasaan yang gelisa jika tidak bermain <i>game online</i> , apalagi kak dalam seharian tidak bermain <i>game online</i> . Ya, pernah kak. guru bimbingan dan konseling selalu membantu kami mengenai masalah ini dengan berkomunikasi dengan wali kelas. Guru bimbingan dan konseling juga masuk kelas memberikan informasi kepada kami bagaimana bahayanya jika kita kecanduan <i>game online</i> dan juga cara untuk mengatasi supaya kita tidak kecanduan <i>game online</i> . Guru bimbingan dan konseling sering melakukan konseling individual kak, guru bimbingan dan konseling sering memanggil kami satu-satu untuk masuk keruangan BK memberikan motivasi atau memberikan solusi dari permasalahan yang kami alami ini. Ada kak, sebelumnya saya bermain <i>game online</i> yang saya katakan tadi hampir 6 jam saya memainkannya dengan adanya bimbingan dari guru bimbingan dan konseling ini saya dapat mengurangi bermain <i>game</i> .
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
	11	
	12	
	13	
	14	
	15	
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	

© Hak

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Data Hasil Wawancara dengan Siswa 2

Kode	Baris	Hasil Wawancara
WU-KGO Milik UIN Suska Riau PB-GBK UP-GBK UK-GBK State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	1	Untuk kecanduan sepertinya saya sudah mengalaminya
	2	kak, dimana jika pulang sekolah saya langsung bermain
	3	<i>game online</i> , kalau berapa lama nya saya tidak
	4	menghitungnya kak setelah makan malam saja saya juga
	5	bermain sampai waktu tidur. Karena kak saya fokus
	6	dengan <i>game online</i> saya kak, makanya saya tidak
	7	mementingkan tugas sekolah saya. Yang menyebabkan saya
	8	mengalami kecanduan <i>game online</i> ini dimana saya bosan
	9	belajar di sekolah dari jam 07.00-16.00 WIB disekolah jadi
	10	saya menjadi stres dengan adanya <i>game online</i> ini
	11	membuat saya menjadi senang. Saya akan merasakan stress
	12	jika tidak bermain <i>game online</i> kak. Yang saya ketahui kak
	13	guru bimbingan dan konseling sering melakukan observasi
	14	setiap hari menanyakan kepada kami apakah tugas hari ini
	15	telah selesai, apakah sudah di kerjakan, hari ini apakah ada
	16	perubahan setelah melaksanakan konseling individual yang
	17	di laksanakan kemaren. Yang saya ketahui guru bimbingan
	18	dan konseling sering melakukan observasi setiap hari
	19	menanyakan kepada kami apakah tugas hari ini telah
	20	selesai, apakah sudah di kerjakan. Dan juga guru
	21	bimbingan dan konseling masuk kekelas dengan
	22	melaksanakan layanan informasi. Dalam pemecahan
	23	masalah bantuan yang diberikan guru bimbingan dan
	24	konseling berupa konseling individual kak dan
	25	menanyakan kepada kami setiap harinya mengenai
	26	permasalahan yang kami alami apakah ada perubahan pada
	27	diri kami setelah diberikan layanan, jika tidak maka
	28	konselingnya dilakukan lagi sampai masalah ini tuntas kak.
	29	Ada kak, saya lebih bisa mengontrol waktu bermain saya
	30	dengan itu saya bisa mengatur jadwal belajar saya, tapi kak
	31	terkadang saya juga masih lupa untuk belajar karena kalau
	32	sudah menang main gamenya maka jadi lupa waktu.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Data Hasil Wawancara dengan Siswa 3

Kode	Baris	Hasil Wawancara
WU-KGO	1	Iya setiap hari saya memainkannya, dalam sehari saya bermain <i>game online</i> itu 4 jam bahkan lebih tergantung permainan yang saya mainkan, kalau saya selalu menang maka bisa lebih dari 4 jam saya bermain <i>game online</i> nya kak. Motivasi belajar saya tidak ada kak karena saya kurangnya peduli kak dengan sekolah di karenakan tadi kak saya lebih fokus ke <i>game online</i> saya. Penyebabnya karena saya kurang perhatian dari orang tua makanya saya lirikan ke <i>game online</i> orang tua saya sibuk dengan pekerjaannya masing-masing. Saya pasti akan marah-marah kak jika dalam sehari saya tidak bermain <i>game</i> .
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
YY-KGO	8	Pernah kak. Guru bimbingan dan konseling membantu permasalahan kami ini dengan masuk ke kelas memberikan seputar informasi mengenai kecanduan <i>game online</i> dampaknya bagi kita. Untuk pemecahan masalahnya guru bimbingan dan konseling selalu melakukan konseling individual kepada saya kak, untuk memberikan solusi agar saya memiliki motivasi belajar. Ada kak, saya awalnya main <i>game online</i> tanpa kenal waktu, Namanya juga sama teman-teman yang lain jadi seru. Setelah diberikan layanan informasi mengenai dampak dari kecanduan bermain <i>game online</i> oleh guru bimbingan dan konseling saya jadi sadar bahwa kalau kita kecanduan bermain <i>game</i> banyak sekali kerugian yang kita dapatkan pada diri kita sendiri contohnya saja pada semester kemaren saya nilainya sangat menurun karena saya tidak mengerjakan tugas dan sering tidak hadir ke sekolah.
	9	
	10	
	11	
BB-GBK	12	Pernah kak. Guru bimbingan dan konseling membantu permasalahan kami ini dengan masuk ke kelas memberikan seputar informasi mengenai kecanduan <i>game online</i> dampaknya bagi kita. Untuk pemecahan masalahnya guru bimbingan dan konseling selalu melakukan konseling individual kepada saya kak, untuk memberikan solusi agar saya memiliki motivasi belajar.
	13	
TP-GBK	14	Ada kak, saya awalnya main <i>game online</i> tanpa kenal waktu, Namanya juga sama teman-teman yang lain jadi seru. Setelah diberikan layanan informasi mengenai dampak dari kecanduan bermain <i>game online</i> oleh guru bimbingan dan konseling saya jadi sadar bahwa kalau kita kecanduan bermain <i>game</i> banyak sekali kerugian yang kita dapatkan pada diri kita sendiri contohnya saja pada semester kemaren saya nilainya sangat menurun karena saya tidak mengerjakan tugas dan sering tidak hadir ke sekolah.
	15	
UK-GBK	16	Ada kak, saya awalnya main <i>game online</i> tanpa kenal waktu, Namanya juga sama teman-teman yang lain jadi seru. Setelah diberikan layanan informasi mengenai dampak dari kecanduan bermain <i>game online</i> oleh guru bimbingan dan konseling saya jadi sadar bahwa kalau kita kecanduan bermain <i>game</i> banyak sekali kerugian yang kita dapatkan pada diri kita sendiri contohnya saja pada semester kemaren saya nilainya sangat menurun karena saya tidak mengerjakan tugas dan sering tidak hadir ke sekolah.
	17	
TP	18	Ada kak, saya awalnya main <i>game online</i> tanpa kenal waktu, Namanya juga sama teman-teman yang lain jadi seru. Setelah diberikan layanan informasi mengenai dampak dari kecanduan bermain <i>game online</i> oleh guru bimbingan dan konseling saya jadi sadar bahwa kalau kita kecanduan bermain <i>game</i> banyak sekali kerugian yang kita dapatkan pada diri kita sendiri contohnya saja pada semester kemaren saya nilainya sangat menurun karena saya tidak mengerjakan tugas dan sering tidak hadir ke sekolah.
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	

© Hak

milik UIN

Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Data Hasil Wawancara dengan Siswa 4

Kode	Baris	Hasil Wawancara
WU-KGO	1	Iya kak, dikelas saya sering ditegur sama guru mata pelajaran kak karena saya sering tidur dan sering dipanggil, dalam sehari saya memainkannya 6 jam kak.
	2	Kendala yang saya alami kak yang sudah saya sampaikan tadi bahwasannya saya dalam bermain <i>game online</i> saja bisa sampai 6 jam dengan itu saya tidak ada lagi keinginan untuk belajar karena asyiknya bermain <i>game online</i> . Penyebab saya kecanduan <i>game online</i> dikarenakan saya merasa bosan belajar terus disekolah belajar jadi dirumah saya bermain <i>game online</i> . Saya tidak mau belajar kak jika tidak bermain <i>game online</i> .
Y-KGO	3	Iya kak ada guru bimbingan dan konseling membantu pemecahan masalah saya. Upaya yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling di mana saya dan teman-teman saya yang mengalami kecanduan <i>game online</i> kami sering di berikan masukan atau motivasi kepada kami bahwa kecanduan <i>game online</i> ini tidak baik bagi diri kami, terutama pada proses belajar. Dan juga kak guru bimbingan dan konseling masuk kekelas memberikan informasi bagaimana dampak dari kecanduan <i>game online</i> . Pemecahan masalahnya saya sering di panggil keruangan BK dan saya diberikan solusi di mana bagaimana dampak terhadap diri saya jika kecanduan <i>game online</i> ini tetap berlanjut saya lakukan. Dan konseling ini tidak dilakukan sekali saja kak, sering juga saya dipanggil keruangan BK. Bagi diri saya kak, belum ada saya tetap bermain <i>game onlinenya</i> dan saya belum bisa mengurangi waktu bermain saya kak.
	4	
PN	5	
	6	
PB-GBK	7	
	8	
UP-GBK	9	
	10	
UK-GBK	11	
	12	
IP	13	
	14	
	15	
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Data Hasil Wawancara dengan Siswa 5

Kode	Baris	Hasil Wawancara
WU-KGO	1	Iya kak saya mengalami hal itu ketika saya duduk dikelas XI dimana saya merasakan bahwa nilai saya semester kemaren jauh menurun karena saya tidak mementingkan pembelajaran, saya memainkannya setelah shalat isya kak sampai waktu tidur sampai jam 02.00 WIB malam kak hampir setiap hari itu yang saya lakukan dan sabtu minggu tidak sekolah setelah bangun tidur saja saya langsung mencari Hp untuk memainkannya. Kendalanya kak saya sering kurang fokus dalam belajar dan nantinya saya kurang memahami pembelajaran yang di sampaikan oleh guru kak. Kalau saya mengalami kecanduan <i>game online</i> karena saya kurang pantauan dari orang tua saya dimana dalam sehari saya bisa didalam kamar bermain <i>game online</i> , dimana orang tua saya tidak marah. Saya akan merasakan perasaan gelisah kak. Iya ada kak bantuan yang di berikan oleh ibuk guru bimbingan dan konseling. Bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling kepada kami itu berupa informasi dimana kami di berikan pemahaman tentang bagaimana dampak dari kita jika kecanduan <i>game online</i> dan juga bagaimana cara mengatasinya dan megurangi bermain <i>game online</i> . Untuk pemecahan masalah kak guru bimbingan dan konseling melakukan konseling individual dengan beberapa kali konseling tidak sekali saja. Untuk saat ini belum ada yang saya rasakan kak dimana saya masih kurang bisa mengontrol waktu bermain <i>game online</i> saya kak.
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
	11	
PY-KGO	12	
	13	
PN	14	
	15	
PB-GBK	16	
	17	
UP-GBK	18	
	19	
UK-GBK	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Data Hasil Wawancara dengan Siswa 6

Kode	Baris	Hasil Wawancara
WU-KGO	1	<p>Kalau menurut saya bisa dikatakan iya kak, dimana dalam sehari saya bermain <i>game online</i> hampir 5 jam atau lebih dan bahkan kalau misalnya kuota internet saya habis saya pergi ke warnet untuk bermain <i>game online</i>. Tidak ada nya motivasi belajar kak, karena saya lebih terfokus kepada <i>game online</i> dari pada belajar kak. Yang menyebabkan saya mengalami kecanduan <i>game online</i> dimana saya mengikuti teman-teman yang ada disekolah. Jika dalam sehari saya tidak memainkannya kak saya akan merasa ada yang kurang. Ada kak. Bantuan yang di berikan kepada kami yaitu melaksanakan layanan informasi dan guru bimbingan dan konseling juga sering berkomunikasi dengan wali kelas kami kak, dengan itu wali kelas juga mengetahui perkembangan kami dan dari itu juga wali kelas terus mengecek atau melihat perkembangan kami setiap harinya. Mungkin sama dengan pernyataan teman-teman yang lain kak, karena kami pernah juga masuk keruangan BK secara bergiliran. Nah tentunya panggilan ini membantu kami memecahkan masalah yang kami alami ini kak, guru bimbingan dan konseling melakukan bantuan dengan memberikan pemahaman kepada saya kak bahwasannya dengan kecanduan <i>game online</i> ini tidak baik bagi diri kita, apalagi sekarang saya mengalami dampaknya kak, seperti yang disampaikan wali kelas kepada guru bimbingan dan konseling nilai saya turun drastis karena saya tidak memiliki motivasi belajar pada diri saya kak, saya hanya memikirkan <i>game online</i> saja. Guru bimbingan dan konseling membantu saya tidak hanya sekali masuk keruangan BK saja kak, tetapi berkali-kali saya dipanggil sampai masalah saya ini dapat saya atasi sendiri. Karena saya ingat guru bimbingan dan konseling menyampaikan bahwa yang berubah nya tidak guru bimbingan dan konseling tetapi diri kita sendiri guru bimbingan dan konseling hanyalah perantaranya. Ada kak di mana terdapat perubahan pada diri saya, saya lebih bisa mengatur jadwal bermain saya tapi terkadang saya juga lupa untuk belajar kak, karena saya juga berat sekali untuk mengurangi bermain <i>game online</i> ini kak.</p>
WU-KGO	2	
WU-KGO	3	
WU-KGO	4	
WU-KGO	5	
WU-KGO	6	
WU-KGO	7	
WU-KGO	8	
WU-KGO	9	
WU-KGO	10	
WU-KGO	11	
WU-KGO	12	
WU-KGO	13	
WU-KGO	14	
WU-KGO	15	
WU-KGO	16	
WU-KGO	17	
WU-KGO	18	
WU-KGO	19	
WU-KGO	20	
WU-KGO	21	
WU-KGO	22	
WU-KGO	23	
WU-KGO	24	
WU-KGO	25	
WU-KGO	26	
WU-KGO	27	
WU-KGO	28	
WU-KGO	29	
WU-KGO	30	
WU-KGO	31	
WU-KGO	32	
WU-KGO	33	
WU-KGO	34	
WU-KGO	35	
WU-KGO	36	
WU-KGO	37	
WU-KGO	38	
WU-KGO	39	

© Hak

Milik

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik PINSUSUKA RIAP  
 KET: :  
 KGO : Kecanduan Game Onlinr  
 GBK : Guru Bimbingan dan Konseling  
 WU : Waktu  
 K : Kendala  
 P : Penyebab  
 P : Perasaan  
 PB : Pemberian Bantuan  
 UP : Upaya Preventif  
 UK : Upaya Kuratif  
 TP : Terdapat Perubahan

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU







© Hak cipta milik UIN Suska Riau

PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) Negeri 1 SENGAI APIT  
Jl. Gajah Mada  
Kec. Senayang, Kabupaten Pekanbaru  
Prov. Riau 28111  
Telp. (0756) 25752  
Faks. (0756) 25753  
Email: sma1senayang@gmail.com  
Website: sma1senayang.com

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)  
BIMBINGAN KLASIKAL  
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023

A. Komponen Layanan	Layanan Informasi
B. Bidang Layanan	Pribadi dan belajar
C. Topik Layanan	Mencegah kecanduan game online
D. Fungsi Layanan	Pemahaman dan pencegahan
E. Tujuan Umum	Peserta didik memahami dampak positif dan negatif bermain game berlebihan
F. Tujuan Khusus	1. Peserta didik mampu menguraikan dampak positif dan negatif bermain game berlebihan 2. Peserta didik mampu membedakan dampak positif dan negatif bermain game berlebihan. 3. Peserta didik mampu mengendalikan diri dalam bermain game online secara berlebihan.
G. Sasaran Layanan	Siswa kelas X dan XI IPS
H. Materi Layanan	1. Pengertian game online 2. Dampak positif dan negatif game online 3. Faktor penyebab kecanduan game online 4. Ciri-ciri kecanduan game online
I. Waktu	1 x 45 (menit)
J. Sumber	<a href="https://www.alodokter.com/mi-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya">https://www.alodokter.com/mi-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya</a>
K. Metode/Teknik	Problem based learning
L. Media/Alat	Laptop, alat tulis
M. Pelaksanaan	

1. Tahap Awal/Pendahuluan	1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking) 3. Menyampaikan tujuan layanan materi Himpunan dan Konseling 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
2. Tahap Inti Kegiatan Guru BK	1. Guru BK menyajikan media slide power point yang berhubungan dengan materi layanan 2. Guru BK mengajak Peserta didik mengamati slide power point yang berhubungan dengan materi layanan 3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab setelah peserta didik menonton film yg telah ditampilkan 4. Guru BK membuat kelompok yang terdiri dari 4-6 peserta didik 5. Guru BK membimbing peserta didik untuk diskusi kelompok
Kegiatan peserta didik	1. Peserta didik mengamati dan menanggapi materi yang diberikan guru BK 2. Peserta didik menjawab seputar pemahaman awal peserta didik tentang topik materi layanan yang akan disampaikan 3. Peserta didik mendengar dan memahami penjelasan guru BK 4. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok masing-masing sesuai arahan Guru BK 5. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi 6. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya seputar topik materi layanan yang diberikan
3. Tahap Penutup	1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan 2. Guru BK memberikan penguatan tentang materi layanan 3. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang 4. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam

N	Evaluasi
1.	Evaluasi Proses Guru BK melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi : 1. Melakukan Refleksi hasil, setup peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan 2. Sikap atau status peserta didik dalam mengikuti kegiatan 3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya 4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK
2.	Evaluasi Hasil Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain : 1. Merasakan suasana pertemuan : menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan 2. Topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak penting 3. Cara Guru BK menyampaikan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami 4. Kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti
O	Tindak lanjut Layanan konseling individual

Lampiran-Lampiran:  
1. Uraian materi  
2. Lembar evaluasi hasil layanan

Sungai apit, 18 Oktober 2022

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
Mudir, S.Pd,MM  
NIP.19650326.200501.1.004

Guru BK  
Nani Gusma S.Pd  
NIK.1408/24210880002

lampiran 1. Uraian Materi  
GAME ONLINE

A. Pengertian game online  
Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

B. Dampak positif dan negatif bermain game online

Dampak Positif:  
1. Membuat orang pintar  
2. Penelitian di Manchester University dan Central Lancashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain 16 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara kemampuan atlet.  
3. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris  
4. Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain game.  
5. Menghilangkan stres  
6. bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf

Dampak Negatif:  
1. Menyebabkan efek ketagihan  
2. Membuat orang terisolir dari kehidupan sekitarnya  
3. Membuat orang menjadi malas  
4. Mengganggu kesehatan  
5. Menyebabkan masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan  
6. Mengganggu kehidupan di dunia nyata  
7. Pemborosan apabila kecanduan game online

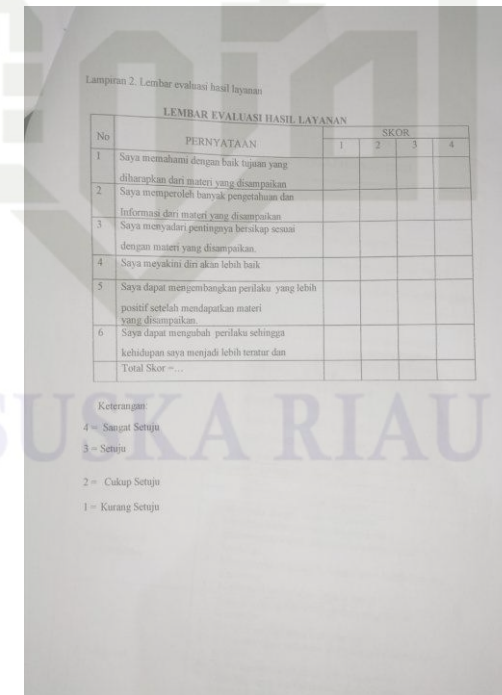
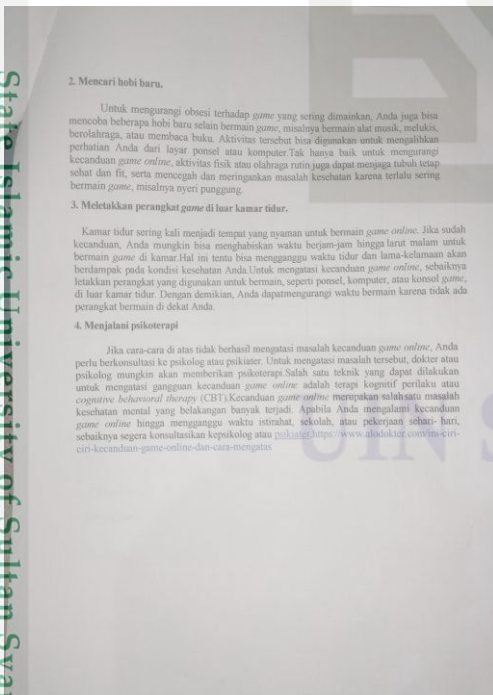
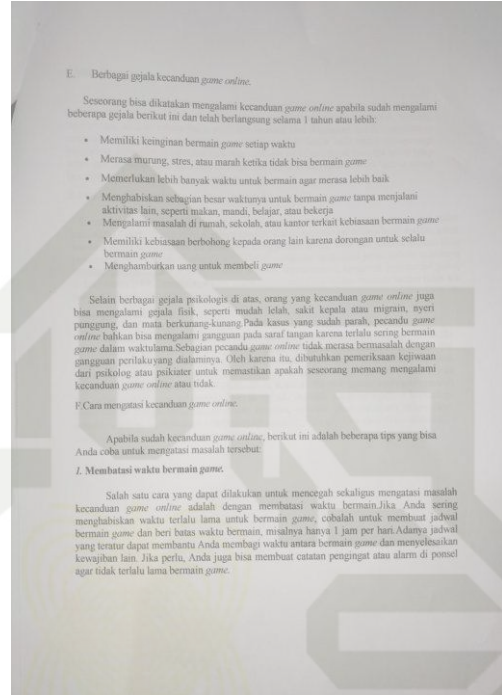
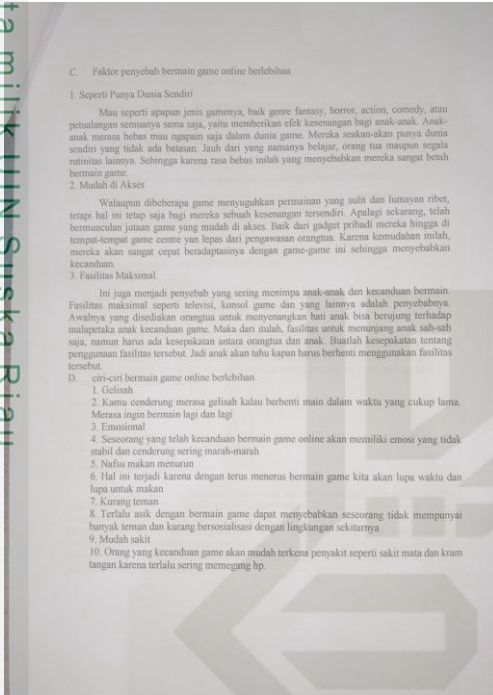
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







© Hak cipta milik UIN Suska Riau

PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 1 SUNGAI APIT  
Jl. Gajah Mada, Loh Pas, 28762  
Telp. (0911) 2500000, Fax. (0911) 2500000  
Email: sma1sun@sunrai.com, Website: www.sma1sunrai.com  
NPSN: 2010911250004, Akreditasi: A

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)  
BIMBINGAN KLASIKAL  
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023

A. Komponen Layanan	Layanan Informasi
B. Bidang Layanan	Pribadi dan belajar
C. Topik Layanan	Mencegah kecanduan game online
D. Fungsi Layanan	Pemahaman dan pencegahan
E. Tujuan Umum	Peserta didik memahami dampak positif dan negatif bermain game berlebihan
F. Tujuan Khusus	1. Peserta didik mampu menguraikan dampak positif dan negatif bermain game berlebihan 2. Peserta didik mampu membedakan dampak positif dan negatif bermain game berlebihan. 3. Peserta didik mampu mengendalikan diri dalam bermain game online secara berlebihan.
G. Sasaran Layanan	Siswa kelas X dan XI IPS
H. Materi Layanan	1. Pengertian game online 2. Dampak positif dan negatif game online 3. Faktor penyebab kecanduan game online 4. Ciri-ciri kecanduan game online
I. Waktu	1 x 45 (menit)
J. Sumber	<a href="https://www.alodokter.com/mi-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya">https://www.alodokter.com/mi-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya</a>
K. Metode/Teknik	Problem based learning
L. Media/Alat	Laptop, alat tulis
M. Pelaksanaan	

1. Tahap Awal/Pendahuluan	1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking) 3. Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
2. Tahap Inti Kegiatan Guru BK	1. Guru BK menyajikan media slide power point yang berhubungan dengan materi layanan 2. Guru BK mengajak Peserta didik mengamati slide power point yang berhubungan dengan materi layanan 3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab setelah peserta didik menonton film yg telah ditampilkan 4. Guru BK membuat kelompok yang terdiri dari 4-6 peserta didik 5. Guru BK membimbing peserta didik untuk diskusi kelompok
Kegiatan peserta didik	1. Peserta didik mengamati dan menanggapi materi yang diberikan guru BK 2. Peserta didik menjawab seputar pemahaman awal peserta didik tentang topik materi layanan yang akan disampaikan 3. Peserta didik mendengar dan memahami penjelasan guru BK 4. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok masing-masing sesuai arahan Guru BK 5. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi 6. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya seputar topik materi layanan yang diberikan
3. Tahap Penutup	1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan 2. Guru BK memberikan penguatan tentang materi layanan 3. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang 4. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam

N. Evaluasi	
1. Evaluasi Proses	Guru BK melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi: 1. Melakukan Refleksi hasil setiap peserta didik berdasarkan di kelas yang sudah disajikan 2. Sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan 3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya 4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK.
2. Evaluasi Hasil	Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain: 1. Merasakan suasana pertemuan: menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan 2. Topik yang dibahas: sangat penting/kurang penting/tidak penting 3. Cara Guru BK menyampaikan: mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami 4. Kegiatan yang dikuti: menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk dikuti
O. Tindak lanjut	Layanan konseling individual

Lampiran-Lampiran:  
1. Uraian materi  
2. Lembar evaluasi hasil layanan

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
Minda, S.Pd.MM  
NIP. 19650526 200501 1 604

Sungai apit, 16 Desember 2022.  
Guru BK  
Meri Handayani  
NIK. 1408126912890001

lampiran 1. Uraian Materi  
GAME ONLINE

A. Pengertian game online  
Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebab game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.  
B. Dampak positif dan negatif bermain game online

Dampak Positif:  
1. Membuat orang pintar  
2. Penelitian di Manchester University dan Central Lancashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain 16 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara kemampuan atlet.  
3. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris  
4. Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain game.  
5. Menghilangkan stres  
6. bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf.

Dampak Negatif:  
1. Menyebabkan efek ketagihan  
2. Membuat orang terisolir dari kehidupan disekitarnya  
3. Membuat orang menjadi malas  
4. Mengganggu kesehatan  
5. Menyebabkan masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan  
6. Mengganggu kehidupan di dunia nyata  
7. Pemborosan apabila kecanduan game online

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Faktor penyebab bermain game online berlebihan

1. Seperti Punya Dunia Sendiri
 

Mau seperti apapun jenis gamenya, baik genre fantasi, horror, action, comedy, atau petualangan semuanya sama saja, yaitu memberikan efek kesenangan bagi anak-anak. Anak-anak merasa bebas mau ngapain saja dalam dunia game. Mereka seakan-akan punya dunia sendiri yang tidak ada batasan. Jauh dari yang namanya belajar, orang tua maupun segala rutinitas lainnya. Sehingga karena rasa bebas inilah yang menyebabkan mereka sangat betah bermain game.
2. Mudah di Akses
 

Walaupun dibeberepa game menyuguhkan permainan yang sulit dan lumayan ribet, tetapi hal ini tetap saja bagi mereka sebuah kesenangan tersendiri. Apalagi sekarang, telah bermunculan jutaan game yang mudah di akses. Baik dari gadget pribadi mereka hingga di tempat-tempat game centre yang lepas dari pengawasan orangtua. Karena kemudahan inilah, mereka akan sangat cepat beradaptasinya dengan game-game ini sehingga menyebabkan kecanduan.
3. Fasilitas Maksimal
 

Ini juga menjadi penyebab yang sering memicu anak-anak dan kecanduan bermain. Fasilitas maksimal seperti televisi, konsol game dan yang lainnya adalah penyebabnya. Awalnya yang disediakan orangtua untuk menyenangkan hati anak bisa berujung terhadap malapetaka anak kecanduan game. Maka dari itu,lah, fasilitas untuk menunggang anak sah-sah saja, namun harus ada kesepakatan antara orangtua dan anak. Bualah kesepakatan tentang penggunaan fasilitas tersebut. Jadi anak akan tahu kapan harus berhenti menggunakan fasilitas tersebut.
- D. ciri-ciri bermain game online berlebihan.
  1. Gelisah
  2. Kamu cenderung merasa gelisah kalau berhenti main dalam waktu yang cukup lama.
  3. Merasa ingin bermain lagi dan lagi
  3. Emosional
  4. Seseorang yang telah kecanduan bermain game online akan memiliki emosi yang tidak stabil dan cenderung sering marah-marah
  5. Nafsu makan menurun
  6. Hal ini terjadi karena dengan terus menerus bermain game kita akan lupa waktu dan lupa untuk makan
  7. Kurang teman
  8. Terlihat asik dengan bermain game dapat menyebabkan seseorang tidak mempunyai banyak teman dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya
  9. Mudah sakit
  10. Orang yang kecanduan game akan mudah terkena penyakit seperti sakit mata dan kram tangan karena terlalu sering memegang hp.

2. Mencari hobi baru.

Untuk mengurangi obsesi terhadap game yang sering dimainkan, Anda juga bisa mencoba beberapa hobi baru selain bermain game, misalnya bermain alat musik, melukis, berolahraga, atau membaca buku. Aktivitas tersebut bisa digunakan untuk mengalihkan perhatian Anda dari layar ponsel atau komputer. Tak hanya baik untuk mengurangi kecanduan game online, aktivitas fisik atau olahraga rutin juga dapat menjaga tubuh tetap sehat dan fit, serta mencegah dan meringankan masalah kesehatan karena terlalu sering bermain game, misalnya nyeri punggung.

3. Meletakkan perangkat game di luar kamar tidur.

Kamar tidur sering kali menjadi tempat yang nyaman untuk bermain game online. Jika sudah kecanduan, Anda mungkin bisa menghabiskan waktu berjam-jam hingga larut malam untuk bermain game di kamar. Hal ini tentu bisa mengganggu waktu tidur dan lama-kelamaan akan berdampak pada kondisi kesehatan Anda. Untuk mengatasi kecanduan game online, sebaiknya letakkan perangkat yang digunakan untuk bermain, seperti ponsel, komputer, atau konsol game, di luar kamar tidur. Dengan demikian, Anda dapat mengurangi waktu bermain karena tidak ada perangkat bermain di dekat Anda.

4. Menjalani psikoterapi

Jika cara-cari di atas tidak berhasil mengatasi masalah kecanduan game online, Anda perlu berkonsultasi ke psikolog atau psikiater. Untuk mengatasi masalah tersebut, dokter atau psikolog mungkin akan memberikan psikoterapi. Salah satu teknik yang dapat dilakukan untuk mengatasi gangguan kecanduan game online adalah terapi kognitif perilaku atau *cognitive behavioral therapy* (CBT). Kecanduan game online merupakan salah satu masalah kesehatan mental yang belakangan banyak terjadi. Apabila Anda mengalami kecanduan game online hingga mengganggu waktu istirahat, sekolah, atau pekerjaan sehari-hari, sebaiknya segera konsultasikan kepsikolog atau psikiater <https://www.alodokter.com/in-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatas>

E. Berbagai gejala kecanduan game online.

Seseorang bisa dikatakan mengalami kecanduan game online apabila sudah mengalami beberapa gejala berikut ini dan telah berlangsung selama 1 tahun atau lebih:

- Memiliki keinginan bermain game setiap waktu
- Merasa murung, stres, atau marah ketika tidak bisa bermain game
- Memerlukan lebih banyak waktu untuk bermain agar merasa lebih baik
- Menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game tanpa menjalani aktivitas lain, seperti makan, mandi, belajar, atau bekerja
- Mengalami masalah di rumah, sekolah, atau kantor terkait kebiasaan bermain game
- Memiliki kebiasaan berbohong kepada orang lain karena dorongan untuk selalu bermain game
- Menghabiskan uang untuk membeli game

Selain berbagai gejala psikologis di atas, orang yang kecanduan game online juga bisa mengalami gejala fisik, seperti mudah lelah, sakit kepala atau migrain, nyeri punggung, dan mata berkeruh-keruh. Pada kasus yang sudah parah, pecandu game online bahkan bisa mengalami gangguan pada saraf tangan karena terlalu sering bermain game dalam waktunya. Sebagian pecandu game online tidak merasa bermasalah dengan gangguan perilaku yang dialaminya. Oleh karena itu, dibutuhkan pemeriksaan kejiwaan dari psikolog atau psikiater untuk memastikan apakah seseorang memang mengalami kecanduan game online atau tidak.

F. Cara mengatasi kecanduan game online.

Apabila sudah kecanduan game online, berikut ini adalah beberapa tips yang bisa Anda coba untuk mengatasi masalah tersebut:

1. Membatasi waktu bermain game.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menegah sekaligus mengatasi masalah kecanduan game online adalah dengan membatasi waktu bermain. Jika Anda sering menghabiskan waktu terlalu lama untuk bermain game, cobalah untuk membuat jadwal bermain game dan beri batas waktu bermain, misalnya hanya 1 jam per hari. Adanya jadwal yang teratur dapat membantu Anda membagi waktu antara bermain game dan menyelesaikan kewajiban lain. Jika perlu, Anda juga bisa membuat catatan pengingat atau alarm di ponsel agar tidak terlalu lama bermain game.

Lampiran 2. Lembar evaluasi hasil layanan

LEMBAR EVALUASI HASIL LAYANAN		SKOR			
No	PERNYATAAN	1	2	3	4
1	Saya memahami dengan baik tujuan yang diharapkan dari materi yang disampaikan				
2	Saya memperoleh banyak pengetahuan dan informasi dari materi yang disampaikan				
3	Saya menyadari pentingnya bersikap sesuai dengan materi yang disampaikan.				
4	Saya meyakini diri akan lebih baik				
5	Saya dapat mengembangkan perilaku yang lebih positif setelah mendapatkan materi yang disampaikan.				
6	Saya dapat mengubah perilaku sehingga kehidupan saya menjadi lebih teratur dan				
Total Skor = ...					

Keterangan

4 = Sangat Setuju  
 3 = Setuju  
 2 = Cukup Setuju  
 1 = Kurang Setuju

## Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian

### SMA NEGERI 1 SUNGAI APIT



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## FOTO WAWANCARA DENGAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## FOTO WAWANCARA DENGAN WALI KELAS



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## FOTO WAWANCARA DENGAN SISWA/SISWI

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# SURAT

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU





## Lampiran 6. Surat Izin Prariset

© Hak cipta milik UIN Suska Riau


State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

  
 KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
 كلية التربية والتعليم  
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647  
 Fax. (0781) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: ftk\_uinsuska@yahoo.co.id

---

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/20095/2022 Pekanbaru, 20 Desember 2022  
 Sifat : Biasa  
 Temp. : -  
 Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Kepada  
 Yth. Kepala Sekolah  
 SMAN 1 Sungai Apit  
 di  
 Tempat

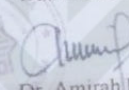
*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Sella Gusminita  
 NIM : 11910322309  
 Semester/Tahun : VII (Tujuh) 2022  
 Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih

a.n. Dekan  
 Wakil Dekan III  
  
 Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.  
 NIP. 19751115 200312 2 001

UIN SUSKA RIAU

## Gambaran 7. Surat Balasan Prariset dari Sekolah

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH MENENGAH ATAS ( SMA ) NEGERI 1 SUNGAI APIT**

Alamat : Jl.GajahMada	KodePos : 28762
Email : <a href="mailto:sman1sungaiapit@gmail.com">sman1sungaiapit@gmail.com</a>	Telp :
NSS : 301091103004	NPSN : 10403421

Akreditasi : A

---

**SURAT REKOMENDASI**  
Nomor : 422/ SMAN 1 Sungai Apit / 2023/ 003

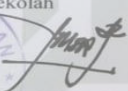
Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Nomor: Un. 04/F. II. 4/PP.00.9/ 20095/2022 Tanggal 20 Desember 2022 Hal Mohon Izin Melakukan Prariset, maka saya yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak Provinsi Riau memberikan rekomendasi kepada :

Nama	: SELLA GUSMINITA
NIM	: 11910322309
Jurusan	: Manajemen Pendidikan Islam ( BK)
Jenjang	: S1

Pada prinsipnya kami tidak keberakatan yang bersangkutan melakukan Kegiatan Prariset di SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak Provinsi Riau.

Demikianlah surat Rekomendasi ini dibuat untuk dapat dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Sungai Apit  
Tanggal : 06 Januari 2023

Kepala Sekolah  
  
**M A S D A R, S. Pd, MM**  
NIP. 19650528 200501 1 004

**UIN SUSKA RIAU**



## Lampiran 8. Blangko Pengesahan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampar Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

---

**PENGESAHAN PERBAIKAN  
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa	: Sella Gusminita
Nomor Induk Mahasiswa	: 11910322309
Hari/Tanggal Ujian	: Selasa/ 01 November 2022
Judul Proposal Ujian	: Upaya Guru Bimbingan dan Konsling dalam Meningkatkan Motovasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online di SMAN 1 Sungai Apit Kabupaten Siak
Isi Proposal	: Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Fitra Herlinda, M.Ag	PENGUJI I		
2.	Suci Habibah, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag  
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 23 Januari 2023  
Peserta Ujian Proposal



Sella Gusminita  
NIM. 11910322309



UIN SUSKA RIAU


## Contoh 9. Surat Izin Riset

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail. eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

---

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/1765/2023 Pekanbaru,01 Februari 2023 M  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Kepada  
 Yth. Gubernur Riau  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
 Satu Pintu  
 Provinsi Riau  
 Di Pekanbaru


*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*  
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Sella Gusminita**  
 NIM : 11910322309  
 Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2023  
 Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online di SMAN 1 Sungai Apit Kabupaten Siak  
 Lokasi Penelitian : SMAN 1 Sungai Apit Kabupaten Siak  
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (01 Februari 2023 s.d 01 Mei 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



a.n. Rektor  
 Dekan  
**Dr. H. Kadar, M.Ag.**  
 NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :  
 Rektor UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU



## Lampiran 10. Surat Rekomendasi Riset

© Hak cipta milik UIN Suska Riau


State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.




**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
 Email : dpmtsp@riau.go.id

---

**REKOMENDASI**  
 Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/53388  
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



**1.04.02.01**  
 Pemohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor :  
 Un.04/F.II/PP.00.9/1765/2023 Tanggal 1 Februari 2023, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama	: SELLA GUSMINITA
2. NIM / KTP	: 119103223090
3. Program Studi	: MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
4. Jenjang	: S1
5. Alamat	: PEKANBARU
6. Judul Penelitian	: UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI SMAN 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK
7. Lokasi Penelitian	: SMAN 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK


Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
- Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
- Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 2 Februari 2023

Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :  
 Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)



**DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 PROVINSI RIAU**

**Tembusan :**  
 Disampaikan Kepada Yth :

- Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
- Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
- Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
- Yang Bersangkutan

UIN SUSKA RIAU

## Lampiran 11. Surat Izin Riset Dari Dinas Pendidikan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
JL. CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 076122552 / 076121553  
PEKANBARU

Pekanbaru, 03 FEB 2023

Nomor	: 800/Disdik/1.3/2023/ 2484	Kepada	Yth. Kepala SMAN 1 Sungai Apit
Sifat	: Biasa	di-	Tempat
Lampiran	:		
Hal	: Izin Riset / Penelitian		

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/53388 Tanggal 2 Februari 2023 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama	: SELLA GUSMINITA
NIM/KTP	: 119103223090
Program Studi	: MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
Jenjang	: S1
Alamat	: PEKANBARU
Judul Penelitian	: UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI SMAN 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK
Lokasi Penelitian	: SMA NEGERI 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
PROVINSI RIAU  
SEKRETARIS

  
TATI LINDAWATI, SH, M.SI  
Pembina Tingkat I (IV/b)  
NIP. 19660717 198603 2 002

Tembusan:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau


UIN SUSKA RIAU



## Lampiran 12. Surat Balasan Riset dari Sekolah

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH MENENGAH ATAS ( SMA ) NEGERI 1 SUNGAI APIT**

Alamat	: Jl.GajahMada	KodePos	: 28762
Email	: sman1sungaiapit@gmail.com	Telp	: :
NSS	: 301091103004	NPSN	: 10403421

Akreditasi : A

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 422 / SMAN 1 Sungai Apit / 2023/ 039.a

Berdasarkan surat Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, Nomor: 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/53388 tanggal 2 Februari 2023 tentang pelaksanaan izin riset, maka saya yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Sungai Apit Kabupaten Siak dengan ini menerangkan bahwa :

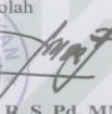

Nama	: SELLA GUSMINITA
NIM	: 119103223090
Jurusan	: Manajemen Pendidikan Islam
Jenjang	: S1

Nama tersebut benar telah menyelesaikan kegiatan penelitian / riset di SMA Negeri 1 Sungai Apit, guna mendapatkan data penelitiannya yang berjudul : **"UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI SMAN 1 SUNGAI APIT KABUPATEN SIAK"**.

Demikianlah surat keterangan riset ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Sungai Apit  
 Tanggal : 28 Maret 2023

Kepala Sekolah

  
  
**M A S D A R, S. Pd, MM**  
**NIP. 19650526 200501 1 004**

UIN SUSKA RIAU

### Lampiran 13. Surat Perpanjangan Pembimbing

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas, No. 155 Km. 18 Tampar Pekanbaru Riau 28200 P.O. BOX 1024 Telp. (0761) 981647  
Faks. (0761) 981647 Web: www.uin-suska.ac.id E-mail: atak\_uin-suska@yahoo.co.id

Noor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/7987/2023 Pekanbaru, 15 Mei 2023  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : -  
 Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Kepada  
 Yth. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons  
 Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
 Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarakatuh*  
 Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : SELLA GUSMINITA  
 NIM : 11910322309  
 Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam  
 Judul : Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online di SMA Negeri Sungai Apit Kabupaten Siak  
 Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Manajemen Pendidikan Islam dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam  
 an, Dekan  
 an, Wakil Dekan I  
 Dr. Zulkasih, M.Ag.  
 NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU

## Lampiran 14. Blangko Kegiatan Bimbingan Skripsi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau


Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.










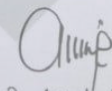
UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0781) 7077307 Fax. (0781) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
  - a. Seminar usul Penelitian :
  - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Pr. Amrah Diniaty M.Pd., kons.
3. Nama Mahasiswa : Sella Gusminiba
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11910322309
5. Kegiatan : Bimbingan

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	16 Juni 2022	Bimbingan Bab (I, II, III)		
2.	1 Februari 2023	Bimbingan instrumen penelitian		
3.	31 Maret 2023	Bimbingan Bab (4 dan 5)		
4.	6 April 2023	Bimbingan Bab (4 dan 5)		
5.	13 April 2023	Bimbingan Abstrak		
6.	5 Mei 2023	Bimbingan Abstrak dan lampiran		
7.	15 Mei 2023	dan skripsi		

Pekanbaru, 15 Mei ..... 2023  
Pembimbing,  
  
Pr. Amrah Diniaty M.Pd., kons.  
NIP. 197511152003123001



## RIWAYAT HIDUP



Sella Gusminita dilahirkan di Parit Makmur, 21 Agustus 2001. Penulis merupakan anak dari pasangan Bapak Auzar dan Ibu Asnimar. Anak kelima dari lima bersaudara. Dengan saudara kandung, kakak Romi Supita, dan kakak Nani Gustita, abang Aryanto dan abang Puji Susanto. Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah SDN 005 Parit Makmur lulus pada tahun 2013. Selanjutnya penulis melanjutkan ke SMP Negeri 05 Teluk Mesjid lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan di SMA Negeri 1 Sungai Apit lulus pada tahun 2019. Pada tahun yang sama penulis diterima di perguruan tinggi yang ada di pekanbaru yaitu Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA RIAU), pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Kosentrasi Bimbingan dan Konseling. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Benayah Kecamatan Pusako Kabupaten Siak pada bulan Juli-Agustus 2022. Dan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 2 Bangkinang Kota pada bulan Oktober-Desember 2022. Penulis melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Sungai Apit, *alhamdulillah* akhirnya penulis dinyatakan “LULUS” pada tanggal 15 Juni 2023 berdasarkan ujian sarjana dengan prediket “*CUMLOUDE*” dan berhak menyandang gelar sarjana Pendidikan (S.Pd).

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.