

## Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling

Nurul Jannah, Mudjiran & Herman Nirwana  
Universitas Negeri Padang  
e-mail: [Nuruljannah@gmail.com](mailto:Nuruljannah@gmail.com)

### Abstract

*The research purpose to: (1) describe the game addiction on the student, (2) describe the student motivation, (3) find out the correlation between game addiction with student motivation. The research methodology was quantitative approach to the type of descriptive correlational. The research population was 739 students of SMP N 25 Padang academic year 2013/2014. The research sample was 266 students selected by stratified random sampling technique. The instrument used was a questionnaire with a reliability of 0.870 (game addiction) and 0.861 (learn motivation). Data were analyzed using descriptive statistical techniques and Product Moment Correlation. The research results showed that: (1) game addiction students in general are at the high category, (2) learn motivation students in general are at a high enough category, (3) there is a significant negative correlation between game addiction with students motivation, with a correlation coefficient of -0.301. Implications in guidance and counseling will discussed.*

**Keywords:** *Game Addiction, Learning Motivation*

---

Copyright ©2016 Universitas Negeri Padang All rights reserved

---

### PENDAHULUAN

Siswa yang memiliki motivasi belajar ditandai adanya perhatian, konsentrasi, dan ketekunan dari diri siswa. Motivasi belajar mampu mengarahkan diri dan mengendalikan perilaku seseorang sehingga menunjukkan nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan, dan ketertiban.

Motivasi belajar menurut Asrori (2007: 183) dapat diartikan sebagai: (1) dorongan yang muncul dari diri seseorang baik secara disadari atau tidak disadari untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu, (2) usaha-usaha yang dapat membuat seseorang atau sekelompok orang untuk melakukan sesuatu agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dari dua definisi di atas maka motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu: (1) motivasi berasal dari dalam diri seseorang, yang seringkali disebut dengan istilah motivasi intrinsik, (2) motivasi dari luar berupa usaha pembentukan dari orang lain yang sering disebut motivasi ekstrinsik.

Menurut Sardiman (2012: 83) siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memiliki ciri-ciri (1) ketekunan dalam belajar dan tugas, (2) keuletan menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan ketertarikan dalam belajar, (4) kemandirian dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar dilihat dari perhatiannya terhadap proses belajar yang mana menyangkut minat untuk belajar, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi menampakkan minat yang besar, perhatian yang penuh terhadap belajar dan tugas tanpa mengenal perasaan bosan, apalagi menyerah. Sebaliknya pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, mereka menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindari dari kegiatan belajar.

Perhatian, konsentrasi dan ketekunan dari dalam diri terhadap proses belajar sangat penting untuk mewujudkannya tujuan belajar yang baik. Namun, disisi lain banyak godaan yang dapat mengganggu motivasi belajar siswa salah satunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat sehingga menghasilkan beraneka ragam produk teknologi informasi yang memanfaatkan media visual elektronik atau fasilitas *internet* seperti komputer, *laptop*, *handphone* (HP), dan *tab*. Teknologi elektronik yang sedang *trend* dan menyenangkan dikalangan anak-anak atau siswa yaitu *game*.

---

---

*Game* menurut Neumann & Morgenstern (dalam, Arizona & Galih 2013) yaitu permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok dengan strategi yang dibangun untuk mencapai kemenangan. Senada dengan pendapat di atas Adams (2010: 3) juga mengemukakan *game* adalah permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main, sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan yang dapat diakses oleh banyak pemain, yang dihubungkan dengan *internet*, melalui komputer, *laptop*, *handphone*, dan *tab*.

Seorang pakar adiksi *video game* di Amerika dari Nowingham Trent University, Mark Griffiths mengungkapkan hasil penelitiannya pada anak usia awal belasan tahun hampir sepertiganya bermain *game* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja bahkan *game* yang telah menjadi industri bernilai milyaran *dollar* kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa (Young & Abreu, 2011: 75). Young & Abreu (2011: 4) sebuah studi di Finlandia menyelidiki kecanduan *game* terjadi pada anak umur 12 & 18 tahun yang menunjukkan bahwa 4,7% anak perempuan dan 5,3% anak laki-laki. Kemudian di Korea Selatan siswa menghabiskan rata-rata 23 jam perminggu dan ini sama dengan negara lainnya di mana kecanduan *game* sangat populer di kalangan anak atau remaja Price (2011: 87).

Lee, Chen, & Holim (2007: 212) menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau *handphone* untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial. Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan *research* di Low State University bahwa kelamaan bermain *game* akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun, senada dengan hasil penelitian mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya yaitu anak kecanduan *game* akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena anak lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah (Angela, 2013: 540).

*Game* di tanah air juga mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi anak yang beranjak remaja. APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia) total pengguna *internet* Indonesia pertahun 2013 mencapai 71.19 juta. Hal tersebut menunjukkan bahwa *internet* di Indonesia sudah mencapai 28% dari total populasi penduduk Indonesia yang sebesar 248 juta jiwa. Angka tersebut meningkat sebanyak 13% dibandingkan dengan tahun 2012 yang mencapai 63 juta pengguna. Data pengguna *internet* aktif, diperkirakan pemain *game* di Indonesia berkisar 6 jutaan, atau sekitar 10% dari jumlah pengguna *internet*. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir tiap hari bermain *game* dengan mengakses/mendownload permainan melalui *internet*.

Pantauan dan data dari Padang Ekspres (Mei 2014: 13) 80% siswa pelajar kecanduan bermain *game* dengan menghabiskan waktu 4 hingga 6 jam seharinya sehingga membuat siswa lupa waktu, makan, belajar. Biaya dan harga yang cukup terjangkau membuat siswa rela menghabiskan uang, serta membuat perilaku siswa menjadi kompulsif, acuh tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat tidak bermain *game*.

Berdasarkan data di atas memberikan suatu gambaran tentang kecanduan *game*, dengan munculnya gejala-gejala kecanduan *game* pada siswa, yang nantinya dapat berdampak negatif pada keadaan fisik dan psikis, serta dampak yang lebih jauh yaitu dapat menurunkan motivasi belajar siswa.

## METODOLOGI

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif korelasional. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 25 Kota Padang yang terdaftar pada semester genap Tahun Ajaran 2013/2014 yang berjumlah 736 siswa, dengan sampel sebanyak 266 siswa yang dipilih dengan teknik *stratified random sampling*.

Instrumen adalah penelitian kuesioner, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,870 (variabel kecanduan *game*) dan 0,861 (variabel motivasi belajar). Data dianalisis dengan teknik statistik deskriptif dan *Product Moment Correlation* menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 20.

## HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh dari lapangan telah lulus uji normalitas dan linearitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) secara keseluruhan kecanduan *game* siswa berada dalam kategori tinggi dengan rata-rata skor 103,45, ini dilihat berdasarkan kategorisasi penskoran dan persentase kecanduan *game* yaitu nilai skor sama dengan atau lebih dari 103 sampai 126 tergolong dalam kategori tinggi, (2) Motivasi belajar siswa berada dalam kategori cukup tinggi dengan rata-rata skor 79,14, (3) analisis hubungan antara kecanduan *game* dengan motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1 : Hasil Analisis Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar**  
N=266

Variabel	$r_{xy}$	Sig
Kecanduan <i>Game</i>	-0,301**	0,000
Motivasi Belajar		

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat hasil analisis diperoleh dari jumlah data sebanyak N=266 bahwa koefisien korelasi kecanduan *game* dengan motivasi belajar yaitu sebesar  $r_{xy} = -0.301$  dengan signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game* dengan motivasi belajar siswa.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game* dengan motivasi belajar siswa Pada bagian berikut akan dijelaskan pembahasan untuk masing-masing variabel yang dikaji dalam penelitian.

### 1. Kecanduan *Game*

Hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan kecanduan *game* berada pada kategori tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 68,96%. Seseorang yang keseringan bermain *game* akan mengalami kecanduan sehingga menghabiskan banyak waktu yang terbuang sia-sia hanya untuk bermain saja dan tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain karena seseorang menganggap *game* lebih penting dari pada hal lainnya, serta timbulnya rasa emosional pada pemain *game* seperti rasa marah saat mengalami kekalahan ataupun rasa senang saat mengalami kemenangan menyebabkan seseorang ingin terus bermain *game*.

Lee (2011: 208) mengemukakan seseorang yang kecanduan *game* dapat dilihat dari komponen kecanduan yakni *excessive use* yang mana seseorang tersebut melupakan seluruh aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah laku. Price (2011: 89) menyatakan kecanduan *game* menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta tidak bisa mendapatkan pengetahuan atau mengalami akademik yang menurun, hal ini senada dengan Anderson & Bushman (2001: 355) yang menyatakan kecanduan *game* membuat prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan makin memburuk.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwasanya kecanduan *game* pada siswa laki-laki lebih tinggi dari pada siswa perempuan. Hal ini sama halnya menurut Young & Abreu (2011: 4) sebuah studi di Finlandia menunjukkan bahwa 5,3% anak laki-laki dan 4,7% anak perempuan yang kecanduan *game*. Sama halnya dari berita harian *telegraph lifestyle roll*, mengungkapkan bahwa perbedaan *gender* terhadap bermain *game* berbeda, bahwasanya anak laki-laki cenderung memiliki hasrat untuk mengalahkan, karena pada otak laki-laki berkaitan dengan rasa dihargai dan kecanduan karena

---

semakin banyak lawan mereka kalah dan semakin banyak poin yang didapatkan akan membuat bagian otak semakin terangsang dan menjadi kecanduan, sebaliknya pada perempuan kurang terangsang untuk menjadi kecanduan. Profesor Allan Reiss dari penelitian *Interdisipliner* ilmu otak di Universitas Stanford California juga menyatakan bahwa perempuan dan laki-laki sama pemahamannya untuk bermain *game* namun, perempuan tidak memiliki *neurologi* yang sama dengan laki-laki untuk menang, karena laki-laki cenderung lebih teritorial secara intrinsik (penakhluk) dan berbeda dengan perempuan (Bintang, 2010).

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa seseorang yang kecanduan *game* tidak mampu mengontrol, mengurangi, menghentikan permainan, mengabaikan aktifitas lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan makin memburuk. Hasil temuan ini, maka perlu kiranya dilakukan upaya untuk mengurangi kecanduan *game* pada siswa agar tidak terjadi dampak negatif pada kehidupan sehari-hari terutama pada siswa laki-laki yang kategori kecanduan *game*nya tinggi. Tentunya dibutuhkan pelayanan bimbingan dan konseling untuk membantu siswa dalam mengurangi kecanduan *game*.

## 2. Motivasi Belajar

Hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 52.76%. Ngilim (2007: 72) motivasi mengandung tiga komponen pokok yaitu menggerakkan, mengarahkan, dan menopang tingkah laku. Seseorang akan termotivasi apabila dia percaya bahwa suatu perilaku tertentu akan menghasilkan hasil tertentu yang mempunyai nilai positif bagi dirinya dan dapat dicapai dengan usaha yang dilakukannya. Djaali (2007: 105) motivasi adalah hasil dari interaksi antara harapan akan sukses dengan rasa takut akan mengalami kegagalan. Jika harapan akan sukses lebih besar dibandingkan rasa takut akan mengalami kegagalan, maka orang akan termotivasi untuk mencapai tujuannya. Sebaliknya jika rasa takut akan mengalami kegagalan lebih dominan dibandingkan harapan akan sukses, maka orang tersebut tidak akan termotivasi untuk mencapai tujuannya.

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2009: 97) salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah kemampuan saat belajar. Kemampuan ini meliputi aspek perhatian, konsentrasi, ingatan, dan daya pikir. Motivasi dalam diri dengan proses ketekunan mengulang membaca materi pelajaran, tidak mudah putus asa dalam menyelesaikan tugas, ketertarikan dalam mengikuti pelajaran, merupakan ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar sehingga terwujudnya tujuan dan mendapatkan hasil yang memuaskan dalam proses belajar pembelajar Sardiman (2012: 83). Siswa yang termotivasi dalam belajar akan terus menerus bekerja walaupun guru meninggalkan kelas, mengerjakan tugas tambahan, tidak mau membuang waktu, aktif mengerjakan pekerjaan sekolah di luar jam pelajaran dan mencari aktifitas yang berkaitan dengan belajar.

Menurunnya motivasi belajar pada siswa akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. *Mood* dan konsentrasi adalah suatu komponen yang penting diperlukan untuk aktivitas, minat dan motivasi belajar pada siswa. Siswa yang malas belajar dan sering membolos akan mempengaruhi motivasi belajar dan prestasi belajar namun, apabila siswa tidak mengurangi atau menghentungkan tindakan yang tidak perlu seperti bermain maka hal ini akan mengganggu pikiran dan konsentrasi untuk belajar Muhibbin (2012:124).

Berdasarkan hasil temuan penelitian tentang motivasi belajar dikategori cukup tinggi, namun tetap diupayakannya layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa agar nantinya bisa tetap dipertahankan dan diperhatikan.

## 3. Hubungan antara Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game* dengan motivasi belajar dengan koefisien korelasi sebesar -0,301. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game* maka semakin rendah

motivasi belajar siswa, dan begitu sebaliknya semakin rendah kecanduan *game* semakin tinggi motivasi belajar siswa.

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi menampakkan minat yang besar dan perhatian yang penuh terhadap belajar dan tugas, tanpa mengenal perasaan bosan sebaliknya, pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, mereka menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindari dari kegiatan belajar. Lee, Chen, & Holim (2007: 212) menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar monitor komputer atau *handphone* untuk bermain sehingga membuat motivasi belajar dan prestasi menurun, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi pada lingkungan sosial.

Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan *research* di Low State University bahwa kelamaan bermain *game* akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun, senada dengan hasil penelitian mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya yaitu anak kecanduan *game* akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena anak lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah (Angela, 2013: 540).

Seseorang mengenal *game* dimana lama-kelamaan akan merasa kecanduan. Siswa yang kecanduan *game* lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* sehingga menjadi malas belajar, tidak peduli dengan tugas sekolah, kegiatan bersosialisasi seringkali ditinggalkan sehingga motivasi belajar yang dimilikipun cenderung rendah atau menurun karena anak lebih cenderung memilih kegiatan bermain yang mengasyikan.

#### 4. Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa serta Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling

Menurut Price (2011: 48) kecanduan ditandai dengan berlebihan atau tidak terkontrol, keasyikan, dorongan atau perilaku mengenai penggunaan komputer dan layanan *internet* salah satunya bermaian *game*. Siswa yang bermain *game* berlebihan akan menjadi kecanduan. Berbagai dampak dan akibat dapat timbul dari kecanduan *game* ini, diantaranya adalah siswa yang akan cenderung mengalami penurunan motivasi belajarnya sehingga hasil belajar/prestasinya ikut menurun. Pikiran siswa yang kecanduan *game* akan lebih memikirkan perkembangan permainannya dibandingkan dengan perkembangan belajarnya.

Lee, Chen, & Holim (2007: 212) menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar monitor komputer atau *handphone* untuk bermain sehingga membuat motivasi belajar dan prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi pada lingkungan sosial. Untuk membentuk performa akademik yang baik perlu dilakukannya keyakinan dari diri individu untuk mengarahkan atau mau melakukan tindakan penyelesaian tugas akademik secara efektif dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin.

Menurut Orzack (dalam Young & Abreu, 2011: 7) siswa juga akan sulit berkonsentrasi dalam belajar dan ujian sehingga akademik remaja akan ketinggalan, serta kemungkinan gangguan kesehatan dan fisik juga sangat mungkin terjadi. Penyakit punggung juga merupakan hal yang umum terjadi pada orang-orang yang menghabiskan banyak waktu duduk di depan meja komputer dan jika pada malam hari masih sibuk di depan komputer maka waktu tidur juga akan berkurang karena waktu mereka banyak yang terbuang sia-sia. Kecanduan *game* pada siswa juga membuat resah orang tua dan pihak sekolah karena semakin banyak siswa terpengaruh bermain *game* dan melupakan kewajiban belajar mereka serta menurunnya motivasi belajar.

Melihat hal yang demikian, implikasi dalam penelitian ini ada sebagai dasar pembuatan program pelayanan bimbingan dan konseling oleh guru BK untuk segera melakukan tindakan terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game* dan penurunan motivasi belajar. Program pelayanan bimbingan dan konseling yang memerlukan upaya-upaya penanggulangan untuk dapat membantu individu

sebagai proses antar pribadi yang dinamis dengan memusatkan pada kesadaran perilaku siswa terhadap kecanduan *game* dan motivasi belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan hasil penelitian bisa dikemukakan kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Kecanduan *game* siswa secara umum berada pada kategori tinggi.
2. Motivasi belajar siswa secara umum berada pada kategori cukup tinggi.

Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game* dengan motivasi belajar dengan koefisien korelasi sebesar  $-0,301$ . Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game* maka semakin rendah motivasi belajar siswa, dan begitu sebaliknya semakin rendah kecanduan *game* semakin tinggi motivasi belajar siswa.

## IMPLIKASI

Hasil penelitian diketahui adanya hubungan negatif yang signifikan antara hubungan kecanduan *game* dengan motivasi belajar yang mana makin tinggi kecanduan *game* maka motivasi belajar siswa menjadi rendah. Hal ini tentunya perlu menjadi perhatian guru BK di sekolah dengan cara memberikan berbagai jenis layanan yang dibutuhkan oleh siswa baik dalam bentuk format kegiatan klasikal, individual, dan kelompok. Peran guru BK dan layanan BK digunakan untuk dapat mengurangi kecanduan *game* dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan bantuan pemberian layanan BK sesuai kebutuhan siswa. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru BK dalam upaya mengurangi kecanduan *game* dan meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, simpulan penelitian dan implikasi penelitian yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat direkomendasikan sebagai tindak lanjut dari penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Bagi siswa hendaknya dapat membatasi atau membagi waktu untuk bermain *game* dengan belajar serta mengisi waktu luang dengan melakukan hal yang berguna seperti belajar atau berkumpul dengan keluarga serta biasakan bermain *game* yang hanya untuk menyenangkan atau bersifat menghidur saja. Siswa hendaknya juga mengalihkan kepuasan bermain *game* dengan kepuasan memperoleh prestasi belajar yang tinggi.

2. Orangtua siswa

Bagi orangtua memberi batasan waktu untuk bermain *game* anak supaya tidak menjadi kecanduan *game* dengan cara membuat perjanjian dengan anak tentang lamanya bermain *game*, jika tidak dipatuhi maka akan diberi sanksi. Selain itu, orangtua hendaknya memberikan perhatian yang lebih terhadap proses belajar anak di rumah karena keterlibatan orangtua dalam belajar anak sangat penting dalam memotivasi anak dengan meluangkan waktu untuk mendampingi anak belajar di rumah.

3. Bagi Guru BK atau Konselor

Bagi guru BK atau Konselor agar dapat memberikan pelayanan Bimbingan dan Konseling dalam mengurangi kecanduan *game* dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan layanan informasi tentang memanfaatkan waktu senggang dengan hal yang positif, serta informasi tentang dampak negatif dari kecanduan *game* dan untuk cara meningkatkan motivasi belajar guru BK atau

Konselor dapat memberikan layanan informasi dengan materi pentingnya konsentrasi dalam belajar dan kiat semangat dalam belajar. Selain layanan informasi, guru BK atau Konselor memberikan layanan bimbingan kelompok dengan materi cara membagi waktu yang baik, dampak negatif kecanduan *game* dan meningkatkan motivasi belajar dengan bimbingan kelompok siswa dapat memperoleh hal yang berguna untuk pengembangan diri siswa serta membantu dalam kegiatan belajar.

#### 4. Bagi Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan

Diharapkan untuk terus meningkatkan wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap pada calon guru BK/Konselor dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

#### 5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga dapat memperdalam, memperjelas dan memberikan temuan yang baru terkait dengan kecanduan *game* dan motivasi belajar siswa.

### DAFTAR RUJUKAN

- Adams, E. 2010. *Fundamentals of Game Desig (2nd ed)*. New York: New Riders.
- Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2001). "Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature". *Psychological Science*. Vol. 12, No. 5.
- Angela. (2013). Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, (online), Vol 1, No 2, (<http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/Jurnal.pdf>, diakses 18 September 2013).
- APJII. (2010). Reputasi Pengguna dan Pemakai Internet di Indonesia. (Online), (<https://sites.google.com/site/aljannah27/perkembangan-bisnis-online-di-indonesia>, diakses 15 Juli 2013).
- Arizonanataliya, H., & Galih, H. (2013). "Game Shopping Time". *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Vol. 2, No. 1
- Asrori, M. (2007). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Bintang. (2010). *Kecanduan Game*. (Online), (<http://mocca-chi.blogspot.com/2010/08/kenapa-kebanyakan-pria-yang-ketagihan.html>, diakses 20 April 2015).
- Dimiyati., & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lee, E.J. (2011). A Case Study of Internet Game Addiction. *Journal of Addiction Nursing*, (Online), Vol. 22, ([http://wpblog.uncfsu.edu/fsu\\_news/files/2012/01/Journal-of-Addictions-Nursing-Article-on-A-Case-Study-of-Internet-Game-Addiction.pdf](http://wpblog.uncfsu.edu/fsu_news/files/2012/01/Journal-of-Addictions-Nursing-Article-on-A-Case-Study-of-Internet-Game-Addiction.pdf), diakses 23 September 2013).
- Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. (2007). "Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction". *Authors & Digital Games Research Association (DIGRA)*, hlm. 211-217.
- Muhibbin, S. (2002). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Ngalim, P. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Padang Ekspres. (2014). 29 Mei. Kala ABG Kecanduan *Game Online* Bikin Lupa Makan dan Belajar serta 80% Pelajar Bermain *Game*. Hlm.13-14.

Price, H.O. (2011). *Internet Addiction: Psychology of emotions, motivations and actions*. New York: Nova Science Publishers, Inc.

Sardiman. A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Young, K.S., & Abreu, C.N.D. (2011). *Internet Addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: JohnWiley & Sons, Inc.