

UPAYA BIMBINGAN GURU PAK DALAM MELAYANI SISWA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SMK NEGERI 3 MANADO

DIAN CASSIE JANIS

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor penyebab siswa kecanduan *game online*, untuk mengetahui upaya bimbingan guru PAK dalam melayani siswa yang kecanduan *game online* dan untuk mengetahui kendala apa saja yang dihadapi dalam membimbing siswa yang kecanduan *game online*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode yang bersifat deskriptif yang dilaksanakan di SMK Negeri 3 Manado pada tahun 2024.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil analisis dan interpretasi data diperoleh bahwa ada faktor yang menyebabkan siswa kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal disebabkan oleh dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online*, rasa jenuh/bosan, dan kurangnya self control dalam diri siswa. Faktor eksternal disebabkan oleh pengaruh dari lingkungan pertemanan, ketersediaan akses dan teknologi, serta kurang pengawasan dari orang tua. Adapun kendala yang dihadapi oleh guru PAK dalam membimbing siswa yang kecanduan *game online* yaitu sulit untuk mengubah kebiasaan siswa, kurangnya dukungan dari lingkungan siswa, tantangan dalam memotivasi siswa dan juga keterbatasan waktu dalam memberikan bimbingan kepada siswa. Upaya guru PAK dalam melayani siswa yang kecanduan *game online* yaitu dengan melakukan pendekatan personal kepada siswa, adanya kerja sama dengan orang tua siswa, penanaman nilai-nilai agama Kristen, membuat siswa aktif ekstrakurikuler untuk pengalihan perhatian, serta menciptakan suasana belajar yang menarik.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Upaya Bimbingan, Guru PAK