ABSTRAK

MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA KETERGANTUNGAN GAME ONLINE MELALUI TERAPI GETALT (Studi Kasus Siswa "X" di SMA Negeri 2 Sidoarjo)

Diah Ayu Rengganis

(D03212009)

Fokus penelitian pada tingkat semangat belajar siswa "X" ketergantungan pada game online di SMA Negeri 2 dan bagaimana memberikan bantuan pada siswa "X" melalui Terapi Gestalt.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dengan observasi, *interview* (wawancara), dan dokumentasi. Sedangkan informan penelitian adalah siswa'X', dan guru BK SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan terapi Gestalt untuk meningkatkan semangat belajar siswa ketergantungan *game online* di SMA Negeri 2 Sidoarjo menunjukan hasil yang positif. Hal ini berdasarkan perubahan yang ditunjukan siswa X sebelum pelaksanaan terapi dan sebelum terapi dan terdapat perbedaan antara semangat belajar siswa ketergantungan *game online* yang lebih buruk daripada siswa tidak ketergantungan pada *game online*.

Kata Kunci: Semangat Belajar, Ketergantungan Game Online, Terapi Gestalt

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id