

## **PERAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS XI DI SMK SWAKARYA BINJAI**

<sup>1</sup>Azizah Batubara, <sup>2</sup>Risma Dina, <sup>3</sup>Ade Irma Habibie, <sup>4</sup>Seget Tartiyoso  
<sup>1,2,4</sup>Dosen STKIP Budidaya Binjai  
[Azizahbatubara89@gmail.com](mailto:Azizahbatubara89@gmail.com)  
[Rismadina817@gmail.com](mailto:Rismadina817@gmail.com)  
<sup>4</sup>Mahasiswa STKIP Budidaya  
[adeirma730@gmail.com](mailto:adeirma730@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Kecanduan bermain *game online* membuat prestasi siswa di sekolah menurun, bahkan sering kali tidak mengikuti kegiatan sekolah, dikarenakan bermain *game online* tidak kenal waktu. Guru BK sangat berperan penting dalam membantu dan mengarahkan anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah apa saja yang dilakukan guru BK dalam penanganan siswa yang suka bermain *game online* di SMK Swakarya Binjai. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan subjek dalam penelitian adalah guru BK di SMK Swakarya Binjai. Objeknya adalah langkah-langkah yang dilakukan guru BK dalam penanganan siswa yang suka bermain *game online*. Sedangkan metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, kemudian di analisis dan di dekripsikan dalam bentuk tulisan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peranan guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa guru bimbingan dan konseling di haruskan untuk ikut aktif dalam mengawasi perkembangan pada siswa kelas XI di SMK Swakarya Binjai.

*Kata kunci: Peran Guru Bimbingan dan Konseling. Kecanduan, Game Online*

### **ABSTRACT**

*Addiction to playing online games makes students' prestige at school decrease, and often they don't participate in school activities, because playing online games is over time. The guidance and counseling teacher plays an important role in helping and directing student's according to the problems. In this study, the aim of this research is to find out what steps the counseling teachers take in handling students who like to play online games at SMK Swakarya Binjai. This type of research is qualitative research with the subject in the study is the guidance and counseling teacher at SMK Swakarya Binjai. The object is the steps the counseling teacher takes in handling students who like to play online games. While the data collection method uses observation, interview and documentation techniques to obtain the required information, analyzed and described in writing. The results of this study that the role of guidance and counseling teachers in overcoming online game addiction in guidance are required to actively participate in monitoring the development of class XI students at SMK Swakarya Binjai.*

*Keywords: role of guidance and counseling teachers, addiction, online game*

## **I. PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan dunia menuju modrenisasi membuat teknologi semakin canggih. Permainan yang dahulu tradisional, kini sudah beralih menjadi serba elektronik. Permainan elektronik kini dapat dilakukan di mana saja, artinya adalah dapat di akses dengan mudah dan dapat dilakukan di mana saja. Ada banyak permainan elektronik yang didukung sistem jaringan, seperti *x-box*, *nitendo*, *playstation*, *game PC*, dan ada pula permainan

dengan berlainan tempat serta jangkauan yang sangat jauh seperti *game online*.

*Game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan (Nilwan, 2007). *Game online* adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet dan memainkannya dengan komputer ataupun dapat memainkannya melalui *handphone*.

Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Seiring pesatnya teknologi maka berkembanglah *game online* dimana menawarkan berbagai macam kepuasan bagi pengguna. Berdasarkan dari data Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2012 mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2009 sebanyak 30 juta pengguna, tahun 2010 sebanyak 63 juta pengguna atau sekitar 24,23% dari jumlah penduduk Indonesia. Survei yang dilakukan APJII bersama Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2013 hasil mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta meningkat 13 persen di banding tahun 2012.

Pada saat seseorang memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang telah menjadi pecandu berat permainan tersebut hingga berdampak negatif, bahkan banyak yang menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak dan remaja, *game online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan seperti kecanduan pada *game online* tersebut.

Kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *Game Addiction* menurut Grant dan Kim, (Fitri, 2018: 214). Menurut Weinstein (dalam Fitri, 2018:214) seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game online* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya. Menurut Angela (dalam Fitri, 2018:214) kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah *internet addictive disorder*. Jadi, adiksi *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

Terdapat beberapa jenis *game online* yang sering dimainkan oleh remaja (dalam Fitri,

dkk, 2018:215) yaitu *First-person Shooter Games (FPS)*, *Real-time Strategy Game*, *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*, *Cross-platform Online Play*, *Massively Multiplayer Online Browser Game*, dan *Simulation Games*.

Aspek kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

- a. *Saliance*, apabila bermain *game* menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
- b. *Tolerance*, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.
- c. *Mood modification*, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain *game*, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.
- d. *Withdrawal*, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain *game* dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.
- e. *Relapse*, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain *game* secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
- f. *Conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain *game* dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game* (konflik intrapsikis).
- g. *Problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan *game* yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan control.

Seperti contohnya, dalam segi prestasi karena terlalu sering bermain *game online*, waktu belajar berkurang bahkan bisa sama sekali tidak menyisakan waktunya untuk belajar. Dari segi agama, akan meninggalkan sholat, membangkang kepada orangtua, memutuskan hubungan persaudaraan, menciptakan perselisihan dan masalah antar teman. Dari segi keuangan, anak pecandu *game*

*online* cenderung lebih boros, dan menjadikan anak suka berbohong tentang uang, atau bahkan sampai mencuri uang, demi bisa bermain *game online*.

Dari segi sosial, tentu pecandu *game online* mengalami kesusahan dalam hal bersosialisasi, karena kesehariannya lebih asik dengan gadget masing-masing dari pada bermain dengan teman sebayanya. Dari segi kesehatan juga perlu dipertimbangkan, anak yang terlalu banyak bermain *game* lupa dengan waktu, dan lupa dengan makan, sehingga dapat mengganggu jadwal tidur dan jadwal makannya, yang akan menimbulkan penyakit bagi tubuhnya, karena terlalu banyak melakukan aktivitas duduk dan dapat membuat kram pada otot akibat terlalu banyak bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru BK di SMK Swakarya Binjai bahwasanya kebanyakan siswa yang bermain gadget atau *handphone* mereka masing-masing pada saat jam istirahat dan jam pelajaran. Data tersebut didapat bahwa siswa bermain *game online* seperti *mobile legend*, *PUBG*, *HAGO*, dan lain sebagainya. Selanjutnya Guru BK tersebut menyampaikan bahwasanya siswa cenderung kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, yang artinya adalah rendahnya motivasi belajar pada diri siswa. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan bermain *game online* sangat berdampak buruk bagi siswa, salah satunya dalam segi belajar dan siswa cenderung dapat melakukan tindakan atau perilaku yang negatif.

Menurut Nikmah (dalam Ridlo, M, 2019:23) *game online* juga memberikan dampak negatif. Dampak negatif dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* seperti:

- a. Seorang yang bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang.
- b. Bermain *game online* membuat orang menjadi ketagihan.
- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (membolos sekolah).
- d. Dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah dan sebagainya.

e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor dengan telanjang mata dapat membuat mata menjadi minus.

f. Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya.

Hal ini perlu penanganan khusus dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa, salah satunya adalah dengan peran dari seorang guru BK atau konselor sekolah. Guru BK atau konselor memiliki peranan yang sangat penting dalam mengentaskan permasalahan yang dihadapi siswa serta dapat membina atau membentuk tingkah laku positif pada diri siswa

Menurut Winkell (dalam Prayitno 2004) konseling adalah serangkaian kegiatan pokok dalam bentuk bimbingan tujuan agar konseli dapat mengambil keputusan sendiri atas dasar tanggung jawab terhadap berbagai persoalan yang dihadapinya. Menurut Tolbert (dalam Prayitno, 2004) konseling adalah hubungan seseorang dengan orang lain yang dilakukan dengan tatap muka antara dua orang dalam mana konselor melalui hubungan tersebut mampu menunjukkan kemampuan-kemampuan dalam upaya memberikan solusi yang terbaik dari apa yang dialami oleh klien.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 111 Tahun 2014 tujuan Bimbingan dan Konseling dalam (dalam Yusuf, 2017) tujuan umum bimbingan dan konseling adalah untuk membantu membantu peserta didik/ konseli agar dapat mencapai kematangan dan kemandirian dalam kehidupannya serta menjalankan tugas-tugas perkembangannya yang mencakup aspek pribadi, sosial, belajar, karir, secara utuh dan optimal.

Berdasarkan Permendikbud, Nomor 111 Tahun 2014 (dalam Yusuf, 2017) bahwa pelayanan bimbingan dan konseling di satuan Pendidikan disusun sekurang kurangnya dengan menggunakan sistematika sebagai berikut: (1) Rasional, (2) Visi dan misi, (3) Deskripsi kebutuhan, (4) Tujuan, (5) Komponen program, (6) Bidang layanan, (7) Rencana oprasional (*action plan*), (8) Pengembangan tema atau topik, (9) Pengembangan rencana pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling (RPLBK), (10)

Evaluasi, pelaporan dan tindak lanjut, dan (11) Anggaran biaya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui peran guru Bimbingan Konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas XI di SMK Swakarya Binjai.
- b. Untuk mengetahui faktor pendukung peran guru Bimbingan Konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas XI di SMK Swakarya Binjai.
- c. Untuk mengetahui apa faktor penghambat peran guru Bimbingan Konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas XI di SMK Swakarya Binjai.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi penelitian ini di laksanakan di SMK Swakarya Binjai. Jalan Saman Hudi No. 17 Binjai, Kelurahan Satria, Kecamatan Binjai Kota, Kota Binjai. Adapun jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian 1 Guru Bimbingan dan Konseling di SMK Swakarya Binjai.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah: (1) observasi yang dilakukan secara langsung bersama objek yang diteliti, peneliti melakukan observasi non partisipan melalui pengamatan yang terkait dengan penelitian yaitu peran Guru BK dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa, (2) wawancara dalam penelitian ini adalah bebas terpimpin yaitu peneliti mengajukan pertanyaan kepada responden berdasarkan pedoman wawancara yang sudah disiapkan secara lengkap dengan suasana yang tidak formal, dan (3) dan studi dokumentasi dalam penelitian ini adalah digunakan untuk mendapatkan data tentang profil SMK Swakarya Binjai yang meliputi letak geografis, sarana dan prasarana, visi, misi, dan tujuan sekolah.

Data dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan reduksi data (*data reduction*). Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pengurangan data, baik pengurangan terhadap data yang kurang perlu dan tidak relevan maupun penambahan

terhadap data yang masih kurang.

Reduksi data diawali dengan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dicari tema dan polanya terhadap isi dari suatu data yang berasal dari lapangan. Dalam hal ini difokuskan pada tema pokok yang berkaitan dengan peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan bapak Muhammad Azhari selaku guru bimbingan dan konseling “*Game online* saat ini memang sangat berkembang di Era teknologi sekarang ini dan sangat pesat perkembangannya. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. *Game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Namun kecanduan *game online* pada siswa saat ini tidak bisa di hindari karena perkembangan teknologi di Era sekarang sangat pesat serta membuat resah orang tua dan juga pihak sekolah karena semakin banyak siswa terpengaruh bermain *game online* maka akan menurun motivasi belajar pada diri siswa bahkan dapat melupakan kewajiban belajar dan kewajiban dalam agamanya”.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan bapak Muhammad Azhari selaku guru bimbingan dan konseling “karena kecanduan *game online* membuat siswa yang cenderung kurang memperhatikan gurunya dan tidak fokus pada saat dilaksanakannya proses belajar mengajar di sekolah. Karena disebabkan pikiran mereka hanya tertuju pada *handphone* dan *game* favoritnya saja, karena asyik bermain *game* berdampak dengan pekerjaan rumah, tidak mengerjakan PR, bahkan terkadang ketika jadwal ulangan harian berlangsung mereka pun tidak ada melakukan persiapan, bahkan mungkin malah mereka lebih memilih tidur sampai larut malam hanya untuk kepentingan *game* mereka, sehingga menyebabkan hasil nilai ulangan harian yang rendah”.

Adapun secara umum hasil observasi dalam penelitian ini dirangkum pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi

Nomor	Kejadian	Analisis
1.	Integeritas	Guru BK menunjukkan kepribadian yang baik seperti, sikap yang ramah, lembut dan perhatian kepada siswanya
2.	Komunikasi efektif	Guru BK mampu berkomunikasi dengan baik di lingkungan sekolah, terlihat dari banyaknya siswa dan guru yang memberikan sambutan hangat kepada guru BK
3.	Pemberian reward/hadiah	Belum adanya pemberian reward yang di berikan oleh guru BK kepada siswa
4	Pemberian arahan dan motivasi	Guru BK memberikan arahan kepada siswa tentang bahayanya <i>game online</i> dengan memberikan beberapa layanan yang dapat membantu mengurangi siswa yang kecanduan <i>game online</i>
5	Pemberian layanan	Memberikan layanan bimbingan dan konseling seperti layanan informasi yang terkait dengan <i>game online</i>
6	Tindak lanjut	Guru BK membimbing siswa untuk tidak terlalu fokus terhadap <i>game online</i> agar terwujudnya pembelajaran yang efektif
7	Efisiensi waktu pelaksanaan	Belum adanya jam khusus BK di sekolah SMK Swakarya Binjai dan guru BK memberikan pelayanan di luar jam pembelajaran dalam hal ini guru BK memberikan layanan dengan tema “Dampak Game Online Bagi Siswa”
		keseluruhan program pendidikan di lingkungan sekolah.

### **Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online***

Guru adalah orangtua siswa di sekolah bagi para siswa sehingga peran mereka adalah kurang lebih sama dengan peran orang tua dirumah, bagi siswa guru di anggap sebagai figur utama yang kerap ditiru setelah figur orangtua. Untuk itulah, guru diharapkan bisa ikut aktif mengawasi perkembangan siswa di sekolah. Pada masa sekarang ini hampir seluruh lembaga pendidik sudah memiliki guru bimbingan dan konseling disekolah. Usaha ini dilakukan karena guru Bimbingan dan Konseling dipandang sebagai salah satu unsur yang dapat membantu proses pendidikan Bimbingan dan Konseling merupakan salah satu unsur terpadu dalam

Dengan demikian, bimbingan dan konseling ini merupakan salah satu tugas yang sebaiknya dilakukan oleh setiap pendidik (guru) yang bertugas di sekolah. Walaupun demikian, diantar guru banyak yang tidak menyadari bahwa

bimbingan dan konseling bagian dari tugas sebagai pendidik (guru). Perilaku dan perlakuan guru terhadap siswa merupakan salah satu unsur penting yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar dan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat menerapkan bimbingan dan konseling di dalamnya.

Guru bimbingan dan konseling berperan dalam berbagai upaya untuk mengungkapkan masalah yang di hadapi siswa apalagi bagi siswa yang memiliki masalah dalam belajar terkait

dengan kecanduan *game online*. Untuk itu, guru di harapkan bisa ikut aktif mengawasi perkembangan siswa di sekolah. Menurut peneliti, guru bimbingan dan konseling memanglah harus memiliki usaha yang lebih keras dalam memperhatikan siswanya terlebih dalam usahanya mengurangi perilaku kecanduan *game online* karena sekarang ini minat dan keinginan siswa untuk belajar sudah jauh berkurang.

### **Faktor Pendukung Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Kecanduan Game Online**

Sekolah merupakan titik tengah seorang anak belajar bagaimana bersikap mendewasakan diri, mulai dari proses berfikir hingga tindakan yang akan diambil. Dalam mereduksi kecanduan *game online*, disekolah ada pihak yang berperan dan dapat membantu proses pelaksanaan kegiatan secara aktif untuk mengatasi kecanduan *game online*.

#### a. Keluarga (Orang Tua)

Keluarga merupakan inti dari suatu proses bagaimana seorang anak menjalani kehidupan sehari – hari. Dalam hal ini peran keluarga sangat dibutuhkan dalam mereduksi anak yang kecanduan *game online*. Baik dari cara satu keluarga (orang tua) mendidik, bentuk relasi antar anggota, keluarga dengan anak, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.

#### b. Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebagai pimpinan tertinggi didalam suatu sekolah mempunyai tugas yang kompleks dan sangat menentukan maju mundurnya suatu sekolah. Perencanaan program sekolah yang menyangkut tujuan untuk mengatasi kecanduan *game online* yang ingin dicapai, materi belajar baik yang bersifat akademis maupun yang bersifat praktis, sampai kepada hal yang terkait peserta didik merupakan tugas pokok bersama kepala sekolah. Dalam hal ini kepala sekolah menjadi pengawas pokok setiap elemen-elemen yang ada dibawah jajarannya termasuk peserta didik yang diarahkan sehingga dapat mengurangi kecanduan *game online*, kepala sekolah juga dapat berperan dalam mengkoordinasikan kepada peserta didiknya untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada.

#### c. Wali Kelas / Guru Mata Pelajaran

Guru mata pelajaran / wali kelas dalam tindakan ini atau penerapan program pendidikan disekolah memiliki peranan yang penting juga. Di dalam kegiatan belajar mengajar guru juga dapat memasukkan materi tentang *game online* serta memberi tahu apa dampak dari bermain *game online* tersebut.

#### d. Guru Bimbingan dan Konseling

Pelayanan Bimbingan dan Konseling disekolah merupakan usaha membantu peserta didik dalam pengembangan kehidupan pribadi, sosial, belajar, serta perencanaan dan pengembangan karier. Pelayanan bimbingan dan konseling memfasilitasi berbagai perkembangan peserta didik secara individual, kelompok dan klasikal.

Berdasarkan penelitian Simarmata & Citra (2020) bahwasanya kecanduan internet/*game online* sangat berpengaruh terhadap keterampilan sosial, dan Guru BK sangat memiliki kontribusi atau faktor pendukung dalam menangani atau mengatasi kecanduan tersebut. Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa antara lain: orangtua siswa, kepala sekolah, walikelas, guru BK. Serta diri siswa itu sendiri.

### **Faktor Penghambat Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Kecanduan Game Online**

Guru bimbingan dan konseling berperan penting dalam menyelesaikan semua permasalahan siswa terutama jika berkaitan dengan belajar maupun perilaku yang negatif ada banyak cara yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan siswa. Namun ketika membantu siswa dalam mengatasi masalah yang di hadapinya ada pula faktor yang menghambatnya.

#### a. Faktor Internal

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru bimbingan dan konseling tentang faktor penghambat peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa, terdapat beberapa faktor penghambat yaitu ; diri siswa sendiri.

Mengapa di katakan diri siswa itu sendiri ? Karena jika diri siswa itu sendiri tidak mampu untuk merubah pola pandang dan pola

hidupnya sendiri tentang *game online*, bagaimana orang lain bisa merubahnya. Jika niatnya saja untuk merubah diri belum tertanam di diri siswa tersebut.

b. Faktor Eksternal

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru bimbingan dan konseling tentang faktor penghambat peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa, terdapat beberapa faktor penghambat eksternal di antaranya lingkungan yang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang kurang baik, orangtua/keluarga.

Dalam penelitian Suplig (2017) “ ketika seseorang mengalami kecanduan *game online* maka itu akan sangat mempengaruhi kecerdasan sosial dimana orang tersebut akan sulit bersosialisasi dengan orang lain dan lebih suka bersosialisasi di dunia maya. Dalam penelitian Ismi, Akmal (2020) “ orang-orang yang menggunakan kemajuan teknologi pada bidang internet mengalami kecanduan sehingga melupakan dunia nyata yaitu terhadap perilaku siswa malas melakukan hal lain selain bermain game, boros apabila sedang bermain game dan berbohong pada orangtua demi bermain *game online*.”

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, bahwasanya kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

- a. Peran Guru Bimbingan dan Konseling adalah harus aktif dalam mengawasi perkembangan pada siswa terkait dengan kecenderungan dan kecanduan pada *game online*.
- b. Faktor pendukung dalam mengatasi *game online* adalah pada diri siswa dan kontribusi dari lingkungan yaitu orangtua/keluarga, guru terutama Guru BK dalam mengoptimalkan pelayanan konseling
- c. Faktor penghambat dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa yaitu pada diri siswa, lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang kurang baik, dan orangtua/keluarga.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Munnajib, S.M. (2016). *Bahaya Game*. Solo : Aqwam Media
- Fitri, E, dkk. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta*

*Peran Bimbingan dan Konseling*. Jurnal IICET. 4(3). (211-219).

Ismi, N. & Akmal. (2020). *Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*. Journal of Civic Education. 3(1) (1-10).

Nilwan, A. (2007). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta : Elex Media Komputondo.

Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya*. Jurnal UGM, Buletin Psikologi. 27(2) (148-158).

Prayitno. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta.

Ridlo, M. (2019). *Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Siswa Pecandu Game Online di MA Al-Muniroh Kecamatan Ujung Pangkal Gresik*. Skripsi Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Simarmata, S.W. & Citra, Y. (2020). *Kecanduan Internet terhadap Keterampilan Sosial di Era Generasi Milenial*. Jurnal Bimbingan dan Konseling, 9 (1): 16-21.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabet.

Suplig, M.A. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah di Makasar*. Jurnal JAFFRAY. 15(2) (177-200).

Syamsu, Y. (2017). *Bimbingan dan Konseling Perkembangan Suatu Pendekatan Komperhensi*. Bandung : Refika Aditama.