

## Layanan Bimbingan Konseling SMP N 1 Parigi Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa

Nisa Nurrohmah<sup>1</sup>, Riksa Iqomah<sup>2</sup>, Bela Safitri<sup>3</sup>, Deni Fasliah<sup>4</sup>,

Annisa Kania Fauzani Tarigan<sup>5</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiah Nahdlatul Ulama' Al-Farabi Pangandaran

Jl. Raya Cigugur KM. 3 Kompleks Pesantren Babakan Jamanis, Kel. Karang Benda, Kec. Parigi, Kab. Pangandaran, Jawa Barat 46393

Email: [nisanurrohmah@stitnualfarabi.ac.id](mailto:nisanurrohmah@stitnualfarabi.ac.id), [riksaiqomah@stitnualfarabi.ac.id](mailto:riksaiqomah@stitnualfarabi.ac.id), [belasafitri@stitnualfarabi.ac.id](mailto:belasafitri@stitnualfarabi.ac.id), [denifasliah@stitnualfarabi.ac.id](mailto:denifasliah@stitnualfarabi.ac.id), [akaniaftarigan@stitnualfarabi.ac.id](mailto:akaniaftarigan@stitnualfarabi.ac.id)

**Abstract.** *Online games are games that are liked by teenagers today and one of them is SMP N 1 Parigi students. To anticipate and minimize the bad impact that will occur for online students, it is necessary to have guidance from the school and especially from the parents of the students themselves. The purpose of this study was to determine the guidance and counseling services in overcoming the problems of students who are addicted to online games, special services to overcome online game addiction. This research is a qualitative research using a descriptive approach. Data were collected by interview, observation, documentation and recording. The results showed that the positive and negative impacts of online game addiction on students' academic behavior patterns and student learning outcomes. To reduce online game addiction in students, guidance and counseling services used by teachers are group guidance services. That is by providing an understanding of the dangers of playing excessive online games, both in groups which BK is often done in class or individually through group guidance services.*

**Keywords:** *Online Game, Addiction, Group Service*

**Abstrak.** Game online merupakan suatu permainan yang disukai para kalangan remaja saat ini dan salah satunya adalah siswa SMP N 1 Parigi. Untuk mengantisipasi dan meminimalisir adanya dampak buruk yang akan terjadi bagi para siswa online maka diperlukan sebuah bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua siswa itu sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui layanan bimbingan dan konseling dalam mengatasi masalah siswa yang kecanduan game online, layanan khusus untuk mengatasi kecanduan game online. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif Dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan dengan wawancara, observasi, dokumentasi dan pencatatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif akibat kecanduan game online terhadap pola perilaku akademis siswa dan hasil belajar siswa. Untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa dengan layanan bimbingan dan konseling yang digunakan guru adalah layanan bimbingan kelompok. Yaitu dengan memberikan pemahaman terhadap bahaya dari memainkan game online yang berlebihan, baik secara kelompok yang sering dilakukan BK didalam kelas ataupun secara individual melalui layanan bimbingan kelompok

Kata kunci: Game Online, Kecanduan, Layanan Kelompok

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses budaya yang meningkatkan harkat dan martabat Manusia, melalui proses yang panjang dan seumur hidup. Pendidikan dimulai dari lingkungan keluarga, dilanjutkan dan ditempatkan di lingkungan sekolah, diperkaya dalam lingkungan masyarakat dan hasilnya digunakan untuk membangun kehidupan pribadi, agama, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Pada saat yang sama, lembaga pendidikan diharapkan untuk beradaptasi dengan globalisasi, Perkembangan teknologi, industrialisasi dan informasi yang semakin

kompleks. Hal ini bertujuan agar lulusan lembaga pendidikan menjadi pemimpin, pengelola, inovator, operator yang efektif, mampu beradaptasi dengan perubahan. Oleh karena itu, sistem pendidikan masa depan perlu dikembangkan agar dapat lebih tanggap terhadap kebutuhan dan tantangan masyarakat masa depan.<sup>1</sup>

Terjadinya globalisasi, perkembangan teknologi dan industrialisasi serta informasi yang semakin kompleks, sehingga menghasilkan produk teknologi yang tidak terhingga jumlahnya, dan beraneka jenis ragam tertentu untuk memenuhi kebutuhan manusia di bidang pendidikan, kesehatan dan rekreasi. Salah satu produk teknologi yang sedang marak dan heboh di kalangan pelajar saat ini adalah game online.

Pesatnya perkembangan teknologi telah membawa perubahan pada semua lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang, sehingga mendorong perolehan penemuan-penemuan teknologi baru yang dapat digunakan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan manusia. Salah satu produk manusia ini adalah Internet. Salah satu manfaat dari pesatnya perkembangan teknologi internet saat ini adalah sebagai sarana hiburan, seperti bermain. Game yang menggunakan koneksi internet disebut game online, dan media game online memiliki pengaruh besar pada pikiran orang, dan diserap melalui indera visual dan pendengaran. Dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, game telah berkembang pesat di seluruh dunia, seperti halnya perkembangan game online yang marak di era ini (Afrianti, 2009).<sup>2</sup>

Pengguna game online sendiri tidak hanya orang dewasa, tetapi kebanyakan dari mereka adalah anak-anak dan remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam game online. Selain untuk mencari pemenang, juga merupakan tempat yang baik bagi pecinta game online untuk berteman atau bertemu. Bermula dengan bermain online dengan banyak teman, atau bermain game online bersama dari undangan teman ke Game Center. Hal inilah yang membuat para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia game dengan suasana dan tantangan yang berbeda, awalnya dimainkan secara offline, atau tantangan dengan musuh yang berjalan dengan sistem yang monoton dapat berubah menjadi permainan yang interaktif dan terus dimainkan dengan sangat menyenangkan.

Farzana (2009) menjelaskan permainan pada saat ini tidak seperti permainan terdahulu, jika dahulu permainan hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, permainan bisa dimainkan seratus orang lebih sekaligus

---

<sup>1</sup> Siswoyo, Dwi. dkk. 2015. Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press, 7(4) (2020) 101

<sup>2</sup> Kotler, Philip; Hermawan Kertajaya; Iwan Setiawan. Perkembangan teknologi 4.0. Wiley, 2020

dalam waktu bersamaan, inilah salah satu keunggulan yang ditawarkan oleh game online. Perkembangan game online tidak lepas dari perkembangan teknologi jaringan komputer. Perkembangan game online merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil “small local network” sampai menjadi internet.

Game online juga berdampak besar terutama dalam proses pembelajaran untuk siswa SD, SMP dan SMA, tergantung situasi siswa Kecanduan game online akan membuatnya ketagihan atau kecanduan. Candu terhadap game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosial. Meskipun kita dapat bersosialisasi dengan pemain lain di game online, akan tetapi game online sering membuat pemain melupakan kehidupan sosial di kehidupan nyata, dan sekolah memberikan bimbingan dan pembinaan untuk memaksimalkan potensi siswa. Sehingga seluruh potensi yang dimiliki yaitu kecerdasan, bakat dan minat dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Abubakar M Ludin, “Tujuan Umum Bimbingan dan Konseling Hal ini untuk membantu individu mengembangkan diri dengan cara terbaik sesuai dengan tahap perkembangan mereka yang berbeda seperti kemampuan dasar dan bakat mereka, seperti pendidikan dan status sosial ekonomi”. Penjelasan yang diberikan berarti bahwa Bimbingan dan konseling harus dilaksanakan di sekolah untuk Mengembangkan individualitas siswa dan berusaha untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk mengatasi kecanduan game internet, perlu memiliki Upaya guru khususnya pendampingan dan pendampingan guru untuk mengatasi Efek negatif dari kecanduan game internet.

Jones (Prayitno) menyebutkan bahwa “konseling merupakan suatu hubungan profesional antara seorang konselor yang terlatih dengan klien”. Hubungan ini biasanya bersifat individual atau seorang-seorang, meskipun kadang-kadang melibatkan lebih dari dua orang dan dirancang untuk membantu klien memahami dan memperjelas pandangan terhadap ruang lingkup hidupnya, sehingga dapat membuat pilihan yang bermakna bagi dirinya Program pendampingan dan konsultasi. Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa Bimbingan dan pembinaan adalah proses interaksi konselor-konselor langsung (tatap muka) atau tidak langsung (melalui media: Internet atau telepon) untuk membantu pelanggan Mengembangkan potensi mereka atau memecahkan masalah mereka.<sup>3</sup>

Menurut Willis ada 6 layanan bimbingan dan konseling yaitu: 1). Layanan orientasi, 2). Layanan informasi, 3). Layanan bimbingan penempatan dan penyaluran, 4). Layanan

---

<sup>3</sup> Kamaluddin, H. “Bimbingan Dan Konseling Sekolah.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 17, no. 4 (2011): 447–54.

bimbingan belajar, 5). Layanan individu, 6). Layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang dapat diberikan oleh Guru kelas dalam mengelola siswa secara individu maupun kelompok. Kegiatan bimbingan dan konseling merupakan bagian dari pendidikan pembentukan sikap dan diajarkan dalam unit-unit pelajaran di kelas. Kegiatan bimbingan kelompok terdiri dari program-program yang terstruktur dan untuk dapat melaksanakannya guru pembimbing mendapat latihan khusus mengenai hal itu. Menurut Prayitno, “Layanan Pembelajaran adalah panduan dan Bimbingan bagi siswa (klien) untuk mengembangkan diri dalam sikap dan kebiasaan belajar yang baik, bahan belajar yang baik Sesuai, terkait dengan kecepatan dan kesulitan belajar, dan semua aspek tujuan dan sasaran kegiatan belajar lainnya.”<sup>4</sup>

Berdasarkan uraian di atas, pengertian layanan bimbingan secara kelompok adalah proses bimbingan konseling yang diberikan kepada sekelompok individu yang mengalami masalah yang sama atau bimbingan yang diberikan kepada sejumlah individu dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

Secara umum, game yaitu suatu bentuk permainan. Game online adalah bentuk game Terhubung melalui internet. Jadi, apa yang dimaksud dengan permainan? Game Online adalah permainan yang dimainkan melalui koneksi internet Melalui jaringan komputer, dimungkinkan untuk menggunakan PC (personal komputer), atau konsol game biasa, biasanya dimainkan oleh banyak pemain Juga para pemain di sini mungkin tidak saling mengenal. Permainan berkembang sangat cepat, dimulai dengan pemain tunggal kemudian beralih ke multipemain. Game yang bernama WAR adalah salah satu permainan pemain tunggal/ganda yang paling populer. Gaming juga berkembang setelah internet mulai dikenal pada tahun 1990-an. Game tidak lagi dimainkan secara sederhana dengan system single/double-players, game sudah Mainkan jaringan internet atau yang lebih dikenal dengan game online.<sup>5</sup>

Definisi mengenai kecanduan Game Online menurut Young adalah sebagai berikut: “an activity or substance we repeated crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequence)”. Berdasarkan defenisi tersebut kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Lebih lanjut Yee mengatakan “Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu yang bersangkutan”.

---

<sup>4</sup> Sri Narti, Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa, (Yogyajakarta: Pustaka Belajar, Vol:5 2014) h. 15

<sup>5</sup> Tumiyem, Tumiyem, and Dessy Nita Sembiring. “Program Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018.” *Al-Irsyad* 8, no. 1 (2018).

Dengan memperhatikan definisi tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan game online adalah suatu aktivitas atau substansi terhadap suatu jenis permainan komputer berupa game online yang dilakukan berulang – ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Khusus anak yang masih dibangku sekolah, perlu menjadi bahan perhatian akibat kecanduan game online. Sesuatu yang dilakukan secara berlebihan tidak akan pernah berujung dengan baik. Anak yang sudah kecanduan game online perlu diatasi dengan pemberian manajemen waktu seperti belajar dan bermain agar anak dapat mengatur waktu belajar dan bermainnya dengan baik sehingga lebih efektif dan efisien. Mengatur anak untuk sesuatu agar terorganisasi dengan baik akan membentuk anak yang disiplin dan lebih bertanggung jawab.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka konsep dalam penelitian ini adalah apakah layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dapat mengatasi kecanduan siswa terhadap game online. Disini layanan bimbingan dan konseling yang digunakan guru adalah layanan bimbingan kelompok. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana layanan bimbingan konseling SMP N 1 PARIGI untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian terhadap konseling SMP N 1 PARIGI menggunakan pendekatan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan pencatatan. Waktu dan tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Parigi, yang beralamat di Jalan Jl. Raya Timur Parigi No. 427 Desa Parigi, Kecamatan Parigi, kabupaten Pangandaran, Jawa Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada pagi hari jam istirahat dan siang hari jam pulang sekolah. Objek pada penelitian ini adalah konseling di SMP N 1 Parigi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Arus informasi akibat kemajuan teknologi informasi membuat dunia menjadi lebih mengglobal, artinya tidak ada batasan waktu dan tempat. Disadari atau tidak, harus diakui bahwa Percepatan arus informasi (internet atau media online) ini berdampak positif dan negatif yang tak terhindarkan. Dampak positif era digital antara lain: a) Kebutuhan akan akses yang lebih cepat dan mudah, b) pertumbuhan inovasi Di berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital, c) munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan informasi masyarakat, d) peningkatan kualitas sumber daya

manusia Melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, e) Berbagai sumber belajar seperti perpustakaan online, media pembelajaran online, diskusi online dapat meningkatkan mutu pendidikan, f) Munculnya e-bisnis seperti toko online Menyediakan berbagai kebutuhan dan mudah didapatkan.

Dampak negatif era digital harus diantisipasi dan dicari solusinya Menghindari kerugian atau bahaya, antara lain: a) Ancaman pelanggaran hak milik Intelektual (IPR) karena akses mudah ke data mengarah pada penyalinan orang melakukan penipuan, b) anak-anak tampak diancam dengan jalan pintas untuk berpikir pendek dan kurang konsentrasi, c) Ancaman penyalahgunaan pengetahuan Melakukan tindakan kriminal seperti membobol sistem perbankan etika, d) gagal mengefektifkan teknologi informasi sebagai media atau sarana pembelajaran, Misalnya, selain mengunduh e-book, tetapi juga mencetaknya, tidak hanya mengunjungi perpustakaan digital, tetapi tetap mengunjungi gedung perpustakaan, dan lain-lain.<sup>6</sup>

Di era global, kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di seluruh dunia, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Game online itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi. Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada proses pembelajaran siswa-siswi SD, SLTP, dan SLTA, pada keadaan siswa-siswiketagihan dengan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, Game Online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Bimbingan dan konseling dilaksanakan di sekolah dalam memaksimalkan potensi anak didik. Hal ini dilakukan agar segenap potensi yang di miliki anak, yaitu kecerdasan, bakat dan minat dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tujuan umum bimbingan dan konseling adalah untuk membantu individu memperkembangkan diri secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan yang dimilikinya seperti kemampuan dasar dan bakat, berbagai latar belakang yang ada seperti latar belakang keluarga, pendidikan dan status sosial ekonomi.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Supriyo. (2008). Studi Kasus Bimbingan dan Konseling. Semarang: Cv. Nieuw Setapak 35(3), 203–217

<sup>7</sup> Nursalim, Mochamad, and S A Suradi. Layanan Bimbingan Dan Konseling. Surabaya: Unipress, 2002.

Berdasarkan pembahasan pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan layanan bimbingan konseling SMP N 1 PARIGI untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa. Bahwa kecanduan game online sangat buruk bagi penggunanya, terutama perilaku siswa di sekolah. Banyak siswa bolos sekolah hanya untuk Sebuah permainan yang dianggap menyenangkan. masalah ini Terjadi karena siswa tidak bisa mengatur waktunya sekolah, waktu belajar, hanya Hanya peduli tentang game online. Selain itu, sulit Mengatur waktu tidur membuat siswa sulit untuk bangun di pagi hari, jadi gamer sering terlambat ke sekolah. Kemudian tidak adanya konsentrasi pada diri siswa terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran. Hal semacam ini terjadi karena siswa hanya memprioritaskan game online dari pada kepentingan sekolah dan fokus pikiran siswa tersebut hanya pada game online. Hal tersebut menunjukkan bahwa game online memberikan kemudahan, kenyamanan, dan tingkat permainan yang semakin menantang, sehingga menjadikan para pemain game betah berlama-lama di depan komputer hanya untuk memainkan permainan online tersebut.

Sebagai pendidik, guru bimbingan konseling perlu merancang layanan yang cepat dan responsif dalam mengatasi berbagai persoalan-persoalan yang dialami oleh pelajar seperti kecanduan game online. Layanan responsif adalah layanan bantuan yang diberikan kepada siswa yang menghadapi masalah yang perlu segera diselesaikan, sebab jika tidak diselesaikan akan berdampak negatif pada terhambatnya tugas perkembangan siswa. Peran guru bimbingan konseling dalam membantu siswa yang mengalami kecanduan game online diantaranya melalui pemberian layanan konseling baik secara individu maupun kelompok. Layanan BK di SMP N 1 Parigi ini menggunakan layanan kelompok dimana konseling dengan peserta didik memanfaatkan layanan tersebut untuk masalah ini.

Layanan konseling kelompok merupakan layanan yang diberikan kepada sekelompok individu guna mengatasi masalah yang relatif sama, sehingga individu tidak mengalami hambatan untuk mengembangkan segenap potensi yang dimiliki. Konseling kelompok merupakan sumber pertolongan untuk mengatasi masalah, dalam hal ini adalah tingginya tingkat kecanduan game online pada siswa di SMP N 1 Parigi.

Beberapa upaya Konseling kelompok untuk menurunkan kecanduan game online siswa SMP N 1 Parigi dilakukan dengan teknik-teknik konseling kelompok yaitu dengan cara sebagai berikut: yang pertama yaitu teknik diskusi. Teknik ini diikuti oleh beberapa anggota seperti kelas siswa. Dipimpin oleh guru atau siswa yang cerdas. Yang ke 2 Dinamika kelompok. Dinamika kelompok, jumlah anggota paling banyak 8-10 orang. Proses diskusi berjalan dinamik, artinya setiap orang bebas mengemukakan pendapat atau mendiskusikannya. Pada umumnya dinamika kelompok mempunyai topik bersama. Yang ke 3 yaitu Psikodrama. Psikodrama yaitu

suatu metode kelompok dengan menggunakan suatu media drama kejiwaan yang menyentuh sehingga berdampak positif bagi perubahan perilaku siswa di SMP N 1 Parigi. Lamanya psikodrama kurang lebih sepuluh menit.. upaya terakhir konseling yaitu dengan memberikan tugas. Dengan pemberian tugas bersama atau kelompok, akan terjalin kerjasama, setia kawan, persahabatan, dan juga uneg-uneg yang kurang disenangi dengan cara bebas. Tugas tersebut berupa pekerjaan tangan, menggambar bersama, dan observasi sehingga dapat mengurangi waktu siswa yang kosong.<sup>8</sup>

Beberapa teknik di atas, tidak semuanya akan digunakan dalam kegiatan konseling kelompok dalam upaya menurunkan kecanduan game online. Oleh sebab itu akan dipilih teknik yang digunakan dalam konseling kelompok yaitu teknik dinamika kelompok atau yang lainnya, tergantung kemampuan anda dalam menerapkan teknik tersebut. Teknik dinamika kelompok disini digunakan karena setiap anak yang mengikuti proses konseling kelompok bebas mengemukakan pendapat atau mendiskusikannya secara bersama, pada umumnya dinamika kelompok disini juga mempunyai topik secara bersama melalui hasil dari kuesioner yang diberikan kepada setiap anak dengan tinggi presentase anak yang mengalami kecanduan game online, dan jumlah siswa yang mengikuti kegiatan konseling kelompok dengan teknik dinamika kelompok cukup sederhana yaitu paling banyak sekitar 8-10 orang.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan ibu Widya Astuti S.pd selaku guru Bimbingan dan Konseling di SMP N 1 Parigi yaitu

“Dalam melakukan pencegahan terhadap gadget kami guru BK disini melakukan beberapa kebijakan seperti memberi jadwal kepada siswa dalam membawa gadget kesekolah. Seperti kalau kelas VII setiap hari Senin dan Kamis, kelas VIII Selasa dan Jumat, kelas IX hari Rabu dan Sabtu. Kebijakan ini kami buat bertujuan agar semua siswa disini lebih disiplin dalam belajar lebih fokus dan lebih giat terhadap pelajaran dan tugas yang diberikan guru. Karena gak jarang juga guru mata pelajaran melaporkan kepada kami kalau ada beberapa siswa yang bermain HP saat belajar dan saya rasa itu kalau tidak segera ditangani akan mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar. Tapi mau bagaimanapun semua tetap belum sepenuhnya berjalan maksimal seperti yang diharapkan karena masih banyak siswa yang diam diam melanggar peraturan tersebut karena tinggi nya tingkat kecanduan siswa terhadap gadget. Dan kebijakan lain yang kami buat untuk lebih memaksimalkan kondisi siswa dalam menggunakan

---

<sup>8</sup> Khusnul Khotimah, Endang Minarni, Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Tehnik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online, Jurnal ISBN: 978-602-72362-7-1, 15 Maret 2017

<sup>9</sup>Potu Nopi Sayondari, Ni Nengah Madri Antari, Nyoman Dantes, “penerapan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok untuk mengurangi kecanduan siswa terhadap fame online tahun pelajaran 2013/2014”. e-journal undiksa jurusan bimbingan konseling, vol 2 no 1(tahun 2014)

gadget disekolah maupun dirumah, kami melakukan razia gadget yang bisa kapan aja kami lakukan (tidak terjadwal). Pada saat melakukan razia kami menemukan masih banyaknya siswa yang membawa gadget kesekolah diluar jadwalnya. Jika siswa yang ketahuan menggunakan gadget pada saat jam belajar ataupun membawa gadget diluar jadwalnya maka kami menyita gadget tersebut dan memberikannya sewaktu jam pelajaran berakhir.

Lalu kami juga memberikan bimbingan kelompok kepada kelas - kelas yang sering ketahuan melanggar peraturan tersebut saat razia berlangsung. Tetapi semakin hari alhamdulillah kebijakan yang kami buat dalam menagani gadget tersebut semakin optimal dan efektif dalam mengurangi penggunaan gadget siswa yang berlebihan disekolah. Karena siswa sudah mulai bisa menyesuaikan dirinya terhadap kebijakan yang telah dibuat tersebut. Saya katakan seperti ini karena pada saat kami melakukan razia gadget ke kelas- kelas alhamdulillah ada perubahan yang kami temukan siswa yang sebelumnya sering membaw gadget dan meletaknya dilaci pada saat pelajaran berlangsung tidak kami temukan lagi. Memang belum semua kelas yang mampu menerapkannya tapi ya sudah nampak perubahan kea rah yang lebih positif terhadap penggunaan gadget siswa di dalam kelas.”

Demikian dari paparan penjelasan guru Bimbingan dan Konseling di atas dapat saya simpulkan bahwa upaya yang telah dilakukan guru Bimbingan Konseling di SMP N 1 Parigi tersebut ialah dengan cara melakukan kebijakan dengan membuat jadwal membawa gadget kesekolah dan melakukan razia gadget pada saat mata pelajaran berlangsung.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SMPN 1 Parigi maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pada era 4.0 ini kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di seluruh dunia, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Game online itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi. Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada proses pembelajaran siswa-siswi SD, SLTP, dan SLTA, pada keadaan siswa-siswiketagihan dengan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, Game Online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Beberapa upaya Konseling kelompok untuk menurunkan kecanduan game online siswa SMP N 1 Parigi dilakukan dengan teknik-teknik konseling kelompok yaitu dengan cara sebagai berikut: yang pertama yaitu teknik diskusi. Teknik ini diikuti oleh beberapa anggota seperti kelas siswa. Dipimpin oleh guru atau siswa yang cerdas. Yang ke 2 Dinamika kelompok. Dinamika kelompok, jumlah anggota paling banyak 8-10 orang. Proses diskusi berjalan dinamik, artinya setiap orang bebas mengemukakan pendapat atau mendiskusikannya. Pada umumnya dinamika kelompok mempunyai topik bersama. Yang ke 3 yaitu Psikodrama. Psikodrama yaitu suatu metode kelompok dengan menggunakan suatu media drama kejiwaan yang menyentuh sehingga berdampak positif bagi perubahan perilaku siswa di SMP N 1 Parigi. Lamanya psikodrama kurang lebih sepuluh menit.. upaya terakhir konseling yaitu dengan memberikan tugas. Dengan pemberian tugas bersama atau kelompok, akan terjalin kerjasama, setia kawan, persahabatan, dan juga uneg-uneg yang kurang disenangi dengan cara bebas. Tugas tersebut berupa pekerjaan tangan, menggambar bersama, dan observasi sehingga dapat mengurangi waktu siswa yang kosong.

Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mencegah Kecanduan game online dengan melakukan kerjasama dengan guru mata pelajaran sebelum melakukan razia penggunaan gadget didalam kelas dan membeikan jadwal dalam membawa gadget kesekolah dan selanjutnya memberikan bimbingan konseling bagi siswa untuk memberikan pemahaman bahayanya memainkan game online yang berlebihan baik secara kelompok yang sering dilakukan BK didalam kelas ataupun secara individual melalui layanan bimbingan kelompok dan layanan konseling individu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Siswoyo, Dwi. dkk. 2015. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 7(4) (2020) 101
- Kotler, Philip; Hermawan Kertajaya; Iwan Setiawan. *Perkembangan teknologi 4.0*. Willey, 2020
- Kamaluddin, H. "Bimbingan Dan Konseling Sekolah." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 17, no. 4 (2011): 447–54.
- Nursalim, Mochamad, and S A Suradi. *Layanan Bimbingan Dan Konseling*. Surabaya: Unipress, 2002.
- Tumiyem, Tumiyem, and Dessy Nita Sembiring. "Program Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018." *Al-Irsyad* 8, no. 1 (2018).

Supriyo. (2008). *Studi Kasus Bimbingan dan Konseling*. Semarang: Cv. Nieuw Setapak 35(3), 203–217.

Sri Narti, *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa*, (Yogyajakarta: Pustaka Belajar, Vol:5 2014) h. 15

Khusnul Khotimah, Endang Minarni, *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Tehnik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online*, Jurnal ISBN: 978-602-72362-7-1, 15 Maret 2017.

Potu Nopi Sayondari, Ni Nengah Madri Antari, Nyoman Dantes, “*penerapan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok untuk mengurangi kecanduan siswa terhadap fame online tahun pelajaran 2013/2014*”. e-journal undiksa jurusan bimbingan konseling, vol 2 no 1(tahun 2014)