



Contents lists available at [Journal IICET](https://journal.iicet.org)

JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)

ISSN: 2541-3163(Print) ISSN: 2541-3317 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi>



Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa sekolah menengah pertama

Muhammad Ikbal Fakhrozi^{*}, Nur Wahyumiani, Enik Nurkholidah

Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Feb 12th, 2023

Revised Mar 20th, 2023

Accepted Jul 26th, 2023

Keyword:

Peran guru BK

Kecanduan bermain

Game online

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran Guru Bimbingan dan Konseling (Guru BK) dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta. Kendala yang dialami Guru BK dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* dan cara Guru BK dalam mengatasi kendala kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2023. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari Guru BK dan siswa yang mengalami kecanduan bermain *game online*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif yang meliputi: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan metode. Berdasarkan hasil dari penelitian, dapat diketahui bahwa: 1) Peran Guru BK dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* di SMP Negeri 16 Yogyakarta diantaranya dengan cara pemberian layanan bimbingan kelompok, konseling individu, menerapkan aturan bagi siswa yang kecanduan bermain *game online*, serta bekerja sama dengan pihak orang tua, 2) Kendala yang ditemukan oleh Guru BK dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa meliputi: 1) Pengaruh teman sebaya, 2) Lingkungan keluarga yang kurang memberi perhatian dan juga kurangnya antusias siswa dalam mengikuti layanan BK di sekolah. 3) Untuk mengatasi hambatan dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa Guru BK berusaha untuk meningkatkan intensitas layanan BK di sekolah, bekerja sama dengan orang tua siswa yang kecanduan bermain *game online*, serta pemberian motivasi dan *reward* berupa pujian kepada siswa yang telah berhasil mengatasi kecanduan bermain *game online*.



© 2023 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Fakhrozi, M. I.,

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

Email: ikbalfakhrozi@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan memiliki tujuan mengembangkan potensi individu agar menjadi manusia yang mandiri secara intelektual dan manusia yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan dituntut untuk memberikan respon cermat terhadap perubahan-perubahan yang telah terjadi di masyarakat, maka dari itu sekolah merupakan instansi untuk mendukung dan membangun tujuan pendidikan tersebut. Salah satu tujuan pendidikan adalah menjadikan siswa memiliki pribadi yang cerdas, terampil dan cakap dalam bersosial.

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lain. Berkembangnya zaman dan teknologi manusia menciptakan sistem dan alat yang dapat mempermudah manusia saat berkomunikasi antar sesama mulai dari telegraf pada tahun 1837, telepon pada tahun 1876, dan telepon genggam pada tahun 1973. Pada tahun 2015, alat komunikasi sudah semakin canggih dan semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan berbagai informasi dengan cepat serta hiburan seperti: internet, musik, video, permainan dan lain-lain (Simamora, 2016).

Telepon genggam (*gadget*) atau (dalam Bahasa Indonesia: gawai), suatu peranti atau instrumen yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis yang secara garis besar dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* adalah alat elektronik yang berupa: laptop, ipad, tablet, atau *handphone*. Akan tetapi *gadget* yang sering dipergunakan adalah *handphone* dikarenakan bentuknya yang kecil dan mudah untuk dibawa kemanapun. Banyak fitur yang semakin canggih dalam *gadget* untuk berinteraksi seperti memberi pesan (*chat*), sosial media seperti: *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, *instagram*, *telegaram* dan masih banyak yang lain. Interaksi sosial pun dipengaruhi perkembangan teknologi internet salah satunya adalah *game online* (Wijanarko, 2016: 9).

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Novrialdy, 2019: 149). Sejak pertama kali *game online* muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain hingga pada saat ini muncul dan berkembang *game* dengan *genre* yang berbeda-beda yang banyak diminati (Ulfa, 2017: 3).

Pengguna *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak, akan tetapi pengguna mayoritasnya adalah remaja. Banyak remaja dan orang dewasa yang berpartisipasi dalam permainan *game online*. Selain untuk mencari para pemenang juga sebagai cara untuk mencari teman maupun silaturahmi. Bermula dari bermain secara *online* bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain *game online* bersama di *game center*. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia *game* dengan nuansa dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton, bisa berubah menjadi permainan yang interaktif (Salimah dan Zukdi, 2020: 130).

Industri *game online* saat ini merupakan sektor ekonomi kreatif yang sangat berkembang pesat, di Indonesia sejak awal tahun 2013 sampai kini mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Andi Suryanto selaku Ketua Asosiasi Game Indonesia (AGI) bahwa industri *game online* di tanah air ini mengalami kenaikan yang sangat cepat setiap tahunnya. Berdasarkan hasil *statistic newzoo*, industri *game* Indonesia mencapai Rp. 4,45 triliun pada akhir 2015 (Mahardy, 2018).

Memainkan *game online* sebenarnya memberikan manfaat pada pemainnya, menjadi tempat untuk berinteraksi ataupun untuk menghibur diri. Namun, sangat disayangkan banyak orang yang telah menjadi pecandu berat pada pemain *game online* hingga menyalah gunakan khususnya pada kalangan siswa anak-anak dan remaja. *Game online* yang dimainkan secara berlebihan akan memberikan dampak yang sangat merugikan untuk pribadi maupun untuk sosial, meskipun *game online* penghubung interaksi virtual justru banyak sekali pengguna *game online* yang terlalu fokus bermain hingga menghiraukan lingkungan sosial di dekatnya. Apabila tidak bisa mengontrol diri, *game online* bisa menimbulkan dampak yang merugikan bagi perkembangan siswa. Dampak negatif contohnya; dari segi prestasi, karena terlalu sering bermain *game online* waktu belajar siswa berkurang dan sulit dalam berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah ataupun di rumah, dari segi bersosial akan kurang tanggap dan responsive terhadap lingkungan disekitarnya karena terlalu fokus pada *game* yang dimainkan, dan dari segi kesehatan *game online* sangat merugikan banyak sekali pada siswa dengan membuang waktu luang yang seharusnya untuk tidur justru dipergunakan untuk bermain *game* (Febrianti, 2020: 11).

Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala. 10,5% atau sebanyak 150 orang dari total 1447 sampel siswa yang bersekolah aktif di empat kota di Indonesia (Manado, Pontianak, Medan Dan Yogyakarta) dinyatakan mengalami dampak negatif kecanduan *game online* (Jap dkk, 2013: 3).

Kecanduan bermain *game online* berdampak negatif yang mengganggu fisik dan psikis ini sering tidak disadari oleh siswa yang telah kecanduan *game online* sehingga mendapatkan masalah bagi penggunaanya. Biasanya penyebabnya adalah siswa telah kehilangan waktu luang untuk dirinya bersosial dan kehilangan waktu untuk keluarganya sendiri. Siswa yang mengabaikan hubungan sosialnya dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya tidak terkendali dikarenakan sebab *game online* mengambil alih pikirannya.

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia. Sehubungan dengan dampak negatif dari *game online* pada siswa ini, maka harus dilakukan tindak pencegahan. Pencegahan ini dapat dilakukan dengan layanan BK oleh Guru BK. BK adalah layanan pemberian bantuan terhadap individu atau kelompok siswa agar lebih mampu berkembang secara optimal, menjadikan lebih mandiri dan pemberian bantuan terhadap siswa dalam mengatasi masalah dalam bidang pribadi, bidang belajar, bidang sosial dan bidang karir, melalui jenis layanan yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi. Peran Guru BK sebagai pendidik penting dalam lingkungan sekolah. Secara umum peran Guru BK adalah sebagai berikut: (1) sebagai informator yang bertugas memberikan informasi berkaitan dengan apapun terkait kebutuhan siswa, (2) sebagai organisator yang bertugas memberikan gambaran pada siswa dalam perkembangan siswa, (3) sebagai motivator yang memberikan motivasi siswa untuk berkembang dan berfikir positif, (4) sebagai pengarah bagi siswa yang terkait dalam masa perkembangan siswa, (5) sebagai inisiator yang memiliki ide-ide kreatif untuk diberikan kepada siswa saat kegiatan bimbingan, (6) sebagai transmittor dimana Guru BK harus sabar dalam memberikan perhatian pada siswa dalam proses bimbingan, (7) sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan dan fasilitas kepada siswa yang berkonsultasi, (8) sebagai mediator penengah bagi siswa, dan (9) sebagai evaluator yang berotoritas memberikan penilaian terhadap siswa terkait perkembangannya di lingkungan sekolah.

Guru BK memiliki peran yang sangat diperlukan dan sangat penting dalam mengarahkan siswa dalam memberikan bantuan kepada siswa menuju proses kematangannya terutama dalam penggunaan *game online*. Guru BK perlu berkomunikasi kepada siswa untuk memberi arahan yang positif dalam penggunaan *game online*. Dengan pemberian layanan BK yang tepat diharapkan siswa mampu memahami arahan yang diberikan. Layanan tersebut bisa juga digunakan kepada siswa yang benar-benar sering bermain *game online* setiap saat. Tentunya *game online* akan mengakibatkan siswa kecanduan bermain *game online* dan membawa dampak negatif apabila tidak segera diatasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru BK dan melakukan observasi di sekolah ini, ada sejumlah siswa yang bermain *game online*, bahkan ada beberapa siswa kecanduan bermain. Dampaknya siswa suka datang terlambat akibat bangun kesiangin, tidak konsentrasi dalam belajar, mengantuk di jam pelajaran, emosi kurang terkontrol karena kelelahan, sering menunda-nunda tugas-tugas rumah dan sekolah, sehingga tidak bisa menyelesaikan tugas rumah dengan baik dan mengumpulkan tugas sekolah tepat waktu sehingga menurunnya prestasi belajar siswa.

Kajian Teori

Peran sering dikaitkan dengan posisi atau kedudukan seseorang. Atau “peran” dikaitkan dengan apa yang dimainkan dengan aktor dalam suatu drama, lebih jelasnya kata “peran” atau *role* dalam kamus *oxford dictionary* diartikan: *actor's part; one's or function*. Yang berarti aktor; tugas seseorang atau fungsi. Istilah “peran” (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia) berarti pemain, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan.

Peran adalah aspek dinamis dari kedudukan atau status. Jika seseorang melaksanakan hak dan kewajiban berarti telah melakukan suatu peran. Adapun hakekat peran yakni dapat dirumuskan sebagai rangkaian perilaku tertentu yang ditimbulkan oleh suatu tindakan (Claudia Nef Saluz, 2009: 22).

Peran Guru BK merupakan status guru yang mempunyai keahlian dalam melakukan layanan bimbingan dan konseling. Berlatar belakang pendidikan minimal sarjana strata satu (S1) dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB), Bimbingan dan Konseling (BK), atau Bimbingan dan Penyuluhan (BP). Mempunyai organisasi profesi bernama Asosiasi Bimbingan Konseling Indonesia (ABKIN), melalui proses sertifikasi, asosiasi ini memberikan lisensi bagi para konselor. Khusus bagi para Guru BK bertugas dan bertanggung jawab memberikan layanan BK pada siswa di satuan pendidikan. Di sekolah, tugas dan tanggung jawab utama guru adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan siswa. Kendati demikian, bukan berarti sama sekali bisa lepas dengan kegiatan pelayanan BK. Salah satu peran yang dijalankan oleh guru yaitu sebagai pembimbing dan untuk menjadi pembimbing yang baik guru harus memiliki pemahaman tentang siswa yang dibimbingnya (Wina Senjaya, 2006: 101).

Pekerjaan Guru BK di sekolah bukanlah suatu pekerjaan yang mudah dan ringan, sebab siswa yang dihadapi sehari-hari di sekolah satu dengan yang lainnya memiliki karakter potensi dan permasalahan yang berbeda-beda, masing-masing siswa mempunyai keunikan atau kekhasan baik dalam aspek tingkah laku, kepribadian maupun sikap-sikapnya. Untuk itu Guru BK harus memenuhi persyaratan tertentu dalam pekerjaan ini, diantaranya persyaratan pendidikan formal, kepribadian, kemampuan, dan pengalaman khusus (Dariza, 2011: 26).

Kriteria Guru BK dapat dilihat dari karakteristik yang harus dimiliki, diantaranya: (a) suatu profesi merupakan suatu jabatan atau pekerjaan yang mempunyai fungsi dan kebermaknaan sosial yang sangat menentukan, (b) untuk mewujudkan fungsi tersebut maka para anggota profesi harus menampilkan pelayanan khusus didasarkan atas teknik-teknik intelektual dan keterampilan-keterampilan tertentu yang unik, c) selain dilakukan secara rutin pelayanan juga bersifat pengembangan, pencegahan, maupun pemecahan masalah atau penanganan situasi kritis yang menuntut pemecahan dengan menggunakan teori dengan metode ilmiah, d) para anggota profesi BK harus memiliki kerangka ilmu yang sama yaitu didasarkan atas ilmu yang jelas, sistematis, dan eksplisit, bukan hanya didasarkan pada akal (*commonsense*), e) diperlukan pendidikan dan pelatihan dalam jangka waktu yang cukup lama untuk dapat menguasai kerangka ilmu tersebut, f) para anggota profesi BK secara tegas dituntut memiliki kompetensi minimum melalui prosedur seleksi, pendidikan dan latihan, serta lisensi atau sertifikasi (Prayitno & Erman Amti dalam Anggraini, 2017: 336).

Guru BK di sekolah harus memenuhi beberapa kompetensi diantaranya sebagai berikut: kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik, kompetensi profesional dan kompetensi sosial dengan orang lain dengan menggunakan teknik-teknik yang telah dipelajari di jenjang perkuliahan. Di dalam layanan BK, Guru BK perlu memiliki kompetensi keahlian dan keterampilan sebagai berikut: (1) wawasan terpadu tentang konseling (pengertian, tujuan fungsi, prinsip, asas dan landasan), (2) mengetahui pendekatan, strategi, dan teknik melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung konseling, (3) penyusunan program pelayanan konseling, (4) sumber dan media pelayanan konseling, (5) *assesmen* dan evaluasi hasil dan proses layanan konseling, dan (6) pengelolaan pelayanan BK (Nurrahmi, 2012 : 46).

Adapun tugas Guru BK dalam membantu pengembangan siswa dalam: (1) kehidupan pribadi, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam memahami, menilai, potensi, bakat, minat, dan kepribadian siswa di sekolah, (2) kehidupan sosial, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam memahami dan menilai serta mengembangkan kemampuan hubungan sosial dan industrial yang harmonis, dinamis, berkeadilan dan bermartabat, (3) kemampuan belajar, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa mengembangkan kemampuan belajar untuk mengikuti pendidikan sekolah/madrasah secara mandiri, (4) karir, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam memahami dan menilai informasi, serta memilih dan mengambil keputusan karir.

Layanan berkenaan dengan upaya membantu siswa, peran yang dijalankan oleh Guru BK, yaitu: (a) sebagai pelaksana cara mengajar informatif, laboratorium, studi lapangan, dan sumber informasi kegiatan akademik maupun umum, (b) sebagai pengelola kegiatan akademik, silabus, jadwal pelajaran dan lain-lain, (c) mampu merangsang dan memberikan dorongan untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas) sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses belajar-mengajar, (d) dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan yang dicitakan, (e) pencetus ide dalam proses belajar-mengajar, (f) bertindak selaku penyebar kebijaksanaan dalam pendidikan dan pengetahuan, (g) memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar mengajar, (g) sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa, (h) mempunyai otoritas untuk menilai prestasi siswa dalam bidang akademik maupun tingkah laku sosialnya, sehingga dapat menentukan bagaimana siswanya berhasil atau tidak (Sardiman AM, 2001:142).

Salah satu tingkah laku sosial siswa yang dapat mengakibatkan siswa tidak berhasil dalam prestasi dalam bidang akademik maupun non akademik yang saat ini memprihatinkan adalah kecanduan bermain *game online*.

Game dapat diartikan sebagai candu, sama seperti halnya perkembangan jaringan pertemanan yang mampu menggeser *friendster*, yaitu *facebook*. *Game* dalam bahasa indonesia diartikan sebagai "permainan". *Game* diciptakan sebagai salah satu sarana hiburan yang lebih interaktif. Program komputer menerima input dari *gamer* melalui pengendali dan menampilkan lingkungan buatan melalui *handphone*, tab, laptop, TV atau layar monitor. Hal ini menyebabkan *gamer* seperti bermain langsung di dunia *game*. Semakin interaktif, nyata gambar, seru alur cerita, baik pengemasan fitur-fitur suatu *game*, akan membuat *game* tersebut semakin diminati dan menempel dihati *gamer*. Tidak heran jika kemudian *game* mampu mengikat para *gamer* sehingga menjadi kecanduan. *Game* sebenarnya dibuat dalam beberapa generasi.

Secara umum *game* merupakan suatu bentuk permainan. Permainan merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu atau lebih pemainnya. Biasanya *game* melibatkan kompetisi di antara dua atau lebih pemain. *Game* bisa dijelaskan sebagai: a) sebuah tujuan yang harus dicapai oleh pemain, dan b) beberapa perangkat peraturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain *game* tidak terbatas pada barang elektronik (Candra, 2012: 1).

Online adalah berasal dari kata *on* dan *line*, *on* artinya hidup, *line* artinya saluran. *Online* merupakan keadaan komputer yang terkoneksi atau terhubung ke jaringan internet. Arti dari *online* adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menyebutkan ketika sedang terhubung dengan jaringan internet. Sehingga *handphone*, *tab*, *laptop*, komputer dapat mengakses internet (*browsing*), mencari informasi-informasi di internet dan menggunakan media sosial untuk berkomunikasi.

Ada beberapa jenis-jenis *game*: (a) *quiz game* yaitu bentuk permainan atau pikiran di mana pemain (sebagai individu atau dalam tim) berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar, (b) *puzzle game*, *game* jenis ini memberikan tantangan pada pemainnya dengan cara menjatuhkan sesuatu dari sisi sebelah atas kebawah. semakin lama akan semakin cepat dan semakin banyak objek yang jatuh, contoh *game tetris*, *magic inlay*, *roket mania* dan *chip challenge*, (b) *shooting game* yaitu *game* aksi tembak menembak merupakan tema utamanya, karena tujuan dalam *game* jenis ini hanya untuk membunuh lawan ataupun musuh dengan senjata yang telah disediakan, (c) *adventure game* (petualangan), menggabungkan unsur-unsur jenis komponen antara *game action* dan *game adventure*, biasanya menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada, (d) *slide scrolling game*, pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan *background*. Contoh *game tipe 2d* seperti *super mario*, *metal slug*, dan sebagainya (Saputra dan Rafiqin, 2017: 1)

Beberapa faktor penyebab dan pemicu kecanduan *game online* diantaranya: (a) faktor internal, seperti keinginan yang kuat dari diri, rasa bosan, ketidakmampuan mengatur prioritas, kurangnya *self control*, (b) faktor eksternal, seperti lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik dan kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat (Young, 2000: 475)

Kecanduan *game online* pada siswa ditandai dengan ciri-ciri jika siswa menghabiskan waktu lebih dari 14 jam per minggu. Serta ciri-ciri lain diantaranya adalah sebagai berikut: (1) lamanya waktu bermain *video game* semakin bertambah, (2) terus-menerus memikirkan kegiatan bermain *video game*, (3) gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain *video game*, (4) bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman, (5) lebih memilih bermain *game* daripada bermain dan berkumpul dengan teman seusianya, (6) Setelah kalah, anak tidak akan berhenti bermain bahkan ingin terus bermain, (6) tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *game* (Detria, 2012: 98).

Beberapa orang tua yang melaporkan bahwa anak (siswa) yang gemar bermain *game online* berubah menjadi anak yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya. Pada kenyataannya siswa yang terlalu sering bermain *game online* akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Siswa tak jarang akan bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas dan agresif. Dampak bermain *game online* pada kepribadian siswa antara lain: (a) suka mencuri demi untuk bermain *game online*, (b) malas, (c) suka berbohong, (d) suka bolos sekolah, (e) kurang bergaul, (f) menjadi agresif (Adiningtiyaz 2017: 37). Dalam hal ini Guru BK bekerja sama dengan orang tua berupaya mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa. Sesuai dengan keberfungsian Guru BK yang memberikan pelayanan BK kepada siswa agar siswa dapat terhindar dari berbagai macam masalah yang akan dihadapinya. Secara formal telah disiapkan oleh lembaga pendidikan yang berwenang untuk menguasai seperangkat kompetensi yang diperlukan bagi pekerjaan BK dan disiapkan untuk menjadi tenaga profesional dalam keberfungsian pelayanannya.

Beberapa fungsi Guru BK yaitu: (1) pemahaman yang membantu siswa agar memiliki pemahaman terhadap dirinya dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, dan norma agama), (2) preventif yang berkaitan dengan upaya konselor untuk senantiasa mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin terjadi dan berupaya untuk mencegahnya, supaya tidak dialami oleh siswa, (3) pengembangan yang sifatnya lebih proaktif dari fungsi-fungsi lainnya. Konselor senantiasa berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang memfasilitasi perkembangan siswa, (4) penyaluran dalam membantu siswa memilih kegiatan ekstrakurikuler, jurusan atau program studi, dan memantapkan penguasaan rencana karir atau jabatan yang sesuai dengan minat, bakat, keahlian dan ciri-ciri kepribadian lainnya, (5) adaptasi membantu para pelaksanaan pendidikan, kepala sekolah dan staf, konselor, dan guru untuk menyesuaikan program pendidikan terhadap latar belakang pendidikan, minat, kemampuan dan kebutuhan siswa, (6) penyesuaian membantu siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan secara dinamis dan kondusif, (7) perbaikan guna membantu siswa memperbaiki kekeliruan dalam berfikir, berpesan, bertindak (Adhiputra, 2013: 14-16).

Guru BK memiliki tugas, tanggung jawab, wewenang dan fungsi dalam pelaksanaan pelayanan mampu menyusun program BK, menyelenggarakan konseling perorangan, memahami diri siswa, merencanakan pendidikan dan pengembangan pekerjaan siswa, mengalih-tanggalkan siswa, menyelenggarakan penempatan siswa, mengadakan konsultasi dengan staf, mengadakan hubungan dengan masyarakat, dapat bekerjasama

dengan orang tua, serta guru mata pelajaran, karena sebagian siswa lebih terbuka dengan guru mata pelajaran maupun wali kelas (Roza, 2020: 31). Guru BK pun menyediakan penanganan khusus bagi siswa yang kecanduan *game online* dengan menggunakan pendekatan dan teknik-teknik yang sesuai dengan permasalahan siswa ini. Upaya yang dilakukan oleh Guru BK dalam mengatasi siswa yang kecanduan *game online* adalah: (a) memiliki pengetahuan/wawasan yang luas dalam menyelesaikan permasalahan siswa terutama masalah kecanduan *game online*, (b) bekerjasama dengan guru mata pelajaran, wali kelas, kepala sekolah, orang tua, masyarakat dan instansi lainnya, (c) memberikan bimbingan kelompok dan konseling individual, (d) melakukan kunjungan rumah (*home visit*) guna saling berkomunikasi dengan orang tua siswa agar dengan mudah mendapatkan lebih banyak informasi tentang siswa (Abu Bakar M. Luddin, 2020: 47).

Beberapa cara lain upaya mengatasi kecanduan *game online* adalah: (1) siswa bersungguh-sungguh (niat) untuk bijak bermain *game online*, (2) mempunyai pikiran hemat dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain *game online* baik menggunakan paket data di handphone, *internet* maupun sewa di warnet akan membuat seseorang lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi *game online*, (3) mencari aktivitas lain lebih bermanfaat terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau berekreasi, (4) membatasi waktu bermain *game online*, (5) jangan mudah terpengaruh ajakan teman untuk bermain *game online* lagi, (6) meminta bantuan orang terdekat seperti orang tua, saudara, Guru BK, ataupun teman untuk menjadi pengingat setiap kali hendak ke warnet atau ingin bermain *game* (Wanna: 2021: 29).

Metode

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa suatu fakta, gejala dan peristiwa yang terjadi di lapangan sebagaimana adanya konteks ruang dan waktu serta situasi lingkungan secara alami. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yakni deskriptif kualitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mencapai tujuan yaitu untuk memaparkan gambaran secara empirik mengenai peran Guru BK dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas VIII, maka hasil dari penelitian ini, peneliti harus mendapatkan gambaran yang utuh dan terperinci mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan proses evaluasi yang diselenggarakan di SMP Negeri 16 Yogyakarta.

Sumber data dari penelitian ini adalah Guru BK, dan siswa kelas VIII yang memiliki kecanduan *game online* di SMP Negeri 16 Yogyakarta. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, sebagai alat pengumpul data utama. Penelitian kualitatif dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Langkah analisis data dalam penelitian ini yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian adalah triangulasi (. L.J. Moleong dalam Andi Prasnowo, 2006: 330) menjelaskan bahwa triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi waktu.

Hasil dan Pembahasan

Peran Guru BK dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2023. Salah satunya adalah dengan layanan bimbingan kelompok. Pemberian layanan bimbingan kelompok dilakukan dengan tujuan agar siswa mampu bersikap bijak dalam bermain *game online*. Kedua, dalam menangani kasus siswa yang telah mengalami kecanduan berat dengan *game online*, alternatif solusi yang dilakukan oleh Guru BK adalah dengan cara melakukan konseling individu pada siswa, dan juga bekerja sama dengan orang tua siswa. Ketiga memberikan aturan bagi siswa untuk membatasi penggunaan gadget, siswa di minta untuk meletakkan perangkat elektroniknya di loker ketika akan mulai memasuki kegiatan pembelajaran. Keempat, Guru BK berperan sebagai informator, mediator, motivator, evaluator dan bagi siswa, orang tua siswa, guru mata pelajaran, wali kelas, staf maupun kepala sekolah serta pihak lingkungan masyarakat.

Pada implementasinya, upaya mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta, menemui beberapa kendala. Kendala yang ditemukan diantaranya berkaitan dengan *support system* dari lingkungan yang kurang mendukung seperti pergaulan teman sebaya, kurangnya perhatian orang tua apa yang dilakukan siswa di dalam kamar rumahnya, tempat-tempat persewaan *game* yang bermunculan di setiap sudut kota, dan juga lingkungan masyarakat di luar sekolah yang tidak bisa terus

terkontrol dengan baik. Daya tarik perkembangan aplikasi *game* yang terus marak dan semakin menggiurkan untuk dimainkan. Selain itu masih ada siswa memiliki keraguan dan keengganan untuk datang ke Guru BK. Ada siswa yang masih belum meyakini peran Guru BK di sekolah memberi layanan teruntuk kebaikan diri siswa, takut malah dimarahi, disalahkan dan dihakimi.

Upaya BK dalam mengatasi kendala mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta dengan cara meningkatkan kualitas dan intensitas layanan BK di sekolah, bekerja sama dengan seluruh warga sekolah, serta orang tua siswa bersinergi memecahkan permasalahan kecanduan *game online* pada siswa, merangkul tanpa menjustifikasi dan memberi motivasi yang diikuti dengan pemberian *reward* berupa pujian bagi siswa yang telah berhasil mengatasi kecanduan bermain *game online*.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa peran Guru BK dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Yogyakarta sudah baik. Peran yang dilakukan Guru BK dalam mengatasi kecanduan *game online*: (1) Memberikan layanan bimbingan kelompok kepada siswa sebagai upaya preventif bagi siswa mengenai bahaya kecanduan *game online*, (2) memberikan layanan konseling individu bagi siswa yang mengalami kecanduan *game online*, (3) memberikan aturan bagi siswa untuk membatasi penggunaan *gadget* ketika akan mulai memasuki kegiatan pembelajaran, (4) bekerja sama dengan pihak orang tua atau wali siswa dalam upaya untuk memantau aktivitas dan perkembangan siswa ketika di rumah untuk mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa.

Referensi

- Adningtiyas W, S (2017). "Peran Guru BK dalam Menangani Kecanduan Game Online". *Jurnal Kopasta*. Vol. 4. No 1. Hlm. 28-40.
- Anggraini, S. (2017). Peran Supervisi BK untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru BK. In *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* (Vol. 1, No. 1, pp. 332-341).
- Adhiputra, Anak Agung Ngurah. (2013). *Bimbingan dan Konseling Aplikasi di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Candra, Z. A. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books.
- Dariza, S. (2011). *Peran guru bimbingan konseling dalam meningkatkan disiplin siswa di SMP al-Ghozali Bogor*.
- Detria. (2013). Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online*. Tesis. Tidak diterbitkan. Bandung: UPI.
- Jap T, Tiatri S, Jaya E.S, Suteja M.S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *Plos One* 8(4), e61098. doi: 10.1371/journal.pone.0061098.
- Mahardy, D. (2018). *Industri Game Indonesia Hasilkan 4.45 triliun di 2015*. Desember 16. *Tekno.Id*. diunduh dari <http://Tecno.id>.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- M.Luddin, Abu Bakar. (2009). *Kinerja Kepala Sekolah dalam Kegiatan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Cita Pustaka Media Perintis
- Nurrahmi, H. (2015). Kompetensi profesional guru bimbingan dan konseling. *Jurnal Dakwah Alhikmah*, 9(1), 45-55.
- Norvrialdy, E (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal Universitas Negeri Padang*. Vol. 27, Nomor. 2, Hlm 148-158.
- Prayitno. (2013). *Konseling Integritas*. Padang: UNP Press.
- Saputra, D. and Rafiqin, A. (2017). "Pembuatan Aplikasi Game Kuis " Pontianak Punye " Berbasis Android', *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. V (No. 2), pp. 71-85.
- Saluz, Claudia Nef. (2007). "Islamic Pop Culture in Indonesia: An Anthropological Field Study on Veiling Practices Among Students of Gadjah Mada University of Yogyakarta," *Master Thesis*, Universitas Bern.
- Sardiman, A.M. (2001). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajawali Grafindo Persada.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes *Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Skripsi*. Universitas Riau.
- Wijanarko, J. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital* (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia) hlm. 3.