



# Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMA Negeri 10 Kota Kupang

Paula Dolorosa De Wesa<sup>1</sup>, Andriani P. Nalle<sup>2</sup>, Khetye R. Saba<sup>3</sup> & Risky M.A Abel<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Universitas Nusa Cendana, Kupang, Indonesia ✉ (e-mail) [pauladolorosa29@gmail.com](mailto:pauladolorosa29@gmail.com)

\*Corresponding Author, E-mail: [pauladolorosa29@gmail.com](mailto:pauladolorosa29@gmail.com)

Received: 25/11/2023

Accepted: 13/11/2024

First Published: 09/12/2024

Published by:

Prodi Bimbingan Konseling,  
FKIP - Universitas Nusa Cendana  
Kupang - NTT



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author

## Abstract

The problem of online game addiction that occurs at SMA Negeri 10 Kupang City really needs to be addressed, because it has a negative impact on students. To handle the level of student addiction to online games, assistance and guidance from various parties is needed, one of which is the role of Guidance and Counseling teachers. The aim of the research is to determine the role of Guidance and Counseling teachers in dealing with online game addiction among students at SMAN 10 Kota Kupang. This research uses qualitative research with data collection techniques of observation, interviews and documentation. This research was conducted at SMA Negeri 10 Kupang City. The informants for this research were 5 people consisting of 1 main informant and 4 additional informants. The technique for checking the validity of this research data uses source triangulation and technical triangulation. The results of the research show that the role of guidance and counseling teachers in dealing with online game addiction at SMA Negeri 10 Kupang city is to provide individual counseling services to students with problems, then make home visits to find out the factors that cause students to be addicted to online games, after that create a work program, namely following extracurricular activities and collaborating with school principals, parents and other teachers in order to control and supervise these students. This research also found the role of guidance and counseling teachers in preventing online game addiction. Counseling teachers provide classical guidance with information services to prevent students from becoming addicted to online games. From the research results it can be concluded that guidance and counseling teachers have an important role in dealing with online game addiction among students at SMA Negeri 10 Kupang city by collaborating with the school, being able to create varied programs and carrying out individual counseling and home visits as well as classical guidance.

**Keyword:** Role of Guidance and Guidance Teachers, Online Game Addiction, High School Student

## Abstrak

Permasalahan kecanduan game online yang terjadi di SMA Negeri 10 Kota Kupang sangat perlu untuk segera ditangani, karena berdampak buruk bagi siswa. Untuk menangani tingkat kecanduan siswa terhadap game online diperlukan pendampingan dan bimbingan dari berbagai pihak, salah satunya adalah peran guru Bimbingan dan Konseling. Tujuan penelitian untuk mengetahui peran guru Bimbingan dan Konseling dalam menangani kecanduan game online pada siswa di SMAN 10 Kota Kupang. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Kota Kupang. Informan penelitian ini berjumlah 5 orang yang terdiri dari 1 orang informan utama dan 4 orang informan tambahan. Teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru BK dalam

menangani adiksi game online di SMA Negeri 10 Kota Kupang adalah dengan memberikan layanan konseling individual kepada siswa yang bermasalah, kemudian melakukan kunjungan rumah untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan siswa menjadi adiksi game online, setelah itu membuat program kerja yaitu mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan bekerja sama dengan kepala sekolah, orang tua siswa dan guru lainnya agar dapat mengontrol dan mengawasi siswa tersebut. Penelitian ini juga menemukan peran guru BK dalam mencegah adiksi game online. Guru BK memberikan bimbingan klasikal dengan layanan informasi untuk mencegah siswa menjadi adiksi game online. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa guru BK memiliki peran penting dalam menangani adiksi game online pada siswa SMA Negeri 10 Kota Kupang dengan cara bekerja sama dengan pihak sekolah, dapat membuat program yang bervariasi dan melakukan konseling individual dan kunjungan rumah serta bimbingan klasikal.

**Kata Kunci:** Peran Guru BK, Kecanduan Game Online, Siswa SMA

**Citation:** Paula Dolorosa De Wesa, Andriani P. Nalle, Khetye R. Saba & Risky M.A Abel. (2024). Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA Negeri 10 Kota Kupang. *Jurnal Bimbingan Konseling Flobamora*, 2(3). DOI: <https://doi.org/10.35508/jbkf.v2i3.13601>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting pada era sekarang ini, dikarenakan jika seseorang yang tidak memiliki pengetahuan yang cukup maka sulit untuk memahami atau mengatasi masalah yang terjadi pada perkembangan zaman ini. Tanpa pendidikan setiap manusia sulit untuk berkembang menuju ke arah yang lebih maju, pendidikan sangat penting untuk semua orang mulai dari anak kecil sampai orang dewasa karena pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan mencerdaskan potensi yang ada pada diri seseorang. Semakin bertumbuh dan berkembangnya setiap individu maka individu tersebut harus memiliki pengetahuan yang luas, kepribadian yang baik dan menjadi seorang pribadi yang bertanggung jawab. Pendidikan memiliki arti yaitu pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian.

Dalam tercapainya pendidikan yang baik pemerintah mengeluarkan undang undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal satu yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mewujudkan pendidikan yang kondusif dan kompetitif maka harus ditempuh melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan.

Bimbingan sangat perlu diberikan kepada siswa untuk mencapai apa yang diinginkan dan bisa mengontrol setiap individu dalam melakukan sesuatu agar tidak melewati batasan, maka sangat perlu adanya bimbingan konseling yang dilaksanakan oleh guru bimbingan konseling dalam upaya mengembangkan siswa, guru bimbingan konseling harus mampu mengarahkan siswa untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan aturan dan selalu menghindari hal-hal yang dirasa buruk untuk perkembangan siswa. Peranan guru bimbingan konseling di dalam lingkungan sekolah sangat penting terutama dalam keberhasilan setiap siswa agar bisa menjalani proses pendidikan disekolah dengan baik. Guru BK memiliki tugas untuk memberikan pelayanan kepada siswa agar bisa memahami, memecahkan masalah dan bisa mengambil keputusan yang tepat dan bertanggung jawab sesuai dengan apa yang mereka lakukan dan bisa menjadi manusia yang mandiri.

Tidak hanya memberikan bimbingan dan memberikan konseling kepada peserta didik, guru BK juga memiliki tanggung jawab yang harus dijalani sesuai dengan profesionalisme konselor. Dengan adanya bimbingan konseling di sekolah ini sendiri menjadi manfaat penting untuk siswa. Manfaat yang diperoleh diantaranya menciptakan pandangan positif kepada setiap siswa dengan adanya perasaan lebih bahagia, lebih tenang dan lain-lain, menurunkan tingkat stres yang dialami siswa, membantu siswa untuk memahami diri sendiri berdasarkan manfaat yang penulis buat ini maka dapat disimpulkan Bimbingan Konseling sangat penting untuk mendidik karakter dan mengontrol emosi setiap siswa yang berada di lingkungan sekolah.

Pada masa kini kewajiban seorang siswa mulai terkikis akibat era globalisasi yang dimana teknologi menjadi salah satu faktor yang berperan penting bagi siswa sekarang ini (Danuri, 2019). Kemajuan teknologi memberikan dampak bagi siswa antara lain, lebih mementingkan bermain *game online*, dan teknologi lainnya yang ada pada perangkat seperti di laptop, komputer, dan *handphone*. Dalam kesehariannya seorang siswa sangat muda terpengaruh oleh lingkungan sekitar terutama teman yang sering bersosialisasi, ada juga karena penasaran seorang siswa akan mencoba melakukan hal-hal baru yang dirasa menarik dihadapan mereka.

Suplig et al., (2017) mengemukakan bahwa *game online* ini membuat para pemainnya lupa waktu karena selain mengasyikkan, bisa dimainkan secara *online* dengan orang-orang yang jarak jauh. Memiliki alur cerita, memiliki strategi, bisa mengembangkan hero yang dimainkan dan juga memiliki grafis yang sangat baik yang bisa membuat para pemainnya kecenderungan dan melupakan waktu sehingga lebih memilih untuk mengurung diri di dalam kamar dengan *game online* ini daripada bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini berarti *game online* dapat membuat para pemainnya lupa waktu dan mengalami kecenderungan untuk lepas dari *game* tersebut, serta mengalami gangguan kognitif, dan akan mengalami masalah sosial dimana akan lebih memilih menyendiri daripada sosialisasi dengan orang lain. Waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk melakukan hal lain semuanya terbuang percuma dikarenakan bermain *game online* hal ini dapat berpengaruh pada munculnya sifat malas untuk melakukan aktivitas lainnya seperti belajar, mengerjakan tugas rumah, dan membantu orang tua dan akibat yang sangat buruk adalah gangguan pada emosi yang sulit untuk dikontrol dalam hal ini tidak jarang siswa mengeluarkan kata-kata kotor kepada teman maupun orang yang lebih tua, seperti menghina atau mencibir, menghujat serta menjawab perkataan guru dengan tidak sopan.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan ibu IN selaku guru BK di SMAN 10 Kota Kupang pada tanggal 09 Agustus 2022 mengatakan bahwa ada kasus berkaitan dengan kecanduan *game online*, dan hampir seluruh siswa yang ada di SMAN 10 Kota Kupang mempunyai *Handphone*. Siswa yang bermain *game online* tersebut mengalami ketergantungan sehingga membuat siswa tersebut malas belajar, siswa menjadi sulit diatur, malas mengerjakan tugas rumah (PR), siswa tersebut terlambat masuk sekolah dan bahkan pada saat pembelajaran berlangsung siswa bermain *game online* secara diam-diam. Penulis juga melakukan wawancara awal dengan orangtua dari siswa tersebut pada tanggal 15 April 2023 mengatakan bahwa siswa tersebut bermain *game online* dari pulang sekolah hingga tengah malam, sehingga fisik siswa menjadi lebih lelah, sering mengalami sakit kepala atau migrain, nyeri punggung dan mata berkunang-kunang. Bahkan disaat orangtua siswa sudah memaksa untuk berhenti bermain *game online* siswa tersebut menjadi emosi dan marah. Dan Penulis juga melakukan wawancara awal dengan siswa tersebut pada tanggal 19 April 2023 mengatakan siswa bermain *game online* bisa lebih dari 4 jam bahkan sampai seharian, perasaan siswa pada saat dipaksa untuk berhenti bermain *game online* sangat emosi dan marah. Sedangkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMAN 10 Kota Kupang Penulis menemukan beberapa siswa setiap pagi sibuk bermain *game online*, bahkan disaat bel sekolah sudah berbunyi, beberapa siswa tersebut tidak mempedulikan,

karena asyik bermain *game online*. Pada saat beristirahat siswa juga sering membahas mengenai *game online* pada teman-temannya.

Masalah kecanduan *game online* tersebut sangat perlu untuk ditangani, karena berdampak buruk pada siswa. *Game online* merupakan suatu sarana hiburan namun pengguna atau penikmatnya sering salah memanfaatkan maka timbul masalah kecanduan yang dapat mengganggu aktivitas lainnya. Beberapa dampak/akibat siswa kecanduan *game online*, adalah prestasi siswa menjadi menurun dikarenakan waktu belajar terganggu, kurang berkonsentrasi dalam belajar, dari segi keuangan siswa yang kecanduan *game online* menjadi boros karena uang yang mereka dapatkan dari orang tua mereka pergunakan untuk membeli kuota internet, dalam hubungan sosial siswa sulit berbaur, sulit berkomunikasi dengan masyarakat sekitar dikarenakan sudah asik dengan diri sendiri. Sedangkan dari segi kesehatan siswa yang kecanduan *game online* akan lupa beristirahat, lupa makan, dan juga mengganggu waktu tidur sehingga menimbulkan penyakit bagi dirinya sendiri.

Untuk menangani tingkat kecanduan siswa terhadap *game online* diperlukan dampingan dan peran bimbingan dari berbagai pihak, salah satunya ialah peran guru Bimbingan dan Konseling. Maka dari itu sekolah harus mengadakan bimbingan konseling untuk dapat membantu siswa dalam mengatur kehidupannya dan berani bertanggung jawab dengan apa yang mereka lakukan, banyak cara yang dapat digunakan guru Bimbingan dan Konseling untuk menangani masalah tersebut seperti memberikan konseling individu, konseling kelompok, atau metode lainnya pada siswa. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk meneliti mengenai "Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Kecanduan *Game Online* pada Siswa SMAN 10 Kota Kupang".

## METODE PENELITIAN

### Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif.

### Sumber Data

Data Primer merupakan data yang didapatkan secara langsung. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah keterangan dari siswa FD, teman siswa FD, guru Bimbingan Konseling, orang tua siswa, dan Kepala Sekolah. Data Sekunder merupakan data yang didapatkan untuk mendukung data utama. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder yaitu berupa Dokumentasi, arsip dan gambar-gambar.

### Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara, Dokumentasi

### Teknik Analisis Data

Proses analisis data yang dilakukan penelitian ini menggunakan tiga langkah yaitu: 1) Reduksi Data (*Data Reduction*) yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. 2) Penyajian Data (*Display Data*), Setelah data direduksi kemudian tahap selanjutnya adalah *display data* atau penyajian data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. 3) Penarikan Kesimpulan, Langkah terakhir dalam penelitian kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam buku Sugiyono, 2018) adalah

penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Masalah kecanduan *game online* yang terjadi pada siswa di SMA Negeri 10 kota Kupang mengakibatkan siswa sulit diatur, sulit berkonsentrasi di kelas sehingga prestasi belajar siswa menurun. Hal ini tentu dibutuhkan peran guru bimbingan konseling dalam menangani masalah ini. Perlu diketahui kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin secara terus menerus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu sehingga seseorang tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Yee, 2006).

### Peran guru BK sebagai seorang Konselor

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 111 tahun 2014 tentang bimbingan konseling di sekolah dasar dan menengah memberikan pedoman kepada guru khususnya guru BK dalam pelaksanaan layanan konseling yang diterapkan oleh peserta didik. Dalam peraturan tersebut telah dijelaskan secara rinci bahwa Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 111 tahun 2014 dibuat untuk mendukung kurikulum 2013, dimana kebutuhan anak agar dapat menentukan arah peminatannya. Peran guru bimbingan konseling sebagai konselor dimana guru bimbingan konseling mampu menerapkan kemampuan konselor dalam menangani masalah siswa.

Kemampuan konselor disini dalam hal melaksanakan kegiatan konseling dan mampu berempati terhadap siswa. Dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online* guru bimbingan konseling mendekati diri dengan siswa melakukan konseling individual untuk mencari informasi lebih lanjut dari siswa tersebut, hasil yang didapatkan belum begitu jelas maka dilakukan kunjungan rumah siswa sehingga informasi yang didapatkan jelas dan benar. Hasil dari konseling individual dan kunjungan rumah dimana siswa mengaku bahwa dirinya mengalami kecanduan *game online* dan menerima konsekuensi yang telah diberikan.

Konseling yang dilakukan oleh guru BK di sini didukung dengan teori yang dijelaskan oleh Prayitno dan Erman Amti (2004), konseling adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli (konselor) kepada individu yang sedang mengalami masalah (klien) yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi klien.

### Guru BK Sebagai seorang Konsultan

Dalam hasil penelitian ini diperoleh bahwa FD sering terlambat ke sekolah, bolos, tidur dikelas dan tidak fokus di saat guru memberikan materi dimana FD sibuk bermain *game online*. Setelah melakukan kunjungan rumah ternyata FD sering bermain *game online* hingga larut malam, yang membuat FD jadi sering kepala sakit, dan mata merah. Dikarenakan FD bermain *game online* secara terus-menerus kurang lebih 5 jam sehari. Jika seseorang bermain *game online* secara terus menerus dilakukan tanpa henti maka dapat mengakibatkan kecanduan *game online*.

Guru BK berperan sebagai seorang konsultan dimana guru bimbingan konseling dapat membantu siswa dalam memecahkan atau menangani masalah kecanduan *game online*. Dalam menangani masalah kecanduan *game online* ini guru BK melakukan kunjungan rumah guna mencari tahu faktor penyebab FD kecanduan *game online*, lalu hasil dari kunjungan rumah dimana telah disepakati guru BK harus mampu bekerja sama dengan orang tua dalam memperhatikan kegiatan di sekolah maupun di rumah.

Konsultasi yang dilakukan oleh guru BK di sini didukung dengan teori yang dijelaskan oleh Brown, Pryzwansky dan Schulte (2001) konsultasi adalah suatu proses pemecahan masalah secara sukarela yang dapat dimulai dan diakhiri oleh konsultan maupun konseli. Dimana konsultasi melibatkan tiga pihak yaitu guru BK sebagai konsultan, guru atau orang tua sebagai konsulte dan konseli yang memiliki masalah. Oleh karena itu tentunya dibutuhkan peran guru bimbingan konseling sebagai seorang konsultan agar guru BK mampu berkonsultasi atau bertukar pikiran dengan kepala sekolah, orang tua, para guru serta siswa lainnya berkaitan dengan masalah siswa.

### **Guru BK sebagai Agen Perubahan**

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa guru bimbingan berperan sebagai agen perubahan dimana guru bimbingan konseling mampu membuat program yang berkesinambungan dan bervariasi dalam menangani masalah siswa. Untuk dapat melaksanakan peran sebagai agen perubahan, guru bimbingan konseling harus menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan para guru, orang tua, kepala sekolah, serta masyarakat sekitar. Bentuk kerja sama ini diwujudkan dengan merancang program bimbingan konseling agar siswa mampu mencapai sistem pendidikan yang efektif (Nursalim, 2005).

Dalam hal ini guru bimbingan konseling mampu membuat suatu kegiatan yang memungkinkan terwujudnya perubahan yang baik terhadap siswa. Oleh karena itu dalam menangani masalah kecanduan *game online* pada siswa SMA Negeri 10 kota Kupang maka dibutuhkan kerja sama antara guru bimbingan konseling dengan para guru, orang tua, kepala sekolah dan masyarakat sekitar untuk merancang suatu program atau kegiatan yang positif dan berguna bagi siswa yang kecanduan *game online*. Dimana guru bimbingan konseling membuat program kegiatan ekstrakurikuler futsal untuk kegiatan di sekolah dan di rumah membuat jadwal belajar sehingga siswa sudah mulai sibuk melakukan kegiatan-kegiatan tersebut dan perlahan-lahan siswa mampu melupakan bermain *game online*.

### **Guru BK sebagai Agen Pencegahan**

Menurut Ahmad Juntika (2006) peran guru bimbingan konseling adalah seorang dengan rangkaian untuk membantu menangani, mengatasi, serta mencegah hambatan serta kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar, penyesuaian dengan lingkungan pendidikan, masyarakat maupun lingkungan kerja. Berdasarkan hasil penelitian di atas guru bimbingan konseling berperan sebagai agen pencegahan dimana guru bimbingan konseling mampu mencegah perkembangan yang salah pada siswa atau mencegah terjadinya masalah. Salah satu masalah disini masalah kecanduan *game online*.

Guru bimbingan konseling sebagai agen pencegahan dapat dilakukan melalui kegiatan atau program yang bersifat antisipasi misalnya layanan informasi, penempatan, dan penyaluran (Nursalim, 2005). Dalam penelitian ini guru bimbingan konseling memberikan bimbingan klasikal dengan layanan informasi dan layanan dasar tentang bahaya bermain *game online* dan dampak dari bermain *game online* kepada siswa SMA Negeri 10 kota Kupang guna untuk mencegah terjadinya masalah kecanduan *game online*.

Layanan bimbingan klasikal yang diberikan guru BK ini sejalan dengan pendapat Natawidjaya (2012) dimana bimbingan adalah suatu pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara terus menerus supaya individu tersebut dapat memahami dirinya sendiri. Kecanduan *game online* yang terjadi di SMA Negeri 10 kota Kupang tentu menjadi sebuah pembelajaran bagi pihak sekolah.

### **Guru BK sebagai Koordinator**

Nawawi dalam Sukardi (2002) bahwa koordinasi adalah kegiatan mengatur dan membawa personil, metode, bahan, buah pikir, saran-saran, cita-cita, dan alat-alat dalam hubungan kerja sama yang harmonis, saling mengisi, saling menunjang, sehingga pekerjaan berlangsung efektif dan seluruhnya terarah pada pencapaian tujuan yang sama.

Ahmad Juntika (2006) menjelaskan tugas seorang koordinator guru BK yaitu dapat mengkoordinasi guru pembimbing dalam menyusun dan melaksanakan program bimbingan konseling. Dalam hal ini tentunya guru bimbingan konseling bekerja sama dengan kepala sekolah, para guru dan orang tua dalam memberikan informasi mengenai siswa dan membantu guru bimbingan konseling mengawasi serta mengontrol siswa dalam proses penyembuhannya dalam kecanduan bermain *game online*.

Koordinasi yang efektif dapat menumbuhkan kerja sama yang efektif, sehingga tujuan yang diharapkan dapat diwujudkan. Guru BK dalam berkerja sama dengan orang tua, kepala sekolah dan guru lainnya tentu diberikan kesempatan dan kepercayaan untuk melaksanakan tugas masing-masing sesuai dengan wewenang. Kunci sebuah kerja sama yang baik tentu terletak pada sebuah komunikasi yang baik. Dalam hal ini guru BK tentu memiliki komunikasi yang baik dengan kepala sekolah, orang tua, dan para guru lainnya guna untuk menyelesaikan masalah siswa FD yang kecanduan *game online*.

### **PENUTUP**

Dari beberapa peran guru bimbingan konseling yang sudah diterapkan di atas dapat dilihat bahwa siswa mengalami perubahan secara bertahap. Dimana pada awal melakukan konseling siswa sering terlambat, tidak fokus di kelas dan siswa memiliki kantong mata yang hitam. Dan pada saat dilakukan kontrak perilaku dan dijalankan program, siswa mulai menyadari dan bertanggung jawab atas dirinya sendiri. Setelah dilakukan kunjungan rumah dan konseling beberapa kali siswa sudah mengalami perubahan sedikit dimana siswa aktif dalam mengikuti kegiatan futsal yang diberikan, siswa juga fokus di kelas dan bahkan siswa sudah mengurangi bermain *game online* dan memilih untuk beristirahat dan belajar pada saat di rumah. Hal ini didukung berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada siswa FD, guru BK, Kepala sekolah, orang tua FD dan teman dari siswa FD. Dari kesimpulan diatas maka Peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani kecanduan *game online* pada siswa SMA Negeri 10 sudah dilaksanakan dengan baik dan sesuai. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka penulis menyampaikan beberapa saran seperti bagi siswa diharapkan siswa mampu memahami dampak dari kecanduan bermain *game online* agar siswa tidak mengalami kecanduan dalam bermain *game online*, bagi guru BK diharapkan guru Bimbingan dan Konseling tidak hanya menangani siswa yang kecanduan *game online* namun mampu mencegah siswa tidak mengalami kecanduan *game online*, bagi kepala sekolah diharapkan adanya penambahan guru BK agar program bimbingan konseling dapat berjalan dengan baik dan efektif, sehingga guru BK tidak kewalahan dalam memberikan layanan kepada siswa, dan bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan mampu meneliti lebih dalam lagi khususnya bagi yang mau meneliti tentang Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Kecanduan *game online*.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih pihak yang berkontribusi dalam penelitian ini meliputi pihak sekolah sasaran, pembimbing, pimpinan Universitas Nusa Cendana.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adiningtias, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online The Role Of Teachers In Overcoming Addiction To Online Games). In Jurnal OPASTA (Vol. 4, Issue 1). [www.journal.unrika.ac.id/JurnalKOPASTA](http://www.journal.unrika.ac.id/JurnalKOPASTA)
- Ahmad J. Nurihsan. 2006. Bimbingan Dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan. PT. Refika Aditama. Bandung.
- Amiruddin.(2013). Peranan Guru Pkn Terhadap Pembentukan Moral Siswa Di smp negeri 10 Palu. Ringkasan hasil penelitian dosen. Universitas Tadulako
- Brown, D., Pryzwansky, W., & Schulte, A. C. 2001. Psychological Cosultation : Introduction to Theory and Praticce. Boston: Allyn & Bacon
- Danuri, M. (2019). Development and Transformation of Digital Technology. Infokm, 15(2), 116-123.
- Dewa K. Sukardi. (2002). Manajemen Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Alfabeta. Bandung.
- [Kemendiknas] Kementerian Pendidikan Nasionl. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomr 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pndidikan Menengah. Jakarta.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). angan Suka Game Online : Pengaruh Game Online dan Tindak Pencegahan. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lubis R, A. (2017). Peran Guru BK Dalam Membentuk Pribadi Siswa Menjadi Pribadi Yang Unggul Kelas XI-IPA Mapn-4 Medan T.A 2016/2017. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Novrialdy, E.(2019). KecanduanGame Online pada Remaja: Dampak danPencegahannya. Buletin Psikologi, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nursalim, M. (2015). Pengembangan Profesi Bimbingan & Konseling. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. 2008. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru. Jakarta.
- [Permendiknas] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. 2008. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2008 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor. Jakarta.
- Sari, W. (2022). Peran Bimbingan Dan Konseling Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan T.P 2020/2021. Sekolah Pascaserjana Universitas Medan. Medan
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suplig, M. A., Dian, S., Makassar, H., Game, P. K., Siswa, O., Kelas, S., Kecerdasan, T., Sekolah, S., Swasta, K., & Makassar, D. (2017). The Effects of Student Online Game Addiction Class X High School towards Social Intelligence at Christian School in Makassar. JURNAL JAFFRAY, 15(2). <https://doi.org/10.1146/55.090902.141922>
- Susanto, A. (2018). BIMBINGAN dan KONSELING di Sekolah Konsep, Teori, dan Aplikasinya (Pertama). PRENADAMEDIA GROUP.
- Undang-undang Republik Indonesia. 2003. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Yee, N. (2006). Motivations of Play in Online Games. Cyberpschology dan Behavior Journal.
- Yeni, F. (2014). Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Dampak Negatif Games Online Pada Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Pekanbaru. Pekanbaru