

**THE ROLE OF COUNSELING GUIDANCE TEACHERS IN OVERCOMING
ONLINE GAME ADDICTION OF GRADE XI STUDENTS OF SMA
NEGERI 1 TELUKDALAM T.P 2022/2023**

**PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING DALAM MENGATASI
KECANDUAN GAME ONLINE SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1
TELUKDALAM T.P 2022/2023**

Wisahati Duha

Guru di SMPS Kristen BNKP Telukdalam, Nias Selatan
(wishaduha@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kecanduan *game online* yang berdampak buruk yaitu siswa sering absen atau rela tidak sekolah untuk bermain *game online*, dan melalaikan tugas-tugas sekolah serta berperilaku tidak baik. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui peran guru bimbingan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* siswa SMA Negeri 1 Telukdalam Tahun Pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Telukdalam yang berjumlah 226 orang. Sampel penelitian berjumlah 34 orang siswa. Hasil penelitian, nilai mean angket peran guru BK 84,53 dan berada pada kategori sedang, dan nilai mean angket kecanduan *game online* 84,38 dan berada pada kategori sedang. Nilai r diperoleh sebesar 0,753, nilai uji determinasi 56,70%. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,472 > t_{tabel} = 2,042$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, dan peran guru bimbingan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* siswa sebesar 56,70%. Kesimpulan: Ada peran guru bimbingan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* siswa SMA Negeri 1 Telukdalam. Saran: Bagi siswa, hendaknya mengontrol diri dan waktunya dalam bermain *game online*, serta dapat menanamkan serta mengetahui tugas utama dari peserta didik, serta dapat mencari kegiatan lain yang lebih bisa bermanfaat. Bagi guru BK hendaknya terus berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru-guru di sekolah serta bekerja sama dengan orang tua siswa untuk ikut mengawasi dampak negatif *game online*. Bagi sekolah hendaknya memberikan jam pelayanan kepada guru BK dalam memberikan layanan konseling dengan lebih mengarahkan siswanya kepada kegiatan yang lebih positif.

Kata Kunci: Peran guru bimbingan konseling; kecanduan *game online*; siswa

Abstract

This research is motivated by online game addiction which has a negative impact, namely students are often absent or willing to leave school to play online games, and neglect school assignments and behave badly. The aim of the research is to find out the role of guidance and counseling teachers in overcoming addiction to online games for students of SMA Negeri 1 Telukdalam for the 2022/2023 academic year. The type of research used is quantitative with a descriptive approach. The research population was all students of class XI SMA Negeri 1 Telukdalam, totaling 226 people. The research sample consisted of 34 students. The results of the study, the mean value of the counseling teacher's role questionnaire was 84.53 and was in the medium category, and the mean value of the online game addiction questionnaire was 84.38 and was in the medium category. The r value is 0.753, the determination test value is 56.70%. The results of the hypothesis test obtained $t_{count} = 6.472 > t_{table} = 2.042$ which means that H_0 is rejected and H_a is accepted, and the role of guidance and counseling teachers in overcoming student online game addiction is 56.70%. Conclusion: There is a role for guidance and counseling teachers in overcoming addiction to online games for SMA Negeri 1 Telukdalam students. Suggestion: For students, they should control themselves and their time in playing online games, and be able to instill and know the main tasks of students, and be able to find other activities that can be more useful. Counseling teachers should continue to coordinate with school principals and teachers at school and work with students' parents to monitor the negative effects of online games. Schools should provide hours of service to counseling teachers in providing counseling services by directing their students to more positive activities.

Keywords: *The role of the counseling guidance teacher; online game addiction; student*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kemajuan suatu masyarakat bangsa. Oleh karena itu, pendidikan harus terus ditingkatkan baik dari segi baik kualitas maupun kuantitas. Pendidikan tidak hanya cukup untuk mencapai tingkat dasar, tetapi tetap ada jenjang pendidikan di atasnya berupa pendidikan menengah yang harus diambil oleh siswa. Tujuan pendidikan menengah adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan untuk melakukan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial budaya, dan lingkungan, serta dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut khususnya bagi peserta didik dalam dunia pendidikan.

Di setiap jenjang pendidikan, bimbingan konseling juga memegang peranan penting dalam memajukan pendidikan yang lebih baik, karena dalam bimbingan dan konseling dapat membantu siswa untuk mengoptimalkan potensi yang ada dalam diri siswa. Guru bimbingan konseling pada hakikatnya seorang pendidik yang terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 (Sisdiknas, 2003:3) pasal 1 ayat 6, berbunyi: Pendidik adalah tenaga kependidikan yang memenuhi persyaratan sebagai guru, dosen, konselor, tutor, fasilitator, dan sebutan lain sesuai dengan kekhususannya, dan ikut serta dalam menyelenggarakan pendidikan. Guru bimbingan konseling sekolah memiliki tanggung jawab sebagai tenaga kependidikan dalam mengikuti pendidikan sesuai dengan

bidangnya yaitu memberikan pelayanan bimbingan konseling kepada siswa. Susanto (2018:1) mengemukakan bahwa bimbingan konseling merupakan upaya yang dilakukan seseorang (pembimbing) untuk membantu mengoptimalkan individu.

Guru bimbingan konseling merupakan guru di sekolah yang berkewajiban menyelenggarakan layanan bimbingan konseling untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang terjadi di sekolah. Pentingnya kehadiran guru bimbingan konseling diperlukan dalam upaya pembimbingan sikap perilaku siswa terutama dalam menghadapi perubahan-perubahan dirinya menuju jenjang usia yang lebih lanjut. Guru bimbingan konseling memberikan layanan dan materi layanan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga layanan yang diberikan tepat sasaran dan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi siswa. Upaya guru bimbingan konseling dalam membimbing siswa harus maksimal, seperti memberikan pengawasan selama a sekolah tentang siswa yang tidak diperbolehkan pergi ke sekolah membawa handphone, memberikan bimbingan agar siswa memahami bahaya bermain *game online*.

Pesatnya perkembangan teknologi internet salah satunya hadirnya *game online* yaitu pemain game tidak hanya bisa bermain dengan orang-orang di sekitarnya, tetapi juga bisa bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi yang berbeda. Menurut Isnawati (2020:66) "Kecanduan game online merupakan sebagai penggunaan berlebihan/ketergantungan untuk

melakukan permainan yang dimainkan dalam komputer/video games melalui internet maupun sistem jaringan". *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan, melibatkan beberapa pengguna internet di tempat berbeda untuk saling terhubung dalam waktu bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*. Hal ini memungkinkan pemain memiliki kesempatan untuk bermain, berinteraksi dan berpetualang bersama serta membentuk komunitas mereka sendiri di dunia maya. *Game online* berkembang pesat, semakin banyak permainan semakin seru dan menyenangkan, berbagai jenis permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahiandan jenis game online lainnya yang membuat game ini menarik. *Game online* memiliki dampak baik positif maupun negatif.

Dampak positif dari *game online* sebagai hiburan, menghilangkan kebosanan, bermain *game online* dapat menambah teman di dunia maya, selain dampak positif dari *game online* juga dapat memberikan dampak negatif yaitu dampak yang kurang baik bagi pengguna *game online* seperti tidak mengenal waktu atau lupa waktu, sebagian besar pemain *game online* ini adalah siswa yang melupakan kewajiban untuk belajar. Keragaman dan kenyamanan yang ditawarkan dalam permainan membuat siswa yang bermain *game online* bertahan lebih lama di depan komputer dan tingkat penggunaan meningkat. Meningkatnya penggunaan *game online* telah

memunculkan berbagai masalah yang disebut dengan kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* yang dialami pada masa remaja dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. Hal inilah yang menyebabkan siswa melupakan tugas dan kewajiban yang harus mereka lakukan. Siswa yang sering bermain *game online* menyebabkan siswa menjadi kecanduan. Kecanduannya bermain *game online* berdampak baginya, terutama dari kegiatan belajarnya, karena masih dalam usia sekolah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti melalui hasil observasi selama dua minggu saat PLP II dan hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 24 Oktober 2022 di SMA Negeri 1 Telukdalam dengan melakukan wawancara kepada guru bimbingan konseling dan siswa kelas XI diperoleh informasi bahwa kecanduan *game online* berdampak buruk yaitu siswa sering absen atau rela tidak sekolah untuk bermain *game online*, dan melalaikan tugas-tugas sekolah serta berperilaku tidak baik. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa siswa diberikan ponsel oleh orang tuanya, dan memiliki aplikasi *game online*. Hasil wawancara menyatakan bahwa siswa bermain *game online* saat di rumah, karena saat sekolah tidak boleh membawa handphone. Siswa bermain *game* pada saat pulang sekolah, sore hari, dan malam hari sebelum tidur, bahkan ada yang bilang

sebelum berangkat sekolah mereka selalu bermain *game online*. Seringnya siswa bermain *game* sehingga melupakan tugas-tugas sekolah, waktu belajar dipergunakan untuk bermain *game*.

Tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peran guru bimbingan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* siswa SMA Negeri 1 Telukdalam Tahun Pelajaran 2022/2023.

Guru bimbingan konseling berhubungan erat dengan adanya proses bimbingan. Guru bimbingan konseling memberikan bantuan psikologis dan kemanusiaan secara ilmiah dan profesional sehingga seorang guru bimbingan konseling harus berusaha menciptakan komunikasi yang efektif dengan siswa dalam menghadapi permasalahan. Lubis (2021:24) mengemukakan bahwa guru bimbingan konseling adalah unsur utama pelaksana bimbingan di sekolah. Guru bimbingan konseling merupakan pihak yang membantu siswa dalam proses konseling. Dalam proses bimbingan konseling, konselor seorang yang terlatih dan memiliki keahlian dalam bidang konseling. Ismaya (2014:65) mengemukakan guru bimbingan konseling merupakan satu variabel yang berpengaruh pada keberhasilan bimbingan konseling, baik sebagai seorang pribadi maupun sebagai profesional.

Guru bimbingan konseling yang mempunyai tanggung jawab dalam kegiatan bimbingan. Menurut Rukaya (2019:25) guru bimbingan konseling adalah guru yang mempunyai wewenang, hak, secara penuh dalam kegiatan bimbingan konseling terhadap

sejumlah siswa untuk mencapai pemahaman dan pengarahaan diri yang dibutuhkan untuk melakukan penyesuaian diri secara maksimal kepada sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Kecanduan *game online* adalah salah satu bentuk kecanduan yang paling umum disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan gangguan kecanduan internet. Isnawati (2020:66) mengemukakan "Kecanduan *game online* merupakan sebagai penggunaan berlebihan/ketergantungan untuk melakukan permainan yang dimainkan dalam komputer/video *games* melalui internet maupun sistem jaringan". Kecanduan merupakan perilaku tergantung atau keadaan menjadi sangat kuat secara fisik serta secara psikologis untuk melakukan sesuatu, dan ada perasaan yang tidak menyenangkan kalau tidak bisa memenuhinya. Gulana (2016:4) mengemukakan "Kecanduan *game online* merupakan keadaan dimana seorang pemain sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut". Kecanduan *game online* berarti menghabiskan banyak waktu untuk bermain tanpa mengenal batas waktu. Ermilasari, dkk (2019:4) mengemukakan bahwa pemain *game online* akan mengorbankan waktu tidur, belajar ataupun bekerja dan waktu untuk keluarga.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu kondisi seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak dapat dipisahkan dari bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan

frekuensi, durasi atau jumlah bermain *game online*.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Telukdalam dengan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Menurut Sugiyono (2013:14) jenis penelitian kuantitatif adalah "Metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan". Selanjutnya, menurut Hariwijaya (2007:77) "Asosiatif bermaksud untuk menjelaskan hubungan (korelasi) antar variabel". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran guru bimbingan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* siswa SMA Negeri 1 Telukdalam Tahun Pelajaran 2022/2023.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Menurut Daryanto (2012:30) "Kuesioner adalah sebuah daftar pernyataan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden), dengan kuesioner ini orang dapat diketahui tentang keadaan/data diri, pengalaman, pengetahuan, sikap atau pendapatnya dan lain-lain". Instrumen angket penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert.

Setelah keseluruhan data terkumpul, maka langkah selanjutnya peneliti menganalisa data tersebut sehingga dapat ditarik kesimpulan. Dalam menganalisa ini penulis menggunakan beberapa rumus berikut.

1. Menghitung persentase angket, Sudijono (2014:43):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu).

Untuk mencari rata-rata (mean) menggunakan rumus:

$$\text{Mean, yaitu } M = \frac{\sum fx}{N}$$

2. Range = ST – SR

Keterangan:

Range = Rentangan dari skor

ST = Skor Tertinggi

SR = Skor Terendah

3. Menghitung Nilai r

Menghitung nilai r bertujuan mengetahui hubungan kedua variabel penelitian, menggunakan rumus korelasi *product moment* Arikunto (2009:78), yakni:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = korelasi X dan Y

$\sum x$ = Jumlah skor total variabel X

$\sum y$ = Jumlah skor total variabel Y

4. Menentukan Koefisien Determinasi

Untuk melihat berapa persen kontribusi peran guru bimbingan

konseling dalam mengatasi kecanduan game online siswa, dilakukan perhitungan melalui rumus (Subana, Rahadi, dan Sudrajat, 2000:145), sebagai berikut.

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Dimana:

KD = Nilai koefisien determinasi

r = Nilai koefisien korelasi

5. Uji Regresi Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji regresi yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan rumus Sugiyono (2013:262).

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Nilai yang diprediksikan

a = Konstanta atau bila harga

$$X = 0$$

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independen

Untuk mencari nilai koefisien a dan b digunakan rumus sebagai berikut:

$$b = \frac{N\sum XY - \sum X\sum Y}{N\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \bar{X} - b\bar{Y}$$

6. Uji hipotesis

Untuk mengetahui apakah hipotesis ditolak atau diterima dilakukan uji statistik *t*. Rumus dalam menghitung uji hipotesis (Sugiyono, 2013: 259), yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad \text{dengan}$$
$$dk = n-2$$

Keterangan:

t = t_{hitung}

r = r_{hitung}

dk = derajat kebebasan (db) atau *degree of freedom (df)*

n = besar sampel

2 = bilangan konstan

1 = bilangan konstan

Selanjutnya interpretasi harga t -tes dalam kaitannya dengan pengujian. Ketentuan hasil pengujian t -tes yakni jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Peran Guru Bimbingan Konseling

Guru bimbingan konseling atau disebut juga pembimbing atau konselor yang memberikan bimbingan konseling secara langsung bertanggung jawab atas pengelolaan program bimbingan konseling di sekolah. Susanto (2018:1) mengemukakan bahwa tujuan pemberian bimbingan konseling bagi seseorang, terutama dalam program pendidikan agar individu mampu merencanakan kegiatan penyelesaian studi, perkembangan karier, serta kehidupan di masa yang akan datang. Keterlibatan bimbingan konseling di sekolah bertujuan untuk membantu individu mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya.

Tujuan bimbingan konseling tersebut akan tercapai jika fungsinya berjalan dengan baik. Adapun fungsi bimbingan konseling meliputi fungsi

pemahaman, fungsi pencegahan, fungsi pengentasan dan fungsi pemeliharaan dan pengembangan. Maka dari itu guru bimbingan konseling yang profesional sangat diperlukan di sekolah. Guru bimbingan konseling merupakan tenaga pendidik yang profesional dengan tugas melaksanakan layanan bimbingan konseling yaitu mendidik, membimbing, dan mengembangkan kemampuan peserta didik (siswa) dalam memecahkan berbagai masalah yang dialami dan segala potensi melalui layanan-layanan bimbingan konseling sehingga siswa dapat mengatur kehidupannya sendiri, memiliki pandangan sendiri, serta mengambil keputusan dan dapat menerima dan bertanggung jawab atas konsenkuensi dari tindakan-tindakan yang telah diperbuat.

2. Kecanduan Game Online

Peran guru bimbingan konseling sangat membantu peserta didik dalam mengatasi permasalahan siswa, salah satunya permasalahan kecanduan *game online*. Ulfah (2020:31) mengemukakan kecanduan memiliki makna suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal disenangi pada berbagai kesempatan yang ada akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku sehingga merasakan terhukum apabila tidak memenuhi hasrat dan kebiasaan. Kecanduan berarti suatu kegiatan yang berulang dan dapat berdampak negatif. *Game online* sebagai sarana hiburan yang bertujuan untuk menghibur diri atau

mengurangi stress, akan tetapi disisi lain *game online* juga menjadi candu buat penggunanya, ketika siswa sudah menjadi pecandu *game online*, maka hal tersebut akan berdampak pada aktivitas dan perkembangan siswa. Adapun hal-hal yang akan terpengaruh yaitu dari segi prestasi dimana karena terlalu sering bermain *game online*, waktu belajar siswa otomatis akan berkurang, Intensitas bermain *game online* akan berdampak pada minimnya waktu untuk belajar. Siswa yang kecanduan *game online* pada akhirnya akan kehilangan fokus untuk belajar dan mengikuti mata pelajaran di sekolah.

Dampak kecanduan *game online* dari segi keuangan yaitu siswa yang kecanduan *game online* cenderung lebih boros, karena *game online* adalah *game* yang memerlukan kuota internet untuk menyambungkan permainan tersebut, dan menjadikan peserta didik suka berbohong tentang uang, atau bahkan sampai mencuri uang demi bisa bermain *game online*. Dampak kecanduan *game online* dari segi sosial yaitu mengalami kesusahan dalam hal bersosialisasi, karena kesehariannya bermain gadget masing-masing dari pada bermain dengan teman sebayanya. Dampak kecanduan *game online* dari segi kesehatan yaitu anak yang terlalu banyak bermain *game online* lupa dengan waktu, dan lupa dengan makan, sehingga dapat mengganggu jadwal tidur dan jadwal makannya, yang akan menimbulkan penyakit bagi tubuhnya. Perlu sebuah penanganan

untuk mengatasi siswa kecanduan *game online* pada anak-anak tersebut. Banyak cara yang dapat digunakan untuk mengatasi kecanduan *game online*.

3. Peran Guru Bimbingan Konseling dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*

Hasil data penelitian diperoleh berdasarkan hasil perhitungan angket peran guru bimbingan konseling secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata sebesar 84,53 dan berada pada kategori sedang diantaranya 0% siswa kategori sangat tinggi, 0% siswa kategori sangat rendah, 5 orang siswa kategori tinggi dengan persentase 14,71%, 17 orang siswa kategori sedang dengan persentase 50,00%, dan 12 orang siswa kategori rendah dengan persentase 35,29%. Hasil perhitungan angket kecanduan *game online* secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata sebesar 84,38 dan berada pada kategori sedang diantaranya 0% siswa kategori sangat tinggi, 0% siswa kategori sangat rendah, 5 orang siswa kategori tinggi dengan persentase 14,71%, 19 orang siswa kategori sedang dengan persentase 58,82%, dan 9 orang siswa kategori rendah dengan persentase 26,47%.

Hasil perhitungan nilai r diperoleh sebesar 0,753, uji determinasi = 56,70% yang artinya kontribusi peran guru bimbingan konseling terhadap kecanduan *game online* 56,70%. Nilai uji koefisien regresi variabel X, mempunyai arti bahwa apabila nilai X (peran guru Bimbingan Konseling) selalu tepat atau ditingkatkan, maka variabel Y

(kecanduan *game online*) akan semakin baik atau meningkat. Atau apabila nilai X (peran guru Bimbingan Konseling) naik sebesar 1, maka nilai Y (kecanduan *game online*) akan naik sebesar 0,651. Dan sebaliknya apabila nilai X (peran guru Bimbingan Konseling) turun sebesar 1 maka nilai Y (kecanduan *game online*) akan turun juga sebesar 0,651. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,472 > t_{tabel} = 2,042$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada peran guru bimbingan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* siswa SMA Negeri 1 Telukdalam Tahun Pelajaran 2022/2023.

Siswa yang bermain *game online* memiliki keasyikan tersendiri sehingga mereka tidak sadar bahwa semakin banyak memainkan *game online* secara berlebihan maka semakin banyak pula waktu yang terbuang dengan sia-sia. Sebenarnya tidak hanya dampak negatif saja yang ditimbulkan oleh *game online*, banyak juga dampak positif yang menyertainya apabila *game online* digunakansesuai dengan keperluan dan kebutuhan. Diantaranya adalah *game* bisa melatih keahlian fisik dan mental dengan memanfaatkan *game*. Kecanduan *game online* pada siswa membuat resah orangtua dan pihak sekolah karena semakin banyak siswa terpengaruh dengan *game online* maka semakin banyak pula siswa yang melupakan kewajiban belajar mereka serta dapat menurunkan motivasi belajar. Kecenderungan anak yang tidak memperhatikan gurunya pada saat proses belajar mengajar di sekolah.

Pikiran mereka hanya tertuju pada *game* favoritnya, lupa mengerjakan PR, bahkan tidak ada persiapan untuk ulangan harian, sehingga hasil belajar tampak menurun. Kecanduan terhadap *game online* pada siswa memerlukan upaya-upaya penanggulangan dengan memanfaatkan layanan bimbingan konseling untuk dapat membantu individu dengan memusatkan pada kesadaran perilaku siswa yang kecanduan *game online*. Bimbingan konseling menyediakan penanganan khusus bagi siswa yang kecanduan *game online*. Diantaranya dengan menggunakan teknik-teknik dalam bimbingan konseling yang sesuai dengan permasalahan siswa.

Hasil penelitian di atas didukung oleh penelitian terdahulu, yaitu penelitian Adiningtyas Sri Wahyuni (2017) yang mengemukakan bahwa dampak negatif akibat kecanduan *game online*, diperlukan bimbingan konseling dari sekolah. Bimbingan konseling menyediakan penanganan khusus bagi siswa yang kecanduan *game online*, diantaranya menggunakan fungsi pencegahan, fungsi pemahaman, fungsi pengentasan dan fungsi pengawasan (advokasi). Penelitian Wardah, Susanto, dan Misbah (2022) yang mengemukakan 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.

D. Penutup

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sehingga mendapatkan sebuah hasil penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa peran guru bimbingan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* siswa sebesar 56,70%. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,472 > t_{tabel} = 2,042$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada peran guru bimbingan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* siswa SMA Negeri 1 Telukdalam Tahun Pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan dari hasil penelitian maka peneliti memberikan beberapa saran:

1. Bagisiswa, hendaknya mengontrol diri dan waktunya dalam bermain *game online*, serta dapat menanamkan serta mengetahui tugas utama dari peserta didik, serta dapat mencari kegiatan lain yang lebih bisa bermanfaat.
2. Bagi guru bimbingan konseling hendaknya terus berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru-guru di sekolah serta bekerja sama dengan orang tua siswa untuk ikut mengawasi dampak negatif *game online*.
3. Bagi sekolah hendaknya memberikan jam pelayanan kepada guru BK dalam memberikan layanan konseling dengan lebih mengarahkan siswanya kepada kegiatan yang lebih positif. Misalnya siswa diwajibkan untuk mengikuti ekstrakurikuler agar

terhindar dari kecanduan *Game Online*.

4. Bagi orang tua, hendaknya lebih meluangkan waktu dalam mengontrol serta mengawasi kegiatan anak di dalam maupun di luar rumah, karena pengaruh dari luar sangat kuat sehingga anak bisa bertindak di luar batas, dan perhatian yang cukup tidak hanya dari segi materi tetapi juga dari non materi.
5. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya lebih mendalami permasalahan-permasalahan dalam kecanduan bermain *game online* tidak hanya pada remaja dan diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian yang lebih luas tentang kecanduan *game online*.

E. Daftar Pustaka

- Amelia, Tina. 2022. *Kecanduan Sekolah*. Jakarta: SEGAP Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- , 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Daryanto dan Farid Muhammad. 2015. *Bimbingan Konseling: Panduan Guru BK dan Guru Umum*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dahlan, Syarifuddin. 2014. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Konsep Dasar dan Landasan Pelayanan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Daryanto. 2012. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA

- Erianto. 2007. *Teknik Sampling: Analisis Opini Publik*. Yogyakarta: PT. LKIS.
- Gulana, Gundah. 2016. *Antologi Esai Bengkel Bahasa dan Sastra Indonesia, Guru Bahasa Indonesia SLTP Kabupaten Kulon Progo*. Yogyakarta: PT. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Bahasa Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Ermilasari Danik, dkk. 2019. *Katalog dalam Terbitan (KDT) Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Problematika Anak SD/MI dan Solusinya (Kumpulan Artikel Ilmiah Mahasiswa Prodi PGMI STAINU Temanggung 2018-2019)*. Temanggung: PT. Forum Muda Cendekia (Formaci).
- Hikmawati, Fenti. 2012. *Bimbingan Konseling Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan: Sebuah Orientasi Baru*. Cipayung : Gaung Persada (GP) Press.
- Isnawati, Ruslia. 2020. *Pentingnya Problem Solving Bagi Seorang Remaja*. Suarabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Ismaya, Bambang. 2014. *Bimbingan dan Konseling Studi, Karier, dan Keluarga*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kustiawan Andri Arif dan Utomo Andy Widhiya. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- Lubis, Nurul Wardah. 2021. *Catatan Anekdote Guru BK: Sebuah Pemanfaatan dalam Memahami Permasalahan Siswa*. Yogyakarta: PT. Jejak Pustaka.
- Nasution Henni Syafriana dan Abdillah. 2019. *Bimbingan Konseling Konsep Teori dan Aplikasinya*. Medan: PT. LPPPI.
- Rukaya. 2019. *Aku Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Quepedia.com.
- Salahuddin, dkk. 2019. *Teras Literasi*. Banda Aceh: PT. Tim Syiah Kuala University Press.
- Subana, Rahadi Marsetyo dan Sudrajat. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: PT. Pustaka Setia.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2018. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Prenadamedia Group.
- Tohirin. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ulfah Maulidya. 2020. *Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?*. Jawa Barat: PT. Edu Publisher.
- Zakiah Ismi dan Ritanti. 2021. *Kecanduan Game Online pada Remaja dan Penanganannya*. Jakarta: PT. Quepedia.com.
- Bu'ulolo, P., & Laia, B. (2022). HUBUNGAN PENYESUAIAN DIRI DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 4 FANAYAMA. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 2(2), 25-38.
- Bu'ulolo, S., Zagoto, S. F. L., & Laia, B. (2022). PERAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENCEGAH BULLYING DI SMA NEGERI 1 AMANDRAYA TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *Counseling*

- For All (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 2(1), 53-62.
- Gaho, J., Telaumbanua, K., & Laia, B. (2022). EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 LAHUSA TAHUN PEMBELAJARAN 2020/2021. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 1(1), 38-46.
- Gori, Y., Fau, S., & Laia, B. (2023). PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS IX DI SMP NEGERI 2 TOMA TAHUN PELAJARAN 2022/2023. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 2(1), 123-133.
- Gulo, D., & Laia, B. (2023). PENGARUH TEMAN SEBAYA TERHADAP PERENCANAAN KARIER SISWA DI SMK NEGERI 1 TELUKDALAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 2(1), 88-98.
- Harefa, D., Fau, S. H., Sarumaha, M., Tafonao, A., Waruwu, Y., Ndraha, L. D. M., ... & Laia, A. (2022). SOSIALISASI PENGENALAN KEHIDUPAN KAMPUS BAGI MAHASISWA BARU (PPKMB) YAYASAN PENDIDIKAN NIAS SELATAN TAHUN 2021. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 21-27.
- Harita, A., Laia, B., & Zagoto, S. F. L. (2022). Peranan Guru Bimbingan Konseling dalam Pembentukan Karakter Disiplin Siswa SMP Negeri 3 Onolalu Tahun Pelajaran 2021/2022. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 2(1), 40-52.
- Laia, B. (2018). Kontribusi Motivasi Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Stkip Nias Selatan. *Jurnal Education and Development*, 6(1), 70-70.
- Laia, B., & Zai, E. P. (2020). Motivasi Dan Budaya Berbahasa Inggris Masyarakat Daerah Tujuan Wisata Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Tingkat Slta (Studi Kasus: Desa Lagundri-Desa Sorake-Desa Bawomataluo). *Jurnal Education and Development*, 8(4), 602-602.
- Laia, B. (2022). SOSIALISASI DAMPAK KEGIATAN KULIAH KERJA NYATA DI DESA (STUDI: DESA SIROFI). *Haga: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 74-84.
- Laia, B., & Daeli, B. (2022). Hubungan Kematangan Emosional dengan Penyesuaian Diri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Faomasi Kecamatan Lahomi Kabupaten Nias Barat. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 2(2), 12-24.
- Laia, B., Sarumaha, M., Zalukhu, M. C., Ndruru, M., Telaumbanua, T., Ndraha, L. D. M., & Harefa, D.

- (2021). PENDEKATAN KONSELING BEHAVIORAL TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL SISWA. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 159-168.
- Laia, Y., Sarumaha, M. S., & Laia, B. (2022). BIMBINGAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 3 SUSUA TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 2(1), 1-12.
- Laia, B., Zagoto, S. F. L., Fau, Y. T. V., Duha, A., Telaumbanua, K., Ziraluo, M., ... & Harefa, D. (2022). PROKRASINASI AKADEMIK SISWA SMA NEGERI DI KABUPATEN NIAS SELATAN. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 162-168.
- Ndruru, H., Zagoto, S. F. L., & Laia, B. (2022). PERAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP PROKRASINASI AKADEMIK SISWA DI SMA NEGERI 1 ARAMO TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 2(1), 31-39.