

**UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGATASI MASALAH
KECANDUAN GAME ONLINE BAGI SISWA DI SMAN 1 BONJOL KABUPATEN PASAMAN**

Winni Yunika Putri

*Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech
M.Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia
E-mail: winniyunikaputri@gmail.com*

Sri Hartati M.Psi

*Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech
M.Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia
E-mail : virgo.girl2684@gmail.com*

<i>Diterima: tanggal, bulan, tahun</i>	<i>Direvisi :tanggal, bulan, tahun</i>	<i>Diterbitkan: tanggal bulan tahun</i>
--	--	---

Abstract

The main problem in this study is that many students at SMAN 1 Bonjol Pasaman are currently addicted to playing online games. During recess they play a lot of online games and it's even difficult to control them bringing their cellphones into class. When playing online games they are careless and do not know the circumstances around them, sometimes they don't even know that recess is over and they return to class to study. Therefore, guidance and counseling teachers have made various efforts to overcome online game addiction among students. This research is a field research (field research), namely research conducted in a location, a large room or in the midst of society. The research method used is a qualitative descriptive method, namely research that aims to describe systematically, factually, and accurately the facts and characteristics of certain populations to try to describe the phenomenon in detail. The key informant in this study was the Guidance Teacher Coordinator. While the supporting informants are the principal and his representatives, counseling teachers, subject teachers and students and students. In collecting the data needed by the author using interviews and observation. The results of the study can be described as the efforts of the counseling teacher in overcoming online game addiction among students at SMAN 1 Bonjol; 1) Trying to understand the various types of online games and their negative impacts, 2) Working closely with subject teachers and parents of students in overcoming and preventing online game problems. and 3) Increasing various extracurricular activities at school, both activities in the religious field and activities in other fields. Based on the data above, it can be concluded that the counseling teachers at SMAN 1 Bonjol Pasaman have made various efforts to overcome online game addiction by students through various counseling services..

Keywords: *Counseling Teacher Efforts, Online Game Addiction*

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini adalah banyak siswa di SMAN 1 Bonjol Pasaman saat ini yang kecanduan bermain game online. Saat jam istirahat mereka banyak bermain game online bahkan sulit untuk mengontrol mereka membawa HP ke dalam kelas. Saat bermain game online mereka lengah dan tidak mengetahui keadaan disekitarnya bahkan terkadang mereka tidak mengetahui bahwa jam istirahat telah selesai dan mereka kembali ke kelas untuk belajar. Oleh karena itu, guru bimbingan konseling telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi adiksi game online di kalangan siswa. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research), yaitu penelitian yang dilakukan di suatu lokasi, ruangan yang luas atau di tengah-tengah masyarakat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan karakteristik populasi tertentu untuk mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Informan kunci dalam penelitian ini adalah Koordinator Guru Bimbingan. Sedangkan informan pendukung adalah kepala sekolah dan perwakilannya, guru BK, guru mata pelajaran dan siswa serta siswa. Dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan penulis menggunakan wawancara dan observasi. Hasil penelitian dapat digambarkan upaya guru BK dalam mengatasi adiksi game online pada siswa di SMAN 1 Bonjol; 1) Berusaha memahami macam-macam jenis game online dan dampak negatifnya, 2) Bekerja sama dengan guru mata pelajaran dan orang tua siswa dalam mengatasi dan mencegah permasalahan game online. dan 3) Meningkatkan berbagai kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, baik kegiatan di bidang keagamaan maupun kegiatan di bidang lainnya. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa guru BK di SMAN 1 Bonjol Pasaman telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi adiksi game online oleh siswa melalui berbagai layanan BK...

Kata Kunci: *Upaya Guru BK, Kecanduan Game Onlien*

Latar Belakang

Orang tua adalah sekumpulan keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu yang berperan dan bertanggung jawab penuh atas pendidikan anak dan perilaku anaknya di lingkungan keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya. Semua ini adalah tanggung jawab dan kewajiban orang tua.

Salah satu kewajiban yang harus dilakukan orang tua terhadap anaknya adalah menanamkan pendidikan agama Islam sedini mungkin. Dengan menanamkan pendidikan agama sejak dini diharapkan setelah dewasa anak dapat mengatasi berbagai permasalahan dan perkembangan zaman yang dapat berdampak buruk bagi seseorang. Pendidikan agama diperlukan tidak hanya itu, tetapi dengan ilmu agama Tuhan akan benar-benar menangkap derajat seseorang. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surat al-Mujjadi ayat 11 dimana Allah sangat meninggikan orang-orang yang beriman dan berilmu.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
بِفَسْحِ اللَّهِ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : Hai orang-orang yang beriman, apabila Anda berkata: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan Anda. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadalah:11)

Perkembangan teknologi dewasa ini ternyata dapat memberikan kontribusi yang bersifat positif dan negatif terhadap

pertumbuhan dan perkembangan individu. Kontribusi positifnya adalah semakin tingginya percepatan pengetahuan dan pemahaman individu terhadap berbagai aspek yang membutuhkan teknologi. Sedangkan kontribusinya adalah dapat membuat individu semakin mudah terpengaruh dengan hal-hal yang kurang dan tidak sesuai dengan norma. Menurut Soebroto, salah satu bentuk kontribusi negatifnya adalah individu terlena dengan game online yang dapat diakses dalam berbagai bentuk (Soebroto, 2009)

Game online merupakan permainan yang marak era modern saat ini. Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet dan berupa produk teknologi yang setiap waktu digemari kalangan remaja saat ini. Game online merupakan fenomena baru di Asia Tenggara, namun memiliki banyak peminat terutama di Indonesia. Game online di Indonesia terutama kota-kota besar, seperti Surabaya, Jakarta, Pontianak, game yang sangat digemari dan para pemain game terutama remaja bisa duduk berjam-jam di depan komputer. Indonesia sendiri pengembang game online sangat banyak menyediakan game dengan berbagai jenis game, seperti Action, Card Game, Casual, Casual Shooter, FPS (First Person Shooter), MOBA, Racing, PPG, Shooter, Simulation, Sports dan strategy serta yang paling banyak adalah game bergenre RPG (Rolling Playing Game) yaitu 59,4 % dari seluruh populasi game online di Indonesia (Jamil, 2015)

Game online ini memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang dibarengi dengan keasikan bermain game. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai

jenis permainan online seperti Word Of Warcraft, Ragnarok Online, Risk Your Life, dan GunBond.

Yee menemukan 64,45 % remaja laki-laki dan 46,85 % remaja perempuan usia 12-22 tahun mengalami kecanduan bermain game online. Selain itu Imanuel menemukan bahwa 75 orang mahasiswa universitas Indonesia yang mengalami kecanduan game online sebanyak 14 orang memiliki tingkat kecanduan tinggi, 12 orang dengan tingkat kecanduan rendah dan 49 orang memiliki tingkat kecanduan menengah (Rikky, 2017)

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemain game online kehilangan hubungan, pekerjaan dan kesempatan karir dan kesempatan pendidikan serta menjadikan game online sebagai cara melarikan diri dari masalah. Selanjutnya Ramadina menyatakan bahwa kecanduan yang dialami masa remaja terbukti merusak sejumlah dampak yang dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Aini, 2014)

Karena kecanduan game online saat ini marak dan menimpa siswa, maka guru BK dituntut untuk melakukan berbagai upaya agar masalah ini dapat segera teratasi agar tidak berdampak lebih jauh pada siswa. Penggabungan Bimbingan dan Konseling di sekolah bertujuan untuk membantu individu mengembangkan dirinya secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan dan kecenderungan yang dimilikinya, berbagai latar belakang yang ada dan sesuai dengan tuntutan positif lingkungannya. 4 Tujuan ini akan tercapai jika berjalan dengan baik. Fungsi bimbingan dan konseling meliputi fungsi pemahaman, pencegahan, penanggulangan dan pemeliharaan serta fungsi pengembangan. Oleh karena itu, bimbingan dan konseling profesional bagi guru sangat diperlukan di sekolah.

Secara umum dapat dikatakan bahwa guru bimbingan dan konseling di SMAN 1

Bonjol Pasaman telah melakukan berbagai upaya agar siswa tidak semakin terpengaruh dan semakin jauh dari kecanduan game online. Hal ini sesuai dengan ungkapan konselor bimbingan yang mengatakan bahwa:

Banyak siswa SMAN 1 Bonjol Pasaman saat ini yang kecanduan bermain game online. Pihak sekolah telah membuat peraturan agar siswa tidak membawa handphone ke sekolah, namun tetap dibawa. Mereka menghabiskan banyak menit di warung dan kantin di luar sekolah. Saat bermain game online mereka lengah dan tidak mengetahui keadaan disekitarnya bahkan terkadang tidak mengetahui bahwa jam istirahat sudah selesai dan kembali ke kelas untuk belajar. Pihak sekolah juga terkadang memberikan hukuman kepada siswa yang benar-benar kecanduan, namun hal tersebut belum membuahkan hasil.

Kemudian penulis melakukan observasi terhadap siswa kelas X pada saat jam istirahat. Dari pengamatan tersebut terlihat bahwa “pada saat jam istirahat banyak siswa yang mengambil handphone yang tertinggal di kantin kemudian mereka bermain game online sehingga banyak siswa yang terlupa dan tidak mengetahui bahwa jam istirahat sudah selesai. Banyak dari mereka yang saling bermain game online.

Berdasarkan permasalahan yang penulis temui di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang akan dituangkan dalam sebuah karya ilmiah yang berjudul ***“Upaya Guru Guarding And Conseling Dalam Mengatasi Masalah Kecanduan Game Online Pada Siswa Di Sman 1 Bonjol Kabupaten Pasaman***

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (field research) dengan jenis penelitian kualitatif Deskriptif (deskriptif kualitatif) yaitu penelitian yang ditujukan untuk

mendeskripsikan dan menganalisis fenomena peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, pemikiran orang secara individu maupun kelompok. Penelitian lapangan yang menggunakan metode deskriptif dan menggambarkan keadaan objek yang diteliti sebagaimana adanya, sesuai data yang diperoleh di lapangan (Sukmadinata, 2009)

Metode deskriptif kualitatif ini memaparkan situasi atau peristiwa tanpa mencari atau menjelaskan antara hubungan variabel dan tidak untuk melakukan pengujian hipotesa atau membuat prediksi, akan tetapi hanya sebatas pengumpulan data, penataan secara sistematis, faktual dan cermat serta berusaha melakukan pencapaian data seperlunya. Dalam penelitian ini menggambarkan upaya yang dilakukan oleh guru BK dalam mengatasi kecanduan game online oleh siswa SMAN 1 Bonjol Pasaman (Best, 1987)

Lokasi Penelitian

Di lokasi penelitian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Bonjol Pasaman. Alasan peneliti mengambil lokasi ini karena sekolah tersebut merupakan sekolah yang cukup terkenal dan diminati oleh masyarakat Bonjol Pasaman. Selain itu, SMAN 1 Bonjol juga memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk penyelenggaraan pendidikan.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Partisipan penelitian ini menggunakan observasi, dimana peneliti akan diarahkan langsung ke lokasi penelitian dan berbaur dengan mereka untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

Pengamatan ini tidak menutup kemungkinan peneliti akan merasakan pengalaman bermain game online, memasuki berbagai dunia fantasi dalam game online. Diharapkan peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih detail. Pengamatan akan dilakukan di sekolah dan di luar jam sekolah.

Untuk memudahkan peneliti melakukan observasi, penulis membawa lembar observasi yang telah disiapkan dan disetujui oleh dosen pembimbing. Data pengamatan yang diperoleh dapat dicatat dalam bentuk daftar periksa pada lembar pengamatan dan pendaftaran data deskriptif (Yusri, 2005)

2. Wawancara

Wawancara adalah cara pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada sumber data serta memberikan jawaban secara lisan. salah satu cara untuk mendapatkan data tentang perilaku Kecanduan Game Online adalah dengan bertemu langsung dengan informan. Percakapan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan dan dijawab secara lisan pula.

Teknik yang digunakan dalam wawancara adalah snowball sampling yaitu melakukan wawancara dengan responden penelitian secara terus menerus seperti bola salju yang semakin besar ukurannya, sampai penelitian tersebut memiliki cukup data untuk menarik hasil yang konklusif (Sugiyono, Metode Penelitian, 2007)

Berdasarkan penelitian ini, penulis melakukan wawancara untuk mengumpulkan data dengan pertanyaan langsung menggunakan pedoman wawancara yaitu menanyakan kepada remaja untuk mengetahui perilaku remaja

yang kecanduan game online dan faktor apa saja yang menyebabkan remaja kecanduan game online.

Informan Penelitian

Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberi informasi tentang kondisi dan situasi latar penelitian. Informan ini memiliki banyak pengalaman tentang latar belakang penelitian. Informan berkewajiban secara sukarela sebagai tim peneliti, walau hanya bersifat informal sebagai anggota tim dengan kebaikannya dan kesukarelaanya, informan dapat memberikan pandangan tentang nilai-nilai, sikap, bangunan, proses dan kebudayaan menjadi latar belakang penelitian setempat.

1. Informan kunci adalah orang yang dijadikan sumber informasi utama dalam penelitian, dalam hal ini yang menjadi sumber informasi utama yaitu koordinator guru BK SMAN 1 Bonjol
2. Informan pendukung adalah informasi tambahan, Informan pendukung adalah wakil kepala sekolah, guru BK, guru mata pelajaran, wali kelas, orang tua dan siswa

Teknik Analisa Data

Analisis data adalah suatu proses pengklasifikasian, pengkategorian, dan elaborasi, sehingga data yang telah terkumpul dapat diberikan makna untuk menjawab masalah penelitian yang telah dirumuskan atau untuk mencapai tujuan penelitian.

Berdasarkan jenis penelitian kualitatif, maka analisa data berlangsung selama dan pasca pengumpulan data. Proses analisis mengalir dari tahap awal hingga tahap penarikan hasil studi.

Proses-proses analisa kualitatif tersebut dapat dijelaskan ke dalam 3 langkah berikut:

1. Pengurangan data (data reduction)

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data kasar yang diperoleh lapangan. Pada proses pengurangan data ini peneliti akan menyeleksi data dari hasil wawancara, observasi dan studi dokumentasi, dengan cara memfokuskan pada data yang lebih menarik, penting, berguna, dan baru. Data yang tidak penting disingkirkan. Berdasarkan pertimbangan berikut, maka data-data tersebut selanjutnya dikupas menjadi berbagai kategori yang ditetapkan sebagai fokus penelitian.

2. Penyajian data (penampilan data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Display data merupakan proses mendeskripsikan kumpulan informasi secara sistematis dalam bentuk susunan yang jelas untuk membantu peneliti menganalisis hasil penelitian. Untuk memudahkan penyajian data ini peneliti membuat catatan lapangan dalam bentuk teks naratif untuk memudahkan penguasaan informasi atau data yang dimaksud.

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (penarikan kesimpulan dan verifikasi).

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan kegiatan interpretasi, dengan maksud untuk menemukan makna dari data yang telah disajikan, misalnya dengan menghubungkan antara data satu dengan yang lainnya. Pengambilan data dilakukan secara sementara, kemudian diperiksa dengan cara mencari data yang lebih mendalam dengan mempelajari lagi hasil data yang telah terkumpul. Pengecekan informasi atau data dapat dilakukan oleh setiap

peneliti selesai wawancara dengan responden.

Komponen-komponen analisis data (yang mencakup reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan). Secara interaktif saling berhubungan selama dan setelah pengumpulan data. Atas dasar tersebut, analisis data kualitatif karakter juga disebut sebagai model interaktif (Salim, 2006)

Teknik Keabsahan Data

Peneliti menggunakan triangulasi sebagai teknik untuk mengecek keabsahan data. Di mana dalam pengertian triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian.

Triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik yang berbeda yaitu wawancara, observasi dan dokumen. Triangulasi ini selain digunakan untuk mengecek kebenaran data juga dilakukan untuk memperkaya data, menurut Nasution, selain itu triangulasi juga dapat berguna untuk penyembunyian validitas interpretasi peneliti terhadap data, karena triangulasi itu bersifat reflektif (Meleong, 1995)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan informasi dan data yang diperoleh di lapangan, berikut penulis deskripsikan beberapa hal yang terkait dengan indikator penelitian.

1. Pemahaman

Dalam mengatasi masalah *game online* yang dihadapi oleh siswa SMAN 1 Bonjol Pasaman, upaya pertama yang dilakukan oleh guru BK adalah berusaha memahami bentuk-bentuk *game online* sehingga dengan demikian guru BK akan mudah dalam mengatasi berbagai masalah yang dialami oleh siswa yang disebabkan

dari bermain *game online*. Hal ini dijelaskan oleh koordinator guru BK yang menjelaskan mengatakan bahwa :

Sebelum guru BK mengatasi berbagai permasalahan yang dialami oleh siswa disebabkan permainan game online, idealnya guru BK tentu harus memahami terlebih dahulu bentuk-bentuk game online sehingga diketahui secara jelas dan mendalam akibat dari bermain game online. Namun perlu diingat, memahami bentuk-bentuk game online disini bukan berarti guru BK harus bermain game online. Namun guru BK harus memahami nama game online, durasi waktu bermain yang dibutuhkan, akibat negatif yang dimunculkan dan hal yang terkait dengannya

Guru BK yang diwawancarai juga menjelaskan bahwa :

Siswa SMAN 1 Bonjol memang banyak mengalami permasalahan yang berkaitan dengan game online. Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang mereka alami sebagai akibat dari bermain game online tersebut, maka langkah pertama yang dilakukan oleh guru BK adalah berusaha memahami bentuk-bentuk game online, kelemahan dan akibat yang ditimbulkan dari bermain game online. Sebab, kalau guru BK tidak memahami bentuk-bentuk game online dan akibatnya, maka guru akan mengalami kesulitan dalam mengatasi masalah siswa. Guru BK tidak mengetahui bagaimana mengarahkan dan bahkan menjelaskan akibat dari bermain game online sementara guru BK itu sendiri tidak memahami game online.

Berkaitan dengan pemahaman guru BK tentang *game online* tersebut, kepala sekolah yang diwawancarai mengatakan bahwa :

Koordinator guru BK SMAN 1 Bonjol telah menyampaikan kepada kepala sekolah bahwa

siswa banyak yang mengalami masalah sebagai akibat dari permainan game online. Sebelum mengatasi masalah siswa, maka guru BK menyampaikan bahwa mereka berusaha terlebih dahulu untuk memahami bentuk-bentuk game online dan berbagai kelemahan sehingga hal ini menjadi dasar dalam mengatasi berbagai permasalahan siswa. Namun ketika koordinator guru BK mengkoordinasikannya dengan kepala sekolah tentu saya ingatkan pula kepada guru BK agar jangan sampai pula kecanduan main game online.

2. Pencegahan

Guru BK di SMAN 1 Bonjol Pasaman telah melakukan berbagai upaya dalam rangka mencegah agar kecanduan gameonline yang menimpa siswa tidak berlarut-larut dan tidak mempengaruhi siswa lainnya. Pencegahan pertama yang dilakukan adalah mengadakan kerjasama dengan guru-guru lainnya untuk ikut terlibat secara aktif dalam mencegah agar siswa tidak terlalu asyik dan kecanduan kepada gameonline.

Hal ini dijelaskan oleh koordinator guru BK yang mengatakan bahwa “pencegahan terhadap kecanduan gameonline oleh siswa merupakan hal yang sangat penting agar siswa tidak terlalu jauh terjerumus dalam kecanduannya terhadap gameonline. Karena itu, berdasarkan instruksi dari kepala sekolah, maka guru BK telah bekerjasama dengan guru mata pelajaran dan wali kelas dalam mencegah agar kecanduan gameonline tidak semakin marak di sekolah.

Memperkuat upaya pencegahan siswa terhadap gameonline, penulis mewawancarai kepala sekolah dan dalam hal ini kepala sekolah mengatakan bahwa :

“saya selaku kepala sekolah meminta kepada guru BK untuk meningkatkan kerjasama dengan guru lainnya dan wali kelas untuk secara bersama-sama mengayomi siswa agar kecanduan

terhadap gameonline tidak semakin berkembang terhadap siswa lainnya”.

Adapun bentuk kerjasama yang dilakukan antara guru BK dengan guru mata pelajaran dan wali kelas dalam mencegah agar kecanduan terhadap gameonline tidak semakin berlarut dan berkembang di sekolah adalah dengan

“meminta wali kelas dan guru mata pelajaran untuk memberikan pengarahan dan penjelasan di dalam kelas tentang bahaya kecanduan terhadap gameonline, akibat yang akan diderita apabila sudah kecanduan terhadap gameonline. Hal ini diminta agar setiap guru mata pelajaran dan wali kelas memberikan pengarahan setiap masuk ke dalam kelas”

Guru mata pelajaran yang diwawancarai juga mengemukakan bahwa

“kerjasama antara pihak sekolah dengan orang tua siswa terjalin dengan baik, terutama untuk mencegah siswa melakukan perbuatan-perbuatan yang tidak normatif dan tidak mengalami kecanduan terhadap game online. Dalam hal ini pihak sekolah mengajak orang tua untuk betul-betul memperhatikan anaknya dan mencegah agar mereka tidak mengalami masalah kecanduan game online”

Adapun siswa yang diwawancarai mengatakan bahwa :

“orang tua saya sering ikut dan menghadiri pertemuan yang diadakan di sekolah. Dalam pertemuan tersebut orang tua kami diminta untuk ikut mengawasi anak-anak mereka dan ikut mencegah membantu guru agar siswa tidak mengalami masalah kecanduan game online. Dalam pertemuan tersebut juga dibicarakan bagaimana keterlibatan orang tua dalam membantu prestasi belajar siswa agar meningkat”.

3. Perbaikan

Tindakan perbaikan terhadap siswa yang mengalami kecanduan game online merupakan hal yang sangat penting dilakukan agar perbuatan yang sama tidak terulang dilaukan oleh siswa. Guru BK di SMAN 1 Bonjol telah melakukan tindakan perbaikan terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Adapun bentuk tindakan perbaikan yang dilakukan adalah dengan mengajak siswa untuk melaksanakan shalat berjamaah di masjid sekolah terutama shalat zuhur di sekolah. Hal ini sesuai dengan ungkapan kepala sekolah yang mengatakan bahwa

“pihak sekolah telah menetapkan aturan bahwa siswa dituntut untuk melaksanakan shalat berjamaah di sekolah terutama shalat zuhur. Bagi siswa yang tidak mengikutinya akan diberikan sanksi oleh wali kelas masing-masing”

4. Pemeliharaan dan Pengembangan

Kegiatan pemeliharaan dan pengembangan merupakan salah satu bentuk upaya yang dilakukan oleh guru BK SMAN 1 Bonjol dalam mengatasi permasalahan kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa. Upaya pemeliharaan dan pengembangan yang dilakukan oleh sekolah adalah dalam bentuk meningkatkan kerjasama antara guru BK dengan guru mata pelajaran dalam mengatasi permasalahan kecanduan *game online* yang menimpa siswa. Hal ini diungkapkan oleh koordinator guru BK yang mengatakan bahwa

“upaya pemeliharaan dan pengembangan dalam mengatasi masalah kecanduan siswa terhadap game online diwujudkan dalam bentuk meningkatkan kerjasama antara guru BK dengan guru mata pelajaran. Dalam hal ini guru BK mengharapkan bantuan guru mata pelajaran untuk memberikan informasi siswa-siswa yang

masih terlibat dalam kecanduan game online dan meminta siswa tersebut untuk datang ke ruang BK untuk mendapatkan pelayanan BK

Selain itu, wujud kerjasama dalam pemeliharaan dan pengembangan ini juga diwujudkan dalam bentuk kerjasama dari guru mata pelajaran kepada guru BK. Dalam hal ini guru mata pelajaran meminta guru BK untuk betul-betul menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online* sampai tuntas. Sebab hal ini dapat mengganggu dan mempengaruhi siswa lainnya. Hal ini sesuai dengan ungkapan guru mata pelajaran yang mengatakan bahwa :

guru mata pelajaran memang meminta kepada guru BK untuk dapat dan mampu menangani siswa yang telah mengalami kecanduan game online secara serius dan tuntas. Sebab, siswa yang mengalami kecanduan game online dapat mengganggu dan mempengaruhi siswa lainnya. Kerjasama tersebut telah berjalan dengan baik selama ini. Dan kami sebagai guru mata pelajaran pun akan tetap memantau siswa-siswa yang masih mengalami kecanduan game online dan memintanya datang dan menemui guru BK

5. Penyaluran

Dalam upaya mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa SMAN 1 Bonjol, guru BK berupaya juga mengatasinya dengan cara melaksanakan layanan penyaluran. Hal ini dilakukan dengan melaksanakan layanan bimbingan kelompok dan konseling kelompok. Koordinator guru BK yang diwawancarai mengemukakan bahwa

“untuk mencegah terjadinya permasalahan kecanduan game online, guru BK melaksanakan layanan bimbingan dan konseling kelompok. Namun demikian, layanan ini dilaksanakan bersifat situasional dan berdasarkan

kondisi. Dalam layanan ini siswa yang diutamakan terlibat adalah siswa yang mengalami masalah kecanduan gameonline, dengan tujuan agar mereka bisa memahami secara mendalam dampak negatif terhadap kecanduan game online”

Berdasarkan wawancara di atas terlihat bahwa layanan bimbingan dan konseling kelompok dilaksanakan secara *tentative* atau berdasarkan situasi dan kondisi, maka penulis mengungkapkan maksud hal ini kepada koordinator guru BK. Dalam ungkapannya koordinator guru BK menjelaskan bahwa :

“layanan bimbingan dan konseling kelompok khusus yang berkenaan dengan masalah kecanduan game online dilaksanakan apabila terdapat beberapa siswa yang diinformasikan oleh guru mata pelajaran perlu di BK-kan. Apabila siswa terdapat beberapa orang baru kita laksanakan layanan bimbingan dan konseling kelompok terhadap mereka. Sekiranya beberapa siswa tersebut mungkin di konseling secara pribadi, maka mereka akan diberikan layanan konseling perorangan”

6. Penyesuaian

Upaya guru BK SMAN 1 Bonjol mengatasi kecanduan *game online* dilakukan dengan melakukan kunjungan rumah terhadap siswa yang mengaami kecanduan *game online*. Hal ini dilaksanakan apabila siswa yang bersangkutan yang pada mulanya sudah bisa meninggalkan masalah kecanduan, namun dalam waktu yang tidak terlalu lama mereka kembali lagi mengalami masalah yang sama. Hal ini diungkapkan oleh koordinator guru BK yang mengatakan bahwa :

“siswa yang sudah diberikan layanan BK dan mereka sudah bisa meninggalkan kebiasaan terhadap kecanduan gameonline, namun

permasalahan ini mereka alami kembali dan mereka terlibat lagi dalam masalah kecanduan game online, maka upaya mengatasi hal ini dilakukan dengan mengadakan kunjungan rumah dengan tujuan untuk mengungkapkan faktor sebenarnya yang menyebabkan mereka kembali pada jalan yang salah dan membicarakan sama orang tua mereka bagaimana supaya anak mereka dapat meninggalkan kecanduan terhadap game online”.

Selanjutnya guru BK yang di wawancarai mengatakan bahwa

“kunjungan rumah dilaksanakan terhadap siswa yang sudah berulang-ulang mendapatkan layanan BK denga masalah kecanduan game online. Dalam kunjungan tersebut akan didapat bagaimana kondisi lingkungan atau faktor keadaan rumah tangga yang menyebabkan mereka kembali kepada jalan yang salah. Dalam hal ini guru BK juga mengadakan komunikasi dengan orang tua siswa untuk betul-betul memperhatikan anak mereka agar tidak lagi kembali lagi kepada masalah kecanduan game online

Pembahasan

Guru bimbingan dan konseling merupakan unsur utama pelaksana bimbingan di sekolah. Pengangkatan dan penempatannya didasari atas kompetensi yang dimilikinya, yaitu kemampuan dan keterampilannya dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa. Guru BK dituntut untuk mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan siswa yang mengalami kecanduan game online, karena game online banyak membawa dampak negatif terhadap siswa (Bonjol, 07 Juni 2023)

Menurut Al-Munjib, peran guru BK dalam mengatasi siswa agar tidak mengalami kecanduan game online merupakan hal yang sangat penting. Guru BK harus ikut aktif dan terlibat secara utuh terutama ketika di sekolah untuk menyelesaikan masalah kecanduan game online yang dialami siswa.

Fitri E dkk. Juga menjelaskan bahwa “guru BK dituntut untuk mampu mengatasi kecanduan game online yang melanda siswa. Apabila guru BK tidak melakukan berbagai usaha secepatnya mungkin ikut mengatasinya, maka akibat negatif yang akan menimpa siswa sangatlah fatal. Guru BK dalam hal ini bekerja secara maksimal dalam mengatasi kecanduan game online yang disukai siswa”.

Dampak negatif dari bermain game online antara lain yaitu membuang-buang waktu dan uang, membuat seseorang menjadi kecanduan, lebih merelakan sekolahnya hanya untuk bermain game online, dan terkadang juga sampai bolos sekolah hanya demi ingin bermain game online, membuat lupa makan, lupa waktu pulang dan lupa sholat juga bisa mengakibatkan mata minus akibat terlalu seringnya bermain game online karena terlalu sering berhadapan dengan monitor komputer atau hp (Munjib, 2016)

Upaya yang dilakukan guru BK SMAN 1 Bonjol Pasaman dapat dikatakan belum maksimal. Hal ini terlihat dari data yang terungkap bahwa terdapat siswa yang masih mengalami masalah yang sama meskipun mereka sudah mendapatkan layanan BK. Selanjutnya bentuk kerjasama yang dilakukan oleh guru BK dengan orang tua siswa belum terlaksana secara terprogram dan terjadwal. Pihak sekolah mengumpulkan orang tua dan meminta orang tua untuk terlibat dalam pengawasan siswa dan pencegahan masalah kecanduan game online tanpa menggali dan mengadakan kerjasama secara khusus. Apalagi dalam pertemuan tersebut tidak dibicarakan masalah kecanduan game online secara khusus.

Upaya untuk mengatasi kecanduan game online dengan baik dalam bentuk kerjasama dengan orang tua siswa adalah dengan mengadakan seminar dan workshop yang khusus membicarakan game online, karena hal ini akan menambah wawasan orang tua tentang game online dan akibatnya (Fitri, 2020)

Menurut Soegono, salah satu upaya yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengelola siswa yang kecanduan game online adalah dengan mengadakan seminar/workshop (kerjasama) kepada orang tua siswa tentang game online dan masalah yang akan ditimbulkan. Agar orang tua lebih memperhatikan kegiatan anaknya di rumah (Soegono, 2016)

Sehubungan dengan hal itu, Ismi N juga mengemukakan bahwa guru BK perlu mengadakan kerjasama yang maksimal dengan orang tua siswa dalam mengatasi kecanduan siswa terhadap game online. Bentuk kerja sama tersebut dapat dilakukan dengan mengundang orang tua ke sekolah dan mengungkapkan dampak negatifnya jika siswa mengalami kecanduan game online, mengajak orang tua untuk memberikan sanksi dan melakukan pengawasan yang ketat kepada anak agar mereka terhindar dari kecanduan game online. Guru BK juga bisa melakukan kerja sama dengan mendatangi orang tua terutama bagi siswa yang memang betul-betul sudah mengalami kecanduan berat terhadap game online. Dalam pertemuan tersebut guru BK bisa mendiskusikan solusi yang bisa dilakukan dengan orang tua dalam menyelesaikan masalah kecanduan game online kepada siswa”.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa kecanduan game online merupakan masalah yang sangat perlu diperhatikan oleh guru BK bersama orang tua siswa, kedua belah pihak harus menjalin kerjasama yang baik agar kecanduan tersebut bisa diatasi bersama (Ismi, 2012)

Kesimpulan

Berdasarkan data yang disajikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa guru BK di SMAN 1 Bonjol Pasaman telah melakukan berbagai upaya untuk mencegah dan mengatasi masalah adiksi game online yang dialami siswa adalah mengadakan kerja sama

dengan guru mata pelajaran dan orang tua siswa dalam mengatasi dan mencegah masalah game online.

Kerjasama dengan guru mata pelajaran dilakukan dalam bentuk saling mengkomunikasikan siswa-siswa yang mengalami kecanduan game online dan menasehati siswa sebelum memulai pembelajaran. Sedangkan kerja sama dengan orang tua siswa adalah dengan meminta orang tua siswa terlibat secara penuh dalam melakukan kontrol dan mengawasi terhadap anak mereka. Selain itu, upaya yang juga dilakukan adalah dengan meningkatkan berbagai kegiatan di bidang keagamaan maupun di bidang kegiatan lainnya.

Daftar Pustaka

- Agama, D. (2010). *Al Qur'an Tajwid and Translation*. Bandung: Diponegoro.
- Aini, H. N. (2014). *Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Jurusan Psikologis Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora.
- Ali, I. (2011). *School-Based Student Management*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Best, J. W. (1987). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Bonjol, K. S. (07 Juni 2023). *Wawancara Pribadi*.
- Fitri. (2020). *Konsep game online dan dampaknya terhadap mental emosional remaja*. Bandung: Bina Aksara.
- Hermaya, P. a. (2000). Primary School Students Discipline through scouting. . *Jurnal of Teaching and Learning in Elementary Education Vol. 3 No. 1* , 69-76.
- Ismi. (2012). *Dampak Game Online Terhadap Prilaku*. Semarang: Toha Putra.
- Jamil, A. R. (2015). *Remaja Dan Internet*. Bukittinggi: Cinta Buku Agency Bukittinggi.
- Meleong, L. J. (1995). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja.
- Munjib, A. (2016). *Bahaya Game*. Solo: Aqwa Media.
- Nasruddin. (2018). *The First Printing Complete Scout Book*. Yogyakarta: CV Brilian .
- Pramuka, K. N. (2011). *Basic Level Advanced Scoutmaster course materials*. Jakarta: Media Perss.
- Rikky, Y. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bima Dharma, Vol. IV, No.1* diakses 01 Juli 2019, Pukul 21.00 , 29.
- Salim, A. (2006). *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Wacana.
- Sardiman. (2021). *Teaching and Learning Interaction and Motivation*. Jakarta: Raga Grafindo.
- Singgih, S. (2010). *Multivariate Statistics*. Jakarta: Gramedia.
- Sodik, S. s. (2015). *Basic Research Methodology*. Yogyakarta: Literasi Media.
- Soebroto. (2009). *Perkembangan Ilmu Dan Teknologi*. Bandung : Jemmars.
- Soegono. (2016). *Remaja Dan Perkembangan Teknologi*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineacipta.
- Sugiyono. (2019). *Sugiyono, Quantitative, Qualitative Research Methods, and R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Toha, M. (2016). *Applied Statistics in Education*. Yogyakarta: Media.
- Undang-Undang. (2010). *Gerakan Pramuka*.
- Yusri, F. (2005). *Instrumentasi Non tes konseling* . Bukittinggi.