JurnalMahasiswa BK An-Nur :Berbeda, Bermakna, Mulia
Volume….Nomor…..,Tahun
Tersedia Online: https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR
p-ISSN. 2460-9722e-ISSN. 2622-8297

UPAYA GURU BIMBINGAN KONSELING TERHADAP KECENDERUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DI SMP NEGERI 31 BANJARMASIN

Dr. Ani Wardah, M.Pd., Dr. Didi Susanto, M.Pd., M.I.Kom., & Asyiqah Misbah Z

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin
E-mail: mzasyiqah@gmail.com/085386296466

ABSTRAK

Dampak perkembangan teknologi diantaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya game online. Agustinus Nilwan mengemukakan bahwa game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game. Atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. Sampai saat ini, teknologi telah memungkinkan terobosan besar tentang media imajinasi yang saling terkait dengan interaksi. Game merupakan salah satu artefak abad 21 yang telah menghasilkan pemahaman besar tentang nilai spirit juang dalam sebuah daya interaktif buatan. Abad teknologi telah menciptakan peradaban terpenting dalam hidup manusia, manusia menciptakan ketidakpastian interaksi kedalam suatu dunia buatan. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif melalui data yang diperoleh di lapangan
Kata Kunci: Guru Bimbingan Konseling, Kecenderungan dan Game online

---

ABSTRACT

The impact of technological developments includes the development of internet networks. With the development of the internet, technology has developed, one of which is the emergence of online games. Agustinus Nilwan argues that games are computer games made with animation techniques and methods. If you want to explore the use of animation, you must understand game making. Or if you want to make a game, you have to understand animation techniques and methods, because the two are interrelated. To date, technology has enabled major breakthroughs in the medium of the imagination that are intertwined with interactions. Games are one of the 21st century artifacts that have produced a great understanding of the value of the fighting spirit in an artificial interactive power. The technological age has created the most important civilization in human life, humans create uncertainty of interaction into an artificial world. The method to be used in this research is descriptive qualitative in this study used to develop a theory that is built through data obtained in the field.
Keywords: *Counseling Guidance Teacher, Trends and Online Games*

JurnalMahasiswa BK An-Nur :Berbeda, Bermakna, Mulia
Volume….Nomor…..,Tahun
Tersedia Online: https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR
p-ISSN. 2460-9722e-ISSN. 2622-8297

PENDAHULUAN

Perkembangan *Game Online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil *(Small Local Network)* sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. *Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing. Game Online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game Online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala.

Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. *Game online* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi.

Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada proses pembelajaran Peserta Didik dari SD, SMP dan SMA sampai pada Peguruan Tinggi yang pada keadaan ini Peserta Didik ketagihan dengan suatu *game online* maka akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecenderungan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *Game Online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Bimbingan dan konseling dilaksanakan di sekolah dalam memaksimalkan potesi anak didik, agar segenap potesi yang di miliki yaitu kecerdasan, bakat dan minat dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Abu Bakar M Luddin menyatakan bahwa: “Tujuan umum bimbingan dan konseling adalah untuk membantu individu memperkembangkan diri secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan yang dimilikinya seperti kemampuan dasar dan bakat, berbagai latar belakang yang ada seperti latar belakang keluarga, pendidikan dan status soasial ekonomi”. Penjelasan tersebut memberikan makna bahwa pelaksanaan bimbingan dan konseling di

sekolah harus diselengarakan untuk mengembangkan keperibadian peserta didik dalam upaya menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dampak perkembangan teknologi diantaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *game online.* Agustinus Nilwan mengemukakan bahwa *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. Sampai saat ini, teknologi telah memungkinkan terobosan besar tentang media imajinasi yang saling terkait dengan interaksi. *Game* merupakan salah satu artefak abad 21 yang telah menghasilkan pemahaman besar tentang nilai spirit juang dalam sebuah daya interaktif buatan. Abad teknologi telah menciptakan peradaban terpenting dalam hidup manusia, manusia menciptakan ketidakpastian interaksi kedalam suatu dunia buatan.

Game online sendiri sudah banyak memunculkan gejala-gejala, gangguan atau kecenderungan dalam bermain game online, sehingga untuk mengatasi masalah kecenderungan dengan *game online,* perlu adanya upaya seorang guru, khususnya guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecenderungan yang berdampak negatif dari *game online.* Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling adalah dengan melaksanakan program bimbingan dan konseling.

Menurut Maurice Andrew (2017) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa Game online ini membuat para pemainnya lupa waktu karena selain mengasikkan, bisa dimainkan secara online dengan orang-orang yang jaraknya 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 permainan game online dari pada bersosialisasi dengan orang lain. Jadi ada beberapa kesimpulan dari penelitian ini: Pertama, game online bisa membuat para pemainnya lupa waktu dan mengalami kecenderungan. Ketika mengalami kecenderungan, maka akan sangat susah untuk terlepas dari game tersebut. Kedua, orang yang sudah mengalami kecenderungan game online akan mengalami gangguan kognitif, perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial). Ketiga, perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness. Keempat, reaksi negatif di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game online dengan lingkungan disekitarnya. Kelima, mengalami masalah sosial, di mana akan lebih memilih menyendiri dari pada bersosialisasi dengan orang lain. Ini yang dimaksud dengan menurunnya kecerdasan sosial.

Berdasarkan pendahuluan diatas penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif maka bentuk penelitian ini adalah penelitian yang memiliki satu variabel saja. Oleh karena itu bentuk yang digunakan adalah pernyataan penelitian dengan judul **Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Terhadap Kecenderungan Bermain Game Online Di SMP Negeri 31 Banjarmasin.**

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengembangkan teori yang dibangun melalui data yang diperoleh di lapangan. Sugiyono (2010:15), menjelaskan bahwa: Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat

positivisme, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposivel, teknik pengumpulan dengan trianggulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekan makna dari pada generalisasi.

HASIL PENELITIAN

Hasil Wawancara dengan Guru Bimbingan Konseling Sebagai Narasumber Pertama

Dari hasil Wawancara dengan Bapak Faiyidurrahmani, S.Pd., bertempat di SMP Negeri 31 Banjarmasin pada Rabu 05 Agustus 2020 Pukul 10.00, beliau menjelaskan bahwa solusi yang diberikan adalah dengan cara terus menerus di berikan perhatian dan selalu diingatkan mengenai dampak dan bahaya dari kecenderungan game online. Ditambah dalam mengatasi atau menangani peserta didik yang kecenderungan game online tidak selalu berjalan dengan lancar seperti yang diinginkan, ada kalanya sesuatu yang sudah dirancang namun pada saat pelaksanaan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Demikian pula yang dirasakan oleh guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 31 Banjarmasin terkait masalah kecenderungan bermain game online pada peserta didik.

Menurut Bapak Faiyidurrahmani, S.Pd., mengatakan bahwa kendala yang dihadapi guru bimbingan dan konseling dari hasil wawancara mengatakan bahwa peserta didik terkadang takut dengan guru bimbingan konseling jika sedang dipanggil sehingga peserta didik menjawab dengan gugup dan terbata-bata. Bahkan dari pihak peserta didik yang sangat sulit untuk diajak berkomunikasi sehingga akan lebih susah untuk memberikan layanan dan enggan menjawab ketika di tanyakan mengenai lebih mendalam tentang game online.

Dari penelitian yang didapatkan peneliti senada dengan penuturan N-M dan A-G tentang hasil wawancara mengenai layanan bimbingan dan konseling yang diberikan oleh guru BK terhadap peserta didik yang kecenderungan bermain game online, yaitu dengan cara menasehati, membimbing, memberikan pemahaman tentang bahaya dampak dari game online dan tips bagaimana cara mengisi waktu luang agar tidak dihabiskan dengan hanya bermain game online saja.

Hasil Wawancara dengan Siswa Sebagai Informan 1

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik N-M yang bertempat di Millte Bubble Caffe pada Jum'at 07 Agustus 2020 Pukul 10.45, dari penuturannya N-M mengatakan bahwa N-M bahwa hal yang melatarbelakangi N-M kecenderungan bermain game online yaitu kerana hal yang pertama mengajarinya bermain game online berawal dari ajakan teman-temannya yang dimana memang semua mayoritasnya sudah bermain game online. Disisi lain N-M bermain game online hanya karena mengikuti trend masa kini jadi ikut-ikutan saja. Dari anggota keluarga N-M pun memang ada yang bermain game online yaitu kakak N-M, N-M juga juga menuturkan bahwa orangtua nya tidak pernah memarahinya ketika bermain game online.

Selebihnya menurut penuturannya N-M sangat menyukai game *Mobile Legends* karena asik dan banyak teman-teman yang memainkannya dan N-M mempunyai tim/squad tersendiri dan biasanya memainkan game online di café, rumah teman atau tempat nongkrong dengan teman di luar lingkup sekolah. N-M juga menuturkan bahwa biasanya N-M bermain game pada siang atau malam hari hingga menjelang subuh saat bertarung atau sparing dengan pemain lain hingga jika sudah asik dengan game online N-M sampai tidak bisa mengontrol waktu lagi. Dalam permainan

game online N-M mengatakan dengan jujur bahwa N-M sangat marah, kesal dan emosi ketika kalah atau jaringan yang tiba-tiba hilang sampai N-M pernah membanting handphonenya sendiri. N-M pun merasa bahwa selama N-M memainkan game online waktu belajar nya terganggu karena sering mengantuk ketika di sekolah, dan N-M juga menambahkan bahwa ketika ada tugas dari guru mata pelajaran N-M tetap mengerjakan dengan tepat waktu. Disamping itu N-M sudah mengetahui dampak dan bahaya dari game online tersebut melalui layanan informasi yang diberikan beberapa kali oleh guru bimbingan dan konseling. Akan tetapi respon dari N-M biasa saja karena N-M merasa hal yang dilakukannya tidak salah selama tidak merugikan orang lain dan hanya mencari kesenangan ketika N-M merasa bosan.

Hasil Wawancara dengan Siswa Sebagai Informan 2

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik A-G yang bertempat di Ufik Futsal Banua Anyar pada Jum'at 07 Agustus 2020 Pukul 16.30, dia mengatakan bahwa hal yang melatarbelakangi A-G kecenderungan game online berawal dari A-G melihat teman-temannya sangat asik memainkan game online, jadi A-G berinisiatif untuk memainkan game yang sama seperti yang dilakukan teman-temannya. A-G juga menyatakan bahwa banyak dari keluaganya yang juga memainkan game online tersebut. Jika A-G bermain game dia sering dimarahi oleh ibunya, sedangkan ayah dari A-G hanya biasa-biasa saja.

A-G juga menyatakan bahawa dia sangat menyukai game *Black Dessert Mobile* karena dari segi grafis yang bagus, mempunyai alur cerita dan dapat dimainkan secara otomatis. A-G biasanya memainkan game tersebut sehabis pulang sekolah sampai malam hari di rumah A-G sendiri atau dirumah teman-temannya. Sedangkan

dalam mengontrol waktu A-G menjawab dengan jujur bahwa A-G biasanya sampai lupa waktu ketika sudah bermain game, apalagi ketika WAR/ bertarung dengan pemain lain itu membuat A-G tidak bisa meninggalkan game tersebut dan jika dalam permainan tersebut kalah A-G mengaku merasa kesal dan marah sampai berkata-kata kasar/kotor. Akan tetapi dalam hal ini, A-G merasa tidak kekurangan waktu belajar dikarenakan game tersebut dapat dimainkan secara otomatis dan dapat mengerjakan tugas sekolah dengan tepat waktu. Tambahnya, dari penuturan A-G dia mengetahui dampak dan bahaya dari game online tersebut karena sudah pernah mendapatkan layanan dari guru bimbingaan dan konseling yang di respon A-G dengan sangat baik. Dari layanan tersebut A-G menerangkan bahwa dia merasa ada perubahan setelah diberikan layanan oleh guru bimbingan dan konseling, yaitu lebih bisa mengontrol waktu untuk berisitrahat dan lebih menjaga kesehatan.

PEMBAHASAN

Hal yang Melatarbelakangi Peserta Didik Kecenderungan Bermain Game Online

Dari hasil wawancara dengan peserta didik A-G menjelaskan bahwa hal yang melatarbelakangi kecenderungan game online adalah melihat teman-temannya sangat asik memainkan game online sehingga A-G berinisiatif untuk memainkan game online yang sama dengan temannya. A-G menuturkan jika dia sangat menyukai game online *Black Dessert Mobile* dikarenakan dari grafis yang bagus, mempunyai alur cerita dan dapat dimainkan secara otomatis.

Sedangkan menurut penuturan peserta didik (N-M) menjelaskan bahwa hal yang melatarbelakangi N-M kecenderungan bermain game online adalah ajakan dari teman-temannya. N-M menuturkan dia sangat menyukai permainan game online *Mobile Legends* dikarenakan sangat mengasikkan dan banyak teman dari peserta didik yang juga memainkannya.

Seperti berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh: Rizki Yanto, (2016). Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang (2011). Meneliti tentang Pengaruh Game Online terhadap Peserta didik (Studi Kasus: 5 Orang Peserta didik Pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang). Hasil dari penelitian penulis menyimpulkan bahwa pengaruh game online terhadap perilaku remaja, dimana pada prosesnya seorang peserta didik di pengaruhi oleh faktor internal (dalam diri) peserta didik yang berangkat dari ketertarikan, penasaran, hobi dan faktor eksternal (dari luar) diri peserta didik seperti teman sebaya, media internet, majalah dan buku game online. Dari hasil wawancara dengan peserta didik (N-M dan A-G) dapat disimpulkan bahwa hal pertama yang membuat peserta didik kecenderungan game online adalah teman sebaya yang ada di lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga.

Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Kecenderungan Bermain Game Online

Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling yaitu Bapak Faiyidurrahmani, S.Pd., beliau menjelaskan bahwa layanan sudah diberikan kepada peserta didik yang kecenderungan bermain game online dengan menggunakan layanan konseling individu dan memberikan informasi kepada peserta didik tentang bagaimana bahaya dan dampak negatif dari game online tersebut. Ditambah lagi beliau menjelaskan tentang layanan yang diberikan ditengah pandemi COVID-19 tetap berjalan meski melalui daring/online. Sesuai dengan tujuan bimbingan dan konseling menurut Jones (Insano, 2004: 11) menyebutkan bahwa konseling merupakan suatu hubungan profesional antara seorang konselor yang terlatih dengan klien. Hubungan ini biasanya bersifat individual atau seorang-seorang, meskipun kadang-kadang melibatkan lebih

dari dua orang dan dirancang untuk membantu klien memahami dan memperjelas pandangan terhadap ruang lingkup hidupnya, sehingga dapat membuat pilihan yang bermakna bagi dirinya. Berdasarkan pendapat Jones maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan dan konseling adalah proses interaksi antara konselor dengan klien/konseli baik secara langsung (tatap muka) atau tidak langsung (melalui media: internet, atau telepon) dalam rangka membantu klien agar dapat mengembangkan potensi dirinya atau memecahkan masalah yang dialaminya. Dari hasil wawancara di atas dapat di simpulkan bahwa guru bimbingan dan konseling tetap menjalankan tugas dan layanan untuk peserta didik ditengah pandemi COVID-19 meski melalui daring/online.

Kendala yang dihadapi Terhadap Layanan Bimbingan Konseling dalam Mengatasi Kecenderungan Bermain Game

Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling Bapak Faiyidurrahmani, S.Pd., beliau menjelaskan bahwa kendala yang di hadapi adalah sulitnya peserta didik untuk di ajak berkomunikasi melalui daring/online karena kita tidak bisa melihat dan mengetahui langsung keadaan peserta didik yang kecenderungan bermain game online. Senada dengan pendapat menurut Maurice Andrew (2017) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa Game online ini membuat para pemainnya lupa waktu karena selain mengasikan, bisa dimainkan secara online dengan orang-orang yang jaraknya jauh. Memiliki alur cerita, memiliki strategi, bisa mengembangkan hero yang dimainkan dan juga memiliki grafis yang sangat baik yang bisa membuat para pemainnya bisa kecanduan dan melupakan waktu sehingga lebih memilih untuk mengurung diri dalam kamar dengan permainan game online dari pada bersosialisasi dengan orang lain. Jadi ada beberapa kesimpulan dari penelitian ini:

Pertama, game online bisa membuat para pemainnya lupa waktu dan mengalami kecenderungan. Ketika mengalami kecenderungan, maka akan sangat susah untuk terlepas dari game tersebut. Kedua, orang yang sudah mengalami kecenderungan game online akan mengalami gangguan kognitif, perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial). Ketiga, perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness. Keempat, reaksi negatif di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game online dengan lingkungan disekitarnya Kelima, mengalami masalah sosial, di mana akan lebih memilih menyendiri dari pada bersosialisasi dengan orang lain. Ini yang dimaksud dengan menurunnya kecerdasan sosial. Dalam wawancara di atas beliau menjelakan kurangnya respon dan komunikasi dari peserta didik karena memberikan layanan melalui daring/online sehingga beliau tidak dapat melihat langsung bagaimana keadaan dan perkembangan peserta didik tersebut.

Solusi yang diberikan Guru Bimbingan Konseling Terhadap Kecenderungan Bermain Game Online

Hasil dari wawancara dengan Bapak Faiyidurrahmani, S.Pd., beliau menerangkan bahwa solusi tersebut diberikan dengan cara terus-menerus memberikan perhatian dan terus -menerus diingatkan mengenai bahaya dan dampak negatif dari kecenderungan game online tersebut. Hal tersebut senada dengan pendapat Rini, 2011 (Sri Wahyuni Adiningtiyas, 2017) tentang 1) memberi pengertian kepada peserta didik; Saat menjelaskan suatu materi pelajaran kepada peserta didik, guru dapat menyisipkan pesan tentang bahaya atau dampak buruk dari kecenderungan bermain game online dan 2) memberikan PR, Guru bisa memberikan PR, tugas berkelompok sehingga peserta didik

dapat berinteraksi dengan teman dan dapat mengalihkan perhatiannya dari game online. Dalam hal ini pun pihak sekolah sudah memberikan PR kepada peserta didik dan peserta didik dengan tepat waktu mengerjakan PR tersebut. Akan tetapi dalam hal ini guru bimbingan konseling dan pihak sekolah tidak melakukan hal seperti Razia, kerjasama dengan orang tua/ wali peserta didik karena sekali-kali pihak guru atau pihak sekolah dapat melaksanakan razia terhadap benda-benda yang tidak berkaitan dengan sekolah, khususnya game, PSP dan Handphone dan bekerja sama dengan orang tua peserta didik, ntuk mencegah peserta didik agar tidak semakin kecenderungan terhadap game online, guru sebaiknya berekerja sama dengan orang tua peserta didik tentang upaya-upaya yang akan dilakukan untuk mengawasai peserta didik tersebut. Dari pihak sekolah SMP Negeri 31 Banjarmasin pun sampai saat ini sudah menggunakan fungsi pencegahan, fungsi pemahaman, fungsi pengwasan dan fungsi pengentasan yang dilakukan guru bimbingan konseling dan pihak sekolah yang menangani peserta didik yang kecenderungan game online tersebut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian metode kualitatif dengan menggunakan teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 31 Banjarmasin tentang Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Terhadap Kecenderungan Bermain Game Online dapat diambil kesimpulan. Kesimpulan tersebut akan dipaparkan sebagai berikut yaitu :

1. Hal yang melatarbelakangi peserta didik kecenderungan game online yaitu berawal dari teman sebaya dan lingkungan keluarga yang juga memainkan game online. Ditambahnya karena sangat mengasikkan dan banyak dari teman peseta didik yang juga memainkan game tersebut .

2. Upaya yang dilakukan guru bimbingan dan konseling yaitu dengan memberikan nasihat, mengarahkan dan memberikan pemahaman tentang dampak dan bahaya game online bagi kesehatan fisik, terutama psikis. Dengan mengenalkan bahaya dan dampak mengenai game online tersebut secara langsung melalui konseling individual yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang kecenderungan game online.
3. Kendala yang dihadapi guru bimbingan dan konseling dari hasil wawancara didapatkan mengatakan bahwa peserta didik terkadang takut dengan guru bimbingan konseling jika sedang dipanggil karena merasa gugup. Bahkan dari pihak peserta didik yang sangat sulit untuk diajak berkomunikasi sehingga akan lebih susah untuk memberikan layanan dan enggan menjawab ketika di tanyakan mengenai lebih mendalam tentang game online.
4. Solusi yang diberikan adalah dengan cara terus menerus di berikan perhatian dan selalu diingatkan mengenai dampak dan bahaya dari kecenderungan game online. Ditambah dalam permasalahan ini pihak guru harus menjalin kerjasama dengan orang tua/wali peserta didik dalam upaya mengatasi kecenderungan bermain game online tersebut.

REFERENSI

A, Hallen. (2002). *Bimbingan dan Konseling Dalam Islam*. Jakarta: Ciputat Press

Ahmadi, Abu. (2009). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rieka Cipta

Amti, Erman dan Prayitno. (2004). *Layanan dan Bimbingan Konseling Kelompok*. Padang: Jurusan Bimbingan dan

Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Andrew, Maurice. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta*: Makassar

Arikunto, Suharsini. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Aneka Kraya

Bimo, Walgito. (2003). *Pengantar Psikologi Umum:* ANDI

Fatychaeny, Fatma Fai'za. (2017). *Layanan Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu Game Online di MTs Ali Maksum Yogyakarta Siswa Kelas VIII Tahun Ajaran 2016/2017*

Indahtinigrum, F. (2013: 05). *Hubungan Antara Kecanduan Video Games dengan Stress Pada Mahasiswa Universitas Surabaya.* Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya

Insano, Jones. (2004). *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Ciputat Press

Iskandar, Bustami (2019) *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Diskusi Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game Kelas VIII di SMP Negeri 19 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020*

Khairiah, Said Nurdin. (2019). *Kontrol diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online di Asrama Kaway XVI*

Khuzaimah, Umi. (2017). *Strategi Guru dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online di MI Al-Hikmah* Jabung Talun: Blitar

Lumongga, Namora L. (2011). *Memahami Dasaar-Dasar Konseling Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Medina Grup

M Luddin, Abu Bakar. (2010) *Dasar-Dasar Konseling.* Bandung: Cita Pustaka Media Perintis

Natawidjaja, Rochman. (1988). *Peranan Guru Dalam Bimbingan di Sekolah.* Bandung Abardin

Nilwan, Agustinus. (2008). *Pemrograman Animasi dan Game professional*. Elex Media komputindo. Jakarta

Novrialdy, Eryzal. (2019). *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Penjegahannya*

Partowisastro, Koestoer. (1982). *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah-Sekolah.* Jakarta: Erlangga

Retnosari, Ila. (2015). *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online dengan Menggunakan Pendekatan Client Centers pada Siswa Kelas X TITL SMK Wisudha Karya Kudus Tahun Ajaran 2015/2016*

Saputra, Pengky. (2019). *Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Online Mobile Legends di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu*. Prodi Bimbingan Konseling Islam Jurusan Dakwah Ushuluddin Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu Tahun 2019 M/ 1440 H

Sugiyono. (2011) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Wahyuni, Sri A. (2017). *Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling 4 (1)

Willis, Sofyan S. (2004). *Konseling Individual, Teori dan Praktek*. Bandung: Alfabeta

Yanto, Riki (2011). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja: Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game Online* di Kelurahan Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara Kota Padang

Yee, Nicholas. (2002). *Understanding MMORPG Addiction.*

Young, K. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. The American Journal of Family Therapy, 37, 355-372