

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN, PEMBAHASAN

A. Paparan Data

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMK An-Nasyiin

Pondok Pesantren An-Nasyiin Sumber Taman Pancor Grujugan Larangan Pamekasan berada dikawasan pinggiran arah timur Kota Pamekasan yang merupakan salah satu dari 13 Kecamatan yang beraada di Kabupaten Pamekasan. Kultur budaya yang masih erat dimiliki oleh hampir seluruh Kecamatan di Kabupaten Pamekasan adalah Religius Agamis yang diwarisi secara turun temurun baik melalui lembaga Pondok Pesantren maupun Lembaga lain yang sejenis.

Dengan kondisi diatas, maka kami bermaksud mempertahankan kultur tersebut dengan mensinergikan pendidikan kepesantrenan dengan perkembangan zaman yang sangat cepat dengan mengarahkan peserta didik untuk lebih mempunyai kemampuan di bidang teknologi melalui pendirian SMK An-Nasyiin Jurusan Teknik Informatika dan Komputer dengan Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), mengingat banyaknya masyarakat maupun orang tua yang memiliki cara berpikir lebih maju dan mengandalkan hal-hal yang bersifat pemahaman teknologi industri naupun teknologi informasi dan wiraswasta. Pengembangan lembaga pendidikan dibawah naungan Yayasan An-Nasyiin Sumber Taman Pancor Grujugan Larangan Pamekasan, yang salah

satunya melalui pendirian sekolah berbasis keterampilan yaitu SMK di pondok pesantren semakin besar, sejalan dengan animo dan keinginan masyarakat khususnya masyarakat sebagai pengguna pendidikan.

a. Profil SMK An-Nasyiin

Nama Sekolah : SMK. AN-NASYIIN PAMEKASAN

Alamat Sekolah : PP. An-Nasyiin Sumber Taman Pancor Grujugan

Kecamatan : LARANGAN

Kabupaten : PAMEKASAN

Propinsi : JAWA TIMUR

Bidang Keahlian : Teknik Informatika dan Komputer

Program Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)

Jenjang Akreditasi/Status : Terakreditasi B

Berdiri Sejak : 2012

b. Visi, Misi dan Tujuan SMK An-Nasyiin

1) Visi

Terwujudnya Sumber Daya Manusia yang Santun, Cerdas,
Kreatif dan Kompetitif.

2) Misi

1) Menyelenggarakan pendidikan dan latihan sesuai kebutuhan dunia
kerja dengan berbasis karakter ;

- 2) Meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan berdasarkan standar nasional pendidikan ;
- 3) Memberdaya dan mengembangkan potensi lokal menjadi keunggulan komparatif dan kompetitif secara nasional dan global ;
- 4) Menjalin kemitraan dunia usaha / dunia industri dan institusi terkait.

c. Tujuan dan Sasaran

- 1) Mempersiapkan lulusan yang memiliki kepribadian dan berakhlak mulia sebagai tenaga kerja yang kompeten ;
- 2) Membekali peserta didik untuk berkarir, mandiri, mempunyai etos kerja dan berkepribadian yang mampu beradaptasi di lingkungan kerjanya ;
- 3) Membekali peserta didik dengan sikap profesional untuk mengembangkan diri dan mampu berkompetisi di tingkat nasional maupun global.

Setelah peneliti melakukan penelitian lapangan dan memulai penelitiannya, peneliti melakukan sesuai dengan prosedur pengumpulan data yang telah dipilih. Dalam bagian ini, peneliti memaparkan data-data dari hasil temuan peneliti yang di anggap penting yang diperoleh dari hasil penelitian baik berupa hasil observasi wawancara, maupun dokumentasi.

Hal tersebut dilakukan tentunya dengan merujuk pada fokus penelitian yang telah peneliti tetapkan di depan diantaranya: *pertama* Apa Pemicu Bermain *Game online* pada Siswa SMK Annasyiin Grujungan. *Kedua*, Bagaimana Peran Guru BK dalam Pelaksanaan Konseling

Individual dengan Teknik Client Center dalam Membantu Mengurangi Kecanduan *Game online* di SMK Annasyiin Grujugan.

Hal ini akan dibahas satu persatu, yaitu sebagai berikut:

2. Pemicu Bermain *Game online* pada Siswa SMK Annasyiin Grujugan

Pada penelitian ini peneliti akan mengkajii apa saja pemicu bermain *game online* pada siswa SMK Annasyiin Grujugan yang dimana peneliti mewawancarai guru BK SMK Annasyiin yaitu bapak Azizir Rahman, S.Pd beliau berpendapat bahwa :

“Terdapat dua faktor yang menjadi pemicu siswa untuk bermain *Game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pada faktor internal ada beberapa bentuk pemicu yang membuat siswa bermain *Game online* seperti adanya dorongan dalam diri siswa untuk bermain *Game online*, rasa jenuh atau bosan yang dirasakan siswa, dan kurangnya self control atau kontrol diri dalam diri siswa. Untuk faktor eksternal pemicunya yang membuat siswa bermain game online yaitu yang pertama lingkungan siswa yang kuran tekontrol, yang kedua siswa kurang memiliki hubungan sosisal yang baik di lingkungannya dan yang ketiga kurangnya perhatian dari orang terdekat baik itu dari orang tua ataupun keluarganya yang lain”¹

Saat observasi berlangsung peneliti melihat melihat ada 2 siswa yang sedang duduk di depan kelas dan mereka sedang menceritakan tentang *Game online* yang sering mereka mainkan. Guru piket yang sedang bertugas saat itu melihat 2 siswa duduk diluar kelas guru piket langsung menegur siswa tersebut dan menyuruhnya untuk masuk kedalam kelas sambil menunggu guru mata pelajaran yang bersangkutan masuk dan 2 siswa tersebut masuk kedalam kelas. Setelah beberapa saat mereka melihat tidak ada lagi guru piket diluar mereka pun langsung keluar dan menuju

¹ Azizir Rahman, Guru BK, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

kebelakang kelas beserta dengan 2 orang temannya yang lain. Pada saat guru mata pelajaran yang bersangkutan masuk, siswa yang sudah keluar kelas tadi juga tidak masuk untuk mengikuti pelajaran.²

Setelah itu peneliti bertanya kepada guru BK SMK Annasyiin yaitu Azizir Rahman, S.Pd tentang apa pendapat bapak tentang kecanduan game online pada siswa di SMK Annasyiin? beliau mengatakan bahwa :

“Hampir semua siswa main *Game online*. Ditambah lagi sekarang ini semua siswa yang ada di sekolah ini mendapatkan beasiswa selama satu tahun sekali, uang tersebut diberikan agar siswa bisa menggunakannya untuk membeli perlengkapan sekolah akan tetapi disini banyak sekali beasiswa tersebut disalah gunakan bahkan beasiswa tersebut dipakai untuk membeli smartphone. Sebagian orangtua juga tidak melarang siswa ketika membeli smartphone karena orangtua beranggapan bahwa itu uang miliknya sendiri biarkan saja dipakai sesuka hati”³

Era zaman modern semua siswa sudah memiliki smartphone masing-masing tanpa terkecuali dan bahkan semua dari siswa tersebut dapat dikatakan semuanya main game, peneliti juga menanyakan kepada Guru BK tentang berapa siswa yang bapak ketahui yang mengalami kecanduan dalam hal tersebut?.

“Hampir semua siswa disini bermain game online dikarenakan semuanya laki-laki yang kegemarannya bermain smartphone akan tetapi untuk siswa yang memang sangat candu dengan *Game online* hanya ada 2 orang siswa yang menurut saya sudah sangat ketergantungan dengan game sehingga membuat siswa tersebut malas dalam belajar, malas membuat PR serta tidak disiplin seperti sering terlambat ke sekolah dan juga sering tidur di dalam kelas. Siswa tersebut sudah diberikan bimbingan beberapa kali bahkan guru bimbingan dan konseling sudah melakukan kunjungan rumah

² Observasi langsung. (Tanggal 8 Juni 2021).

³ Azizir Rahman, Guru BK, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

akan tetapi hanya sedikit perubahan yang terlihat pada diri siswa yang kecanduan tersebut sebelum dilakukan konseling.”⁴

4.1 Observasi kelas



Pada saat melakukan kunjungan kelas saat jam pelajaran peneliti juga memperhatikan siswa saat pelajaran berlangsung. Hasil observasi yang dilakukan peneliti yaitu ada beberapa siswa yang mengantuk saat jam pelajaran ada ada juga yang sibuk sendiri bahkan berbicara dengan temannya sehingga kurang konsentrasi saat jam pelajaran.⁵

Kecenderungan bermain *Game online* pada umumnya dipicu oleh rasa penasaran dan ketertarikan yang lebih dari siswa untuk mencoba-coba bermain game. Peneliti bertanya kepada siswa mengenai ketertarikan terhadap *Game online* yaitu bagaimana proses pertama sekali saudara tertarik untuk memainkan *Game online*? Adapun subjek pertama yaitu Moh. Hilal Hidayat mengungkapkan bahwa:

⁴ Azizir Rahman, Guru BK, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

⁵ Observasi, Ruang Kelas, (Tanggal 7 Juni 2021).

“Saya tertarik dengan *Game online* yaitu pada saat pertamakali membeli android ketika saya duduk di kelas VII Sekolah Menengah, saya juga pertama mengenal *Game online* itu dari kakak saya”⁶

Subjek kedua Roihan Zaen juga menjawab hal yang hampir sama akan tetapi ia berkata:

“saya mengenal *Game online* pertama sekali itu dari teman-teman dilingkungan tempat tinggal saya, saya juga tertarik dengan *Game online* juga karena bisa mendapatkan banyak teman baru dari berbagai daerah dan juga bisa mendapatkan pacar”⁷

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai kecanduan pada *Game online* diperoleh hasil yang kerap menjadi faktor internal dalam diri siswa salah satunya adalah rasa jenuh atau bosan yang ditimbulkan pada saat proses belajar mengajar. Penelitian yang berlangsung di SMK Annasyiin, tidak sengaja peneliti bertemu dengan seorang siswa yang tidak masuk kelas pada saat jam belajar. Ketika peneliti bertanya mengapa tidak masuk kelas, siswa tersebut memberi alasan bahwa dia merasa bosan pada mata pelajaran yang berlangsung.⁸ Peneliti juga melakukan perbincangan dengan guru BK tentang siswa yang jenuh dalam belajar beliau juga memberikan informasi bahwa

“Masih banyak siswa yang merasa bosan dalam proses pembelajaran, bahkan ada beberapa siswa yang di panggil ke ruang BK karena kasus tidak mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung”⁹

Hasil dari wawancara dengan siswa di SMK Annasyiin tentang kejenuhan, pertanyaan peneliti yaitu dalam sehari berapa jam saudara

⁶ Moh. Hilal Hidayat, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

⁷ Roihan Zaen, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

⁸ Observasi Langsung, (Tanggal 7 juni 2021).

⁹ Azizir Rahman, Guru BK, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

menghabiskan waktu untuk bermain game serta bagaimana cara saudara membagi waktu untuk belajar? Subjek pertama memberi pernyataan bahwa

“kalau dalam sehari saya main game 5 jam atau terkadang lebih, dan saya selalu memainkan *Game online* setiap hari bahkan kalau tidak ada kuota internet saya pergi ke warkop untuk mencari wifi. Untuk belajar saya tidak pernah belajar atau mengulang di rumah bahkan kalau ada PR saya mengerjakannya di sekolah dengan cara meminta contekan dari teman. Terkadang kalau tidak ada kuota internet saya meminta uang sama orangtua dan menyisihkan uang jajan saya”¹⁰

Subjek kedua yang peneliti temui saat jam istirahat juga memberi jawaban yaitu :

“saya sering sekali memainkan game online bisa dikatakan dalam sehari itu saya menghabiskan waktu dengan Game online kecuali waktu di sekolah terkadang saya juga pernah memainkan Game online di sekolah bahkan smartphone milik saya juga pernah di sita oleh kesiswaan pada saat dilakukannya razia HP di sekolah.”¹¹

Self control atau kontrol diri yaitu salah satu kompetensi pribadi yang perlu dimiliki setiap individu. Peneliti bertanya kepada guru BK terkait faktor internal yaitu kurangnya kontrol diri dari siswa pertanyaannya yaitu apa penyebab siswa kurangnya kontrol diri dalam diri siswa tersebut?.

“Kurangnya kontrol diri pada siswa usia remaja dikarenakan siswa cenderung menyukai hal yang membuat mereka senang atau terhibur salah satunya dengan bermain game tanpa memikirkan hal yang perlu diprioritaskan pada usia remaja. Oleh karenanya kontrol diri sangat diperlukan agar seseorang siswa tidak terlibat dalam pelanggaran norma terutama sering dijumpai dalam kehidupan remaja”

Peneliti juga mewawancarai siswa SMK Annasyiin Grujugan yang pertanyaannya yaitu apakah saudara bisa dalam sehari tidak bermain game

¹⁰ Moh. Hilal Hidayat, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

¹¹ Roihan Zaen, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

online serta saudara tau dampak dari keseringan bermain *Game online*?

Jawaban dari subjek pertama adalah ia mengatakan:

“saya tidak bisa kalau tidak bermain game dalam sehari karena tidak ada pekerjaan lain dirumah dan kadang temen saya datang ke rumah untuk bermain bersama, saya juga tahu dampak dari *Game online* tersebut seperti bisa merusak mata, habis uang, dan malas belajar”¹²

Begitu juga dengan subjek kedua ia berkata bahwa :

“tidak bisa kalau tidak main game karena main *game online* itu sangat seru, untuk dampak dari *game online* tersebut saya juga mengetahui seperti emosian, merusak mata, boros, serta malas belajar”¹³

Lingkungan dan sekolah yang kurang terkontrol merupakan pemicu siswa mengalami kecanduan game online. Informasi dari wawancara dengan siswa pertanyaanya yaitu dimana biasa saudara bermain Game online dan dengan siapa saudara sering bermain Game online? Subjek pertama menjawab

“saya sering bermain *Game online* di rumah waktu jam pulang sekolah dan pada malam hari saya juga sering memainkan game di warkop dikarenakan di warkop ada wifi dan sering main *Game online* dengan teman saya”¹⁴

Subjek kedua menjawab bahwa:

“saya sering main *Game online* di rumah bersama teman saya dan keluarga, terkadang pernah sekali-sekali bermain *Game online* di warung kopi bersama teman-teman saya”¹⁵

Hubungan sosial yaitu hubungan manusia yang saling membutuhkan. Fakta yang diperoleh peneliti yang temukan di lapangan yaitu interaksi sosial yang terjadi diantara siswa yang kecanduan game

¹² Moh. Hilal Hidayat, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

¹³ Roihan Zaen, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

¹⁴ Moh. Hilal Hidayat, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

¹⁵ Roihan Zaen, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

online dengan siswa lainnya sangat kurang dikarenakan siswa yang kecanduan *Game online* lebih menyibukkan diri gamenya, dan bahkan siswa yang kecanduan *Game online* dapat mempengaruhi teman lainnya untuk ikut bermain game seperti dia. Peneliti bertanya kepadasiswa yang pertanyaannya yaitu apakah saudara memiliki banyak teman di lingkungan rumah maupun di sekolah dan pernahkah saudara mengajak teman-teman untuk bermain *Game online* bersama? Subjek pertama menjawab bahwa:

“saya memiliki cukup banyak teman di lingkungan rumah tapi kalau di sekolah saya hanya memiliki tiga orang teman yang akrab dan teman saya juga tinggal satu kampung dengan saya, dan saya juga sering mengajak teman-teman disini untuk main game satu team sampai empat orang”¹⁶

Subjek kedua juga memberi pernyataan akan tetapi subjek kedua lebih memiliki banyak teman.

“Saya memiliki banyak teman baik itu di rumah maupun di sekolah. Saya juga sering mengajari cara-cara bermain *Game online* kepada teman-teman baik itu perempuan maupun laki-laki serta sering diajak oleh teman saya yang jarak usia lebih tua dari saya untuk bermain *Game online* bersama”¹⁷

Peneliti menanyakan lagi kepada siswa yang pertanyaannya apakah orangtua tahu kalau saudara bermain *Game online* dan pernahkah orangtua memarahi saudara ketika melihat saudara bermain *Game online*? Subjek pertama memberikan jawaban bahwa:

“orangtua saya tahu kalau saya bermain *Game online* dan saya pernah dimarahi oleh orangtua saya karena terlalu sering bermain *smartphone* sehingga saya sering terlambat makan”¹⁸

¹⁶ Moh. Hilal Hidayat, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

¹⁷ Roihan Zaen, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

¹⁸ Moh. Hilal Hidayat, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

Subjek kedua juga memberikan pernyataan bahwa

“orangtua saya tahu kalau saya sering bermain *Game online* bahkan orangtua saya tidak memarahi saya tapi terkadang dimarahi kalau dipanggil tidak direspon dan juga ketika saya meminta uang untuk isi kuota internet orangtua saya tidak pernah memberikan bahkan saya pernah sekali membohongi orangtua saya dalam hal meminta uang untuk kepentingan sekolah akan tetapi uang tersebut dipakai untuk beli kuota internet”¹⁹

Orangtua siswa sebagian kurang memperhatikan anaknya karena mereka disibukkan dengan pekerjaannya masing-masing, bahkan mereka tidak mengetahui kegiatan yang dilakukan anaknya baik di sekolah maupun diluar sekolah. Maka itulah yang membuat siswa bebas melakukan apa saja terutama dalam bermain Game online hingga berujung pada kecanduan ditambah lagi tidak adanya pengawasan dari orang terdekat serta kurangnya kepedulian orangtua juga berpengaruh pada gangguan psikologis yang besar terhadap kegiatan belajar anak.

Hal lain juga ditemukan oleh peneliti yang dapat menggambarkan pemicu bermain *game online* pada siswa SMK Annasyiin Grujungan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

- a. Pemicu dari faktor internal disebabkan oleh dorongan dalam diri siswa untuk bermain game online, rasa jenuh/bosan, dan kurangnya self control atau kontrol diri dalam diri siswa.
- b. Pemicu dari faktor eksternal disebabkan oleh lingkungan kurang terkontrol, kurangnya hubungan sosial yang baik, dan kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat.

¹⁹ Roihan Zaen, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 8 Juni 2021).

3. Peran Guru BK Dalam Pelaksanaan Konseling Individual dengan Teknik *Client Center* dalam Membantu Mengurangi Kecanduan *Game online* di SMK Annasyiin Grujugan

Game online yaitu permainan yang marak dimainkan oleh siswa saat ini. *Game online* mempunyai dampak yaitu salah satunya penghambat terhadap prestasi siswa dalam belajar dikarenakan siswa sudah mengalami kecanduan untuk memainkan permainan tersebut. Lembaga pendidikan harus memiliki kepekaan terhadap masalah yang dihadapi oleh siswa. Sehingga, tidak terjadi sebuah kesalahpahaman antara lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan mempunyai peran penting dalam mencerdaskan anak sesuai dengan harapan para wali siswa ketika dititipkan atau disekolahkan di lembaga pendidikan itu sendiri termasuk membantu siswa yang mengalami kecanduan *game online* karena hal tersebut dapat mengganggu minat ataupun prestasi siswa di kelas. Para wali berharap besar kepada anak-anaknya agar menjadi orang sukses melalui lembaga pendidikan.

Dalam hal ini peneliti mengkaji peran guru BK dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*. Mengenai peran guru BK dalam mengatasi masalah, maka peneliti bertanya kepada guru BK tentang hal tersebut yaitu :

“Mengenai peran guru BK dalam mengatasi masalah siswa di sini yaitu saya selaku guru BK disini berusaha menemukan solusi yang tepat agar masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa itu dapat terselesaikan meskipun tidak sepenuhnya selesai tapi paling tidak masalahnya biar sedikit terselesaikan atau berkurang. Karena pada kenyataannya peran guru BK itu kan membimbing siswa atau

peserta didik yang membutuhkan bantuan, maka dari itu saya ataupun guru BK lainnya seharusnya tidak perlu ditakuti oleh siswa. Akan tetapi malah sebaliknya siswa merasa bersahabat dengan guru BK. Dengan begitu siswa nantinya tidak sungkan untuk menceritakan masalahnya terhadap guru BK seperti itu. Guru BK disini memberikan konseling kepada siswa yang mengalami masalah atau juga siswa yang ingin konsultasi mengenai sesuatu, mulai dari siswa yang tawuran, masalah terkait media sosial yang akhirnya menimbulkan pertengkaran sesama temannya, termasuk kecanduan *game online* dan sebagainya.”²⁰

Guru BK disini menjadi aspek penting yang wajib ada di instansi pendidikan. Guru BK berperan dalam berbagai upaya untuk menyelesaikan semua permasalahan siswanya. Apalagi jika berkaitan dengan belajar, jika siswa memiliki kesulitan dalam belajar maka tugas guru BK lah yang harus melakukan tindakan dan memberikan layanan yang berhubungan dengan masalah tersebut agar dapat diketahui penyebab permasalahannya. Pada hal ini peneliti mewawancarai guru BK mengenai apa peran guru BK dalam pelaksanaan Konseling Individual dengan Teknik *Client Center* dalam Membantu Mengurangi Kecanduan *Game online*?

“saya menerapkan semua layanan sesuai kebutuhan siswa termasuk konseling individual dengan teknik *client center* seterusnya saya melakukan kerja sama antara sesama guru dan instansi lain dalam menyelesaikan masalah siswa, serta tidak lupa harus informatif artinya saya harus mengetahui lebih mendalam apa itu *game online* dan dampak jika bermain *game* berlebihan”²¹

Guru BK yaitu aspek penting yang harus ada di instansi pendidikan. Guru BK banyak berperan dalam berbagai upaya untuk menyelesaikan semua permasalahan siswanya. Apalagi jika berkaitan dengan belajar, jika

²⁰ Azizir Rahman, Guru BK, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 26 Juli 2021).

²¹ Azizir Rahman, Guru BK, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 26 Juli 2021).

siswa kesulitan dalam belajar maka guru BK yang harus melakukan tindakan dan memberikan layanan yang berhubungan dengan masalah siswa tersebut agar diketahui penyebab permasalahannya. Pada kesempatan ini peneliti melakukan wawancara kepada guru BK bagaimana pelaksanaan layanan yang sesuai dengan kebutuhan siswa termasuk layanan konseling individual dengan menggunakan teknik *Clie Center*.

Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru BK di SMK Annasyiin Grujugan pertanyaannya yaitu bagaimana pelaksanaan layanan konseling individual dengan untuk membantu siswa yang kecanduan game online di SMK Annasyiin Grujugan? Beliau menjawab bahwa :

“Layanan BK yang dipelajari masa kuliah tidak semuanya diterapkan di sekolah karena permasalahan di lapangan sangat berbedabeda, untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online* saya mengatasinya dengan cara memberikan sanksi-sanksi yang membuat siswa tersebut jera seperti menyuruh membawa pupuk, menyapu halaman sekolah, dan menyiram bunga. Karena siswa yang kecanduan *game online* sering membolos dan cara bicarannya kurang dijaga didepan guru maupun temannya. Hukuman lain juga pernah diberikan oleh saya seperti mencubit siswa yang membolos dan saya telah mendapatkan izin dari wali siswa untuk hal itu. Di SMK Annasyiin ini sudah melaksanakan banyak konseling kepada siswa diantaranya yaitu konseling individual. Untuk semua layanan sudah diterapkan terutama pada permasalahan siswa yang kecanduan *Game online* saya memberikan langsung layanan konseling individual kepada siswa yang bermasalah dan salah satunya memberikan konseling kepada anak yang mengalami kecanduan *game online* yang sampai berpengaruh terhadap proses belajar maupun prestasi siswa tersebut. Dari beberapa siswa yang mengalami kecanduan bermain game saya sudah melakukan konseling kepada dua siswa yaitu royhan dan hilal dimana mereka sudah harus di konseling dikarenakan mereka sudah mengalami kecanduan yang berat sehingga harus saya konseling agar anak tersebut bisa mengurangi ketergantungan terhadap game tersebut. saya sudah memberikan layanan sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti menangani siswa yang kecanduan game online yang tidak

masuk ke sekolah hampir satu minggu karena *smartphonenya* itu rusak dan minta dibelikan *smartphone* baru kepada ibunya dan awal-awal ibunya itu tidak membelikan karena anaknya tidak mau sekolah lagi jadi terpaksa ibunya membelikan juga. Dalam kasus itu saya memberikan layanan konseling individual dan kunjungan rumah, hasilnya sekarang siswa tersebut sudah masuk ke sekolah kembali akan tetapi sekali-sekali siswa tersebut juga pernah membolos bersama teman-temannya dan masih banyak kasus-kasus lain disini”²²

Beliau menambahkan lagi tentang bagaimana proses konseling individual dengan teknik client center yaitu :

“saat melakukan proses konseling saya menggunakan teknik *client center*. Pendekatan *client center* ini difokuskan pada tanggung jawab dan kesanggupan siswa untuk menemukan cara-cara menghadapi kenyataan lebih penuh artinya siswa sebagai orang yang paling mengetahui dirinya sendiri adalah orang yang harus menemukan tingkah laku yang lebih pantas bagi dirinya dengan kata lain saya mendorong agar siswa berubah dengan caranya sendiri. Lalu saya sebagai guru BK memberikan dorongan kepada siswa untuk memilih keputusannya sendiri agar bisa lebih baik dari sebelumnya dengan kata lain dia bisa mengurangi kecanduan game dengan caranya sendiri”²³

4.2 Proses konseling



Dalam proses konseling di atas guru BK menerapkan konseling individual dengan teknik *Client Center* dimana dalam proses tersebut

²² Azizir Rahman, Guru BK, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 26 Juli 2021).

²³ Azizir Rahman, Guru BK, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 26 Juli 2021).

sudah tahap akhir penyelesaian masalah yang dialami siswa yaitu kecanduan *game online*. Artinya siswa sudah mengalami perubahan dari proses konseling yang dijalani oleh siswa dengan dibantu oleh guru BK untuk membantu agar biasa mengurangi kecanduan bermain game online.²⁴

Peneliti juga mewawancarai siswa yang sudah melakukan proses konseling individual dengan teknik *client center* dengan pertanyaan yaitu apa perubahan yang dirasakan setelah proses konseling? Subjek pertama menjawab :

“setelah konseling saya merasa ada perubahan yaitu saya mulai bisa membagi waktu bermain game dengan waktu belajar dan saat pergi kesekolah saya juga tidak sering terlambat karena sudah bisa mengurangi waktu bermain saat malam hari dan juga saya bisa lebih fokus belajar di kelas karna sudah tidak mengantuk saat jam pelajaran berlangsung”²⁵

Subjek kedua juga hampir sama jawabannya yaitu :

“saya dua kali melakukan proses konseling alhamdulillah ada perubahan yaitu saya mulai sadar bahwa belajar sangat penting untuk masa depan. Maka dari itu saya mulai bisa mengurangi waktu bermain dengan menolak ajakan teman bermain game dan mulai bisa membagi waktu belajar karena sering diingatkan oleh orang tua saat bermain jika lupa waktu.”²⁶

Kerja sama dengan guru mata pelajaran dan instansi lain akan sangat membantu dan meringankan guru BK dalam mencari informasi lebih dalam tentang siswanya. Adapun wawancara dengan guru BK di SMK Annasyiin yang pertanyaannya yaitu apakah bapak sudah melakukan kerja sama

²⁴ Dokumentasi, Ruang BK (Tanggal 26 juli 2021)

²⁵ Moh. Hilal Hidayat, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 26 Juli 2021).

²⁶ Roihan Zaen, Siswa, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 26 Juli 2021).

dengan guru mapel maupun instansi lain dalam proses penyelesaian masalah siswa? beliau menjawab bahwa

“saya selalu melakukan kerja sama dengan guru mata pelajaran, wali kelas, maupun kesiswaan dalam penyelesaian masalah siswa. Bahkan jika informasi yang didapatnya dari guru mata pelajaran, wali kelas maupun kesiswaan belum mendapatkan kepastian yang benar maka saya melakukan kunjungan rumah untuk mencari informasi yang tepat melalui orangtua siswa”²⁷

Guru BK saat ini sangat memiliki wawasan yang luas bahkan semua hal yang di lakukan oleh siswanya di rumah maupun di sekolah guru BK itu mengetahuinya bahkan *Game online* yang sedang booming dikalangan remaja pun beliau mengetahuinya. Disini peneliti memberikan pertanyaan kepada guru BK yang pertanyaannya ialah dari mana bapak mengetahui kalau siswa bapak kecanduan *Game online*? Jawaban dari guru BK di SMK Annasyiin yaitu :

“saya mengetahuinya karena siswa saya sering membawa smartphone ke sekolah dan terkadang memainkan game bersama temanya pada saat jam guru mata pelajaran berhalangan hadir dan pada saat jam istirahat”²⁸

Informasi lain yang beliau dapatkan yaitu informasi guru mata pelajaran bahwa:

“siswa yang saya lihat sering membawa smartphone itu kata guru mata pelajaran sering tidur di kelas saat jam pelajaran sedang berlangsung, guru mata pelajaran juga memberikan informasi kepada saya saat sedang memeriksa tugas siswa buku siswa tersebut terdapat banyak sekali gambar animasi yang ada didalam game. Bahkan saat jam pelajaran siswa tersebut kerap menceritakan tentang game di dalam kelas, bahkan guru di depan juga sering mereka abaikan”

²⁷ Azizir Rahman, Guru BK, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 26 Juli 2021).

²⁸ Azizir Rahman, Guru BK, *Wawancara Langsung*, (Tanggal 26 Juli 2021).

Hasil wawancara diatas juga diperkuat oleh proses observasi kunjungan kelas yang dilakukan oleh peneliti yaitu dipoin sebelumnya yang menunjukkan bahwa siswa dikelas pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru mata pelajaran, ada yang mengantuk serta ada siswa yang berbicara sendiri.

Guru BK juga mendapatkan informasi dari guru penjas yang satu kampung dengan siswa tersebut dan beliau mengatakan bahwa :

“saya juga mendapat irformasi dari guru penjas, beliau berkata kepada saya bahwa beliau sering menjumpai siswa tersebut duduk di warung kopi dengan teman-temannya dan mereka bermain game sampai larut malam. Disinilah saya mengetahui begitu teropsesi siswa saya dengan *Game online*“

Kerja sama dengan guru mata pelajaran dan instansi lain akan sangat membantu dan meringankan guru BK dalam mencari informasi lebih dalam tentang siswanya agar proses konseling berjalan dengan lancar sehingga siswa terbantu untuk menyelesaikan masalahnya.

Peneliti juga mendapatkan beberapa temuan yang dapat menggambarkan peran guru BK dalam pelaksanaan konseling individual dengan teknik *Client Center* dalam membantu mengurangi kecanduan *game online* di SMK Annasyiin Grujugan yakni sebagai berikut:

- a. Menerapkan semua layanan sesuai dengan kebutuhan siswa termasuk layanan konseling individual dengan teknik *client center*.
- b. Adanyakerja sama dengan guru baik guru mata pelajaran maupun wali kelas dari siswa serta instansi yang terkait didalamnya.

- c. Guru BK harus informatif atau mengetahui terlebih dahulu permainan apa yang marak atau sering dimainkan oleh siswa serta dampak yang ditimbulkan

B. Pembahasan

1. Pemicu Bermain *Game online* pada Siswa SMK Annasyiin Grujungan

a) Faktor Internal

Menurut Immanuel ada dua faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu internal dan eksternal. Faktor internal meliputi keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau disekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas yang penting, kurangnya self control dalam diri, dan kurangnya memiliki hubungan sosial yang baik.²⁹

Berdasarkan data hasil yang telah dibahas pada poin sebelumnya diketahui bahwa pemicu bermain *game online* pada siswa di SMK Annasyiin Grujungan salahsatunya disebabkan oleh adanya dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online* seperti mencoba-coba untuk bermain *game online* karena rasa penasaran dan akhirnya berujung pada kecanduan. Terlalu banyak bermain *game* membuat anak terisolasi dari sosial. Selain itu, ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.³⁰ Kecenderungan bermain *Game online* pada umumnya dipicu oleh rasa penasaran dan ketertarikan yang lebih dari

²⁹Andri Arif K. *Jangan Suka Game online*, (Solo, Media grafika, 2019), 33.

³⁰ Ibid., 43

siswa untuk mencoba-coba bermain game dan bahkan pada era zaman modern semua siswa sudah memiliki smartphone masing-masing tanpa terkecuali sehingga dorongan untuk bermain *game online* pada siswa sangat tinggi sehingga menjadi pemicu kecanduan dalam bermain game.

Rasa jenuh atau bosan pada setiap siswa saat proses belajar sudah biasa terjadi sehingga bisa menjadi salah satu pemicu kecanduan untuk bermain game online. Secara harfiah kejenuhan berarti padat atau penuh sehingga tidak dapat menerima atau memuat apapun kejenuhan atau rasa bosan yang dialami siswa dapat menyebabkan usaha belajar yang dilakukan sia-sia dikarenakan suatu akal yang tidak bekerja sebagaimana mestinya dalam memproses item-item informasi atau pengalaman yang baru diperoleh sehingga siswa kerap mencari suatu kesenangan atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh atau bosan yaitu dengan bermain game. Rasa jenuh atau bosan yang dirasakan siswa seperti pada saat jam pelajaran tertentu siswa merasa jenuh karena siswa tidak memiliki ketertarikan untuk mengikuti pelajaran tersebut sehingga siswa lebih memilih untuk bolos dan melampiaskan kejenuhannya itu dengan cara bermain game baik itu di warnet maupun di tempat lain

Kurangnya kontrol diri pada siswa usia remaja dikarenakan siswa cenderung menyukai hal yang membuat mereka senang atau terhibur salah satunya dengan bermain game tanpa memikirkan hal yang perlu diprioritaskan pada usia remaja. Young menyatakan bahwa kecanduan game online merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain game online dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam

menghentikannya.³¹ Kurangnya self control dalam diri siswa masa usia remaja ialah masa dimana siswa menyukai apa yang membuatnya penasaran dan senang tanpa memikirkan dampak dari itu semua seperti siswa lebih mementingkan bermain game online yang menurutnya sangat menghibur dan tidak bosan tanpa memikirkan tugasnya sebagai seorang pelajar. Oleh karenanya kontrol diri sangat diperlukan agar seseorang siswa tidak terlibat dalam pelanggaran norma terutama sering dijumpai dalam kehidupan remaja.

Kerap sekali *game online* menjadi suatu sarana mengasah otak dan strategi yang dapat digunakan menjatuhkan. Karena itu siswa menjadi tertarik untuk selalu bermain game sampai siswa tersebut tidak memikirkan kesehatan, kerugian, serta tidak memikirkan pelajaran di sekolah. Pemicu remaja bermain *game online* karena masa remaja adalah masa dimana individu-individu masih dalam pencarian identitas menuju dewasa yang memiliki karakter senang mencoba hal yang baru, salah satunya mencoba bermain *game online* yang merupakan sarana penghibur yang didalamnya menyediakan berbagai fitur menarik yang sengaja diciptakan untuk mengisi waktu luang.³²

Berdasarkan data hasil di lapangan dan dengan dukungan teori di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa siswa SMK Annasyiin Grujungan cenderung memiliki keinginan untuk bermain *game online* karena *game online* sangat menghibur dan menarik untuk dimainkan sehingga muncul

³¹ Ibid., 13

³² El-Hujjah Crew, *NJ dalam GO, Edisi 13 majalah el-hujjah.*, (Jawa Timur, El-hujjah Magazine, 2011), 15.

kertarikan yang luar biasa dalam diri siswa serta berakhir pada kecanduan yang membuat siswa malas dalam berbagai hal salah satunya yaitu malas dalam belajar, serta karena keingintahuan yang besar dari siswa akan game online yang sedang mendunia menjadi pijakan siswa untuk mengeksplor game tersebut dengan berbagai macam cara.

b) Faktor Eksternal

Bentuk faktor eksternal yang menjadi pemicu main *game online* di kalangan siswa SMK Annasyiin Grujungan yaitu lingkungan yang kurang terkontrol seperti siswa terpengaruh oleh teman sebaya maupun teman yang beda usia dalam ajakan untuk bermain *game online*.³³ Lingkungan sekolah adalah lingkungan dimana anak berada dalam lingkungan situasi belajar, dan lingkungan ini sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang kepribadian siswa. Suasana lingkungan yang bagus sangat mendukung tumbuh kembang kepribadian yang bagus bagi siswa dan suasana belajar yang nyaman dapat membentuk kedisiplinan belajar dan kedisiplinan sekolah. Lingkungan teman sebaya yang kurang terkontrol juga sangat mempengaruhi, dimana siswa kerap terpengaruh oleh teman yang ada disekitarnya seperti bermain game online. Maka dari itu siswa sangat perlu pengetahuan-pengetahuan tentang bagaimana siswa memilih teman yang baik agar tidak terpengaruh oleh hal yang tidak baik dari temannya.

Kurang memiliki hubungan sosial yang baik sehingga pecandu *game online* lebih sibuk dengan gamenya dibandingkan dengan teman,³⁴

³³ Andri Arif K. *Jangan Suka Game.....*, 29.

³⁴ Andri Arif K. *Jangan Suka Game.....*, 29.

maka dari itu siswa yang sudah mengenal *game online* memiliki hubungan sosial kurang baik. Fakta yang diperoleh peneliti yang ditemukan di lapangan yaitu interaksi sosial yang terjadi diantara siswa yang kecanduan Game Online dengan siswa lainnya sangat kurang dikarenakan siswa yang kecanduan Game Online lebih menyibukkan diri dengan gamenya, dan bahkan siswa yang kecanduan Game Online dapat mempengaruhi teman lainnya untuk ikut bermain game seperti dia.

Kurangnya perhatian dari orang terdekat juga menjadi pemicu siswa untuk main game online seperti siswa kurang pengawasan dari orangtua pada saat siswa sudah mengenal *game online* serta kurangnya kepedulian orangtua terhadap anak dalam sehari-hari. Siswa yang memiliki lingkungan yang tidak baik akan menjadi pemicu siswa untuk bermain, hubungan sosial yang kurang akan mengurangi kompetensi sosial yang tidak baik sehingga remaja memilih *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.³⁵ Keluarga merupakan salah satu wahana yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan. Orangtua siswa sebagian kurang memperhatikan anaknya karena mereka disibukkan dengan pekerjaannya masing-masing, bahkan mereka tidak mengetahui kegiatan yang dilakukan anak-anaknya sehari-hari baik itu di sekolah maupun diluar sekolah. Karena hal itulah yang membuat siswa bebas melakukan apa saja terutama dalam bermain Game Online hingga berujung pada kecanduan ditambah lagi tidak adanya pengawasan dari

³⁵ Januar, Dkk, *Game Mania.*, (Jakarta, Gema Insani Press, 2006), 40.

orang terdekat serta kurangnya kepedulian orangtua juga berpengaruh pada gangguan psikologis yang besar terhadap kegiatan belajar anak.

Maka dari itu motivasi sangatlah penting untuk membuat siswa mengurangi kecanduan game online. Motivasi itu sendiri adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang.³⁶ Jadi dengan pemberian motivasi terhadap siswa, maka diharapkan nantinya siswa akan berubah dan tidak lagi bermain game online sampai lupa waktu dan dapat membagi waktu belajar dengan bermain game dengan sebaik-baiknya.

Bermain *game online* adalah satu aktivitas yang dianggap menarik dan dapat memberikan kepuasan dan menghindari tugas sekolah. Berdasarkan penelitian dan teori di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa di kalangan siswa SMK Annasyiin Grugugan yang menjadi pemicu eksternal siswa bermain *game online* itu ialah karena adanya dorongan dari lingkungan yang kurang baik serta pengaruh dari teman sebaya maupun beda usia, kurangnya hubungan sosial yang baik karena lalai dengan dunia game miliknya, dan kurangnya perhatian dari orang terdekat karena orang tua memiliki kesibukan masing-masing sampai lupa memberikan pengawasan serta perhatian terhadap anaknya.

³⁶ Amna Emda, Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran, Lantanida Journal, Volume 5 Nomor 2, (2014), 175.

2. Peran Guru BK dalam Pelaksanaan Konseling Individual dengan Teknik Client Center dalam Membantu Mengurangi Kecanduan Game Online di SMK Annasyiin Grugugan

Pelaksanaan dalam kata lain merupakan penerapan yang telah atau sedang dilakukan sesuai perencanaan yang telah terstruktur. Penerapan konseling individu dikhususkan bagi permasalahan pribadi siswa baik itu masalah pada belajar, karir, pribadi dan sosial. Berdasarkan data hasil yang telah dibahas pada point sebelumnya diketahui bahwa peran Guru BK dalam mengelola kecanduan *game online* untuk siswa SMK Annasyiin yaitu dengan menerapkan semua layanan sesuai kebutuhan siswa seperti menerapkan layanan bimbingan dan konseling sesuai permasalahan yang dialami siswa yaitu layanan konseling individual dengan teknik *client center* kepada siswa kecanduan game online, melakukan kerja sama antar sesama guru dan instansi lain, dan memiliki pengetahuan tentang *game online* karena guru BK harus memiliki wawasan yang luas untuk menghadapi siswa dengan berbagai permasalahan yang berbeda-beda.

Dalam pelaksanaan pelayanan bimbingan dan konseling, diperlukan adanya asas-asas sebagai dasar/fundamen layanan.³⁷ Sesuai dengan asas-asas dalam konseling, guru BK sebagai guru yang mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh siswa harus menjalani asas-asas yang ada dalam konseling salah satunya yaitu sebagai berikut:

- a) Asas Kerahasiaan, sejalan dengan teori yang ada asas kerahasiaan merupakan suatu asas paling utaman dalam konseling, karena pantang

³⁷ Prayitno, dkk, *Pedoman Khusus Bimbingan Konseling*, (Jakarta: Depdiknas, 2004), 08.

bagi 56 konselor atau guru BK untuk menceritakan permasalahan siswa pada semua pihak, baik itu kepada dewan guru maupun orang-orang terdekat sekalipun.

- b) Asas Kesukarelaan, siswa atau konseli yang mengikuti proses konseling haruslah karena kemauannya sendiri, bukan karena paksaan dari orang lain. Meskipun di SMK. Annasyiin Grujungan ini konseling dilakukan atas dasar rujukan dari wali kelas maupun guru mapel namun jika siswa tidak berkehendak untuk melakukannya, konseling tetap tidak bisa dilaksanakan. Asas ini sesuai dengan teori konseling yaitu konseli secara sukarela melakukan konseling bukan karena paksaan dan kehendak orang lain.
- c) Asas Keterbukaan, pada pelaksanaan konseling siswa harus secara terbuka menceritakan permasalahannya agar guru BK dapat mengetahui penyebab atau akar dari permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Jika siswa tidak terbuka selama berjalannya konseling, maka akan sulit bagi guru BK untuk menentukan teknik atau mencari solusi pada permasalahan siswa.
- d) Asas Kemandirian, dengan adanya pelaksanaan konseling individu ini diharapkan siswa dengan bisa dengan mudah menemukan titik temu dari permasalahannya dan mampu mencari solusi secara mandiri. Dengan begitu pada setiap persoalan yang dihadapi siswa akan dengan mudah menyelesaikan masalah yang ia hadapi.

Guru BK merupakan aspek penting yang harus ada di instansi pendidikan. Guru BK banyak berperan dalam berbagai upaya untuk

menyelesaikan semua permasalahan siswanya. Apalagi jika berkaitan dengan belajar, jika siswa dalam belajarnya bermasalah maka tugas guru BK lah yang harus melakukan tindakan aktif dan memberikan berbagai layanan yang berhubungan dengan masalah siswa tersebut agar diketahui penyebab permasalahannya salah satunya menerapkan layanan konseling individual dengan teknik *client center* untuk membantu siswa yang mengalami kecanduan game online. Maka dari itu kerja sama dengan guru mata pelajaran dan instansi lain akan sangat membantu dan meringankan guru BK dalam mencari informasi lebih dalam tentang siswanya agar proses konseling berjalan dengan lancar sehingga siswa terbantu untuk menyelesaikan masalahnya.

Guru BK bisa dikatakan tuntas dalam menyelesaikan permasalahan siswanya apabila sudah berhasil mencari jalan keluar dan solusi yang tepat untuk permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Gambaran keberhasilan guru Bimbingan dan Konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* siswa di SMK Annasyiin Grugugan yaitu dengan cara menyita handphone selama satu, tiga atau enam bulan sesuai dengan beratnya kasus atau masalah saat membawa atau ketahuan bermain game online ke sekolah yang dilakukan oleh siswa. Jika guru BK mendapatkan handphone siswa lagi dan setelah diperiksa ternyata aman didalamnya dan itu bisa dibilang guru BK serta pihak sekolah sudah berhasil dalam mengatasi masalah tersebut. Selain itu guru BK dan pihak sekolah melakukan kerjasama dengan orang tua siswa agar orang tua siswa mengetahui apa yang dilakukan oleh anaknya dan ikut mengarahkan anaknya ke hal yang baik.

Percobaan yang dilakukan oleh media analisis laboratory mengungkapkan bahwa pengguna game terbanyak ialah remaja. Hal ini juga dapat dilihat pada pengunjung warnet yang didominasi oleh remaja. Remaja dengan seragam banyak terlihat memenuhi warnet sebelum maupun setelah pulang sekolah. Tidak sedikit pula remaja yang ikut larut dalam *game online*, para pemain *game online* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game. Pada akhirnya sesuatu yang berlebihan seperti kecanduan game online tidak pernah baik untuk kesehatan. Butuh terapi khusus bagi orang-orang yang kecanduan hal tersebut. Jika tidak ditangani tentu akan membahayakan bagi kehidupan si pecandu dan orang-orang disekitarnya.³⁸

Penanganan adiksi internet menurut young menyebutkan beberapa cara penanganan kecanduan *game online* dapat berupa:

- a) Mengurangi waktu bermain game online.
- b) Membuat pembagian waktu antara bermain game dan kewajiban.
- c) Memberikan dukungan sosial melalui orang atau teman bermain.
- d) Terlibat langsung dengan pemain game dan mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik.³⁹

Guru BK berada pada posisi yang strategis untuk mengembangkan dan mengarahkan perilaku siswa agar sesuai dengan tuntutan lingkungan perkembangannya dan terhindar dari hal yang dapat merugikan diri di masa depan.

³⁸ Andri Arif K. *Jangan Suka Game.....*, 49.

³⁹ Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, Volume 1 Nomor 1 (juni 2015), 90.

Berdasarkan dari hasil serta teori maka peneliti, maka guru BK dalam membantu remaja yang kecanduan *game online* ialah dengan cara memberikan semua layanan yang ada dalam bimbingan untuk siswa sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi siswa salahsatunya dengan konseling individual dengan teknik *client center*, serta guru BK tidak boleh ketinggalan zaman di era digital seperti sekarang ini, wawasan serta pengetahuan yang luas juga sangat diperlukan oleh guru BK supaya dapat mengatasi berbagai permasalahan siswa yang berbeda-beda di sekolah.