

Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online

Devi Mariam

¹ Universitas Buana Perjuangan Karawang

e-mail: mariamdevi1041@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 28-03-2024

Revised 15-04-2024

Accepted 01-05-2024

Keyword:

Bimbingan dan Konseling,
Guru, dan Game Online

ABSTRAK

Kemajuan teknologi saat ini sudah sangat pesat dimana sudah sangat banyak teknologi untuk mempermudah manusia dalam menyelesaikan kesulitan mereka. Selain itu juga dengan kemajuan teknologi saat ini banyak hiburan yang dapat di peroleh hanya dengan handpone. Hal ini menjadi masalah baru bagi banyak orang, khususnya pada kalangan anak-anak dan remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dimana data yang di kumpulkan dari penelitian-penelitian terdahulu seperti artikel jurnal ilmiah, buku, tesis, disertasi, laporan penelitian, dan sumber-sumber lainnya yang relevan dengan topik atau subjek tertentu dan di hubungkan dengan kenyataan di dalam lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. sekolah memiliki peran penting dalam mengatasi kecanduan game online di kalangan siswa. Meskipun tidak memiliki guru khusus bidang konseling, guru-guru lain dapat memberikan bimbingan kepada siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok. Dukungan antar teman sebaya juga dapat menjadi faktor penting dalam upaya mengatasi kecanduan ini. Selain itu, penyelenggaraan seminar dan metode biblioterapi juga efektif dalam membantu mengurangi kecanduan game online.



©2023 Authors. Published by Sabajaya Publisher. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini sudah sangat pesat dimana sudah sangat banyak teknologi untuk mempermudah manusia dalam menyelesaikan kesulitan mereka. Selain itu juga dengan kemajuan teknologi saat ini banyak hiburan yang dapat di peroleh hanya dengan handpone. Hal ini menjadi masalah baru bagi banyak orang, khususnya pada kalangan anak-anak dan remaja. Banyak orang tua yang memberikan handpone sebagai fasilitas hidup anak-anak mereka. Selain itu hal ini juga didukung dengan banyak sekolah yang memberikan ijin kepada siswanya untuk membawa handpone ke sekolah untuk mempermudah dalam proses belajar (Kumala, 2024).

Dengan fasilitas yang diberikan banyak sekali siswa yang tudsak dapat menggunakannya dengan bijak, bukan untuk belajar handpone yang di berikan digunakan untuk bermasin game online singga siswa kecanduan bermain game online (Rizai, 2021). Hal ini juga di gukung dengan banyak game yang menyediakan hadiah berupa uang kepada setiap pemainnya. Maka dari itu semakin banyak siswa yang memutuskan untuk bermain game online di bandingkan dengan belajar.

Di era digital ini, game online telah menjadi bagian yang signifikan dari budaya populer dan dapat memiliki pengaruh yang kuat terhadap pikiran dan perilaku penggunaanya. Meskipun terdapat dampak positif seperti hiburan dan relaksasi, kita juga perlu mempertimbangkan dampak negatifnya, terutama terhadap kesehatan fisik dan kesejahteraan mental, terutama pada populasi yang lebih muda. Dengan pemahaman yang lebih dalam tentang kompleksitas ini, kita dapat mengambil langkah-langkah yang lebih efektif untuk mengelola penggunaan game online dan memaksimalkan manfaatnya sambil meminimalkan risikonya (Kamuli et al., 2023).

Guru memiliki peran yang penting dalam mengatasi hal tersebut, bukan hanya guru namun orang tua juga memiliki peran dalam mengawasi anak mereka untuk mengatasi kecanduan game online (ArumRatnaningsih, Luki Afanti, Astuti Pramudian Ramadhani, Adi Nugroho Wibowo, 2024). Kerja

sama orang tua dan guru akan sangat membantu dalam mengatasi kecanduan pada anak. Guru di sekolah dapat memberikan bimbingan dan orang tua di rumah juga dapat memberikan arahan.

Banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi masalah kecanduan game online pada siswa diantaranya adalah dengan memberikan pengarahan, bimbingan dan konseling, memberikan kesadaran, pengawasan, dukungan dan menjadi contoh bagi siswa. Maka dari itu guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi permasalahan kecanduan game online pada siswa. Dari keterangan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk melihat peran guru dalam mengatasi kecanduan game online.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dimana data yang di kumpulkan dari penelitian-penelitian terdahulu seperti artikel jurnal ilmiah, buku, tesis, disertasi, laporan penelitian, dan sumber-sumber lainnya yang relevan dengan topik atau subjek tertentu dan di hubungkan dengan kenyataan di dalam lapangan. Tujuan utama dari penelitian literatur adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik yang diteliti, meninjau penelitian sebelumnya, mengidentifikasi celah pengetahuan, dan menyusun dasar teoritis yang kuat untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya sekolah memberikan layanan bimbingan kepada siswa-siswinya, bimbingan bukan hanya bertujuan untuk memberikan arahan namun, juga pemahaman kepada siswa. Dalam hal ini apa bila sekolah tidak menyediakan guru khusus untuk memberikan bimbingan konseling maka hal ini dapat di lakukan oleh guru lain. Hal ini juga di dukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisa Nurrohmah pada tahun 2024 dimana pada penelitian ini menyatakan bahwa bimbingan yang di berikan oleh guru dapat membantu mengurangi kebiasaan siswa yang kecanduan game online. Bimbingan bukan hanya dilakukan oleh satu guru dan satu murid saja, apabila terdapat kelompok murid yang memiliki permasalahan yang sama bimbingan bisa dilakukan secara kelompok untuk menemukan solusi dari permasalahan bersama (Nisa Nurrohmah , Riksa Iqomah , Bela Safitri , Deni Faslah, 2024). Dengan kata lain bukan hanya guru yang dapat memberikan bimbingan kepada siswa namun, antar teman sebaya juga dapat memberikan bimbingan kepada temannya.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal Fakhrozi, Nur Wahyumiani, dan Enik Nurkholidah. Dimana penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh guru dalam memberikan bimbingan kepada siswa yang kecanduan game online. Dimana hasil dari penelitian ini adalah guru memiliki peran dalam mengurangi kecanduan bermain game online kepada siswa. Walaupun demikian, masih terdapat kendala yaitu adanya pengaruh dari teman sebaya dan pengaruh dari orang tua. Untuk mengatasi hal tersebut guru dapat bekerja sama dengan orangtua siswa.

Selain melakukan bimbingan baik langsung maupun lewat teman sebaya guru juga dapat mengatasi kecanduan game online dengan memberikan seminar kepada semua siswa di sekolah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tiara Nuri Zahira dan Resti Okta Sari pada tahun 2024 dimana hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk mengurangi kecanduan game online siswa. Dimana pada penelitian tersebut memberikan sebuah pemahaman kepada siswa akan pentingnya belajar dan mengatur waktu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya kemajuan yang diperoleh dimana banyak siswa yang sudah tidak bermain game saat waktu belajar.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizai pada tahun 2021 dimana penelitian ini menggunakan metode biblioterapi, dimana dalam pelaksanaannya guru menyediakan buku untuk di baca oleh siswa ataupun film untuk di tonton bersama. Hal ini dapat mengurangi kecanduan game online pada siswa dimana buku dan film akan lebih memberikan ilmu yang manfaat bagi siswa di bandingkan dengan bermain game online.

KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa sekolah memiliki peran penting dalam mengatasi kecanduan game online di kalangan siswa. Meskipun tidak memiliki guru khusus bidang konseling, guru-guru lain dapat memberikan bimbingan kepada siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok. Dukungan antar teman sebaya juga dapat menjadi faktor penting dalam upaya mengatasi kecanduan ini. Selain itu, penyelenggaraan seminar dan metode biblioterapi juga efektif

dalam membantu mengurangi kecanduan game online. Ini menunjukkan bahwa sekolah memiliki potensi untuk menjadi agen perubahan yang signifikan dalam mengatasi masalah kecanduan game online di kalangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adningtiyas W, S (2017). "Peran Guru BK dalam Menangani Kecanduan Game Online". Jurnal Kopasta. Vol. 4. No 1. Hlm. 28-40.
- Adhiputra, Anak Agung Ngurah. (2013). Bimbingan dan Konseling Aplikasi di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-kanak. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- ArumRatnaningsih, Luki Afanti , Astuti Pramudian Ramadhani, Adi Nugroho Wibowo, T. Y. P. (2024). Sosialisasi Bahaya Game Online terhadap Anak di Kelurahan Lugosobo Kecamatan Gebang Kabupaten PurworejoArumRatnaningsih1. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jb.v5i2.8806>
- Harahap, A. C. P., Halim, A., Ilmi, A. A., Panggabean, M. D. P., Azizah, N., & Yanda, R. A. (2023). ANALISIS KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA DAN STRATEGI GURU BK DALAM PEMBERIAN LAYANAN BK. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1354-1364.
- Ibrahim, Muhammad Buchori. Suryani, Ira. Tanjung, Indayana Febriani. 2019. Peran Guru Bimbingan Konseling dalam meningkatkan Motivasi belajar siswa yang kecanduan Smartphone melalui layanan bimbingan kelompok. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol. 9, No. 1, Hal. 12-20
- Kamuli, S., Lukum, R., & Tialo, S. A. (2023). Peran Guru dalam Menangani Siswa yang Kecanduan dengan Game Online Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Gorontalo Utara, Kecamatan Atinggola, Kabupaten Gorontalo Utara. *Civic Education Law and Humaniora : Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 1(1), 30–34. <https://doi.org/10.37905/celara.v1i1.18872>
- Kumala, S. A. W. (2024). PENTINGNYA SOSIALISASI MENJAGA KESEHATAN MENTAL BAGI REMAJA GUNA MENINGKATKAN KESADARAN AKAN MASALAH KESEHATAN MENTAL DI MASA PANDEMI DI DESA WONOJOYO (KKN-DR IAIN KEDIRI). *Insan Cita : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1). <https://doi.org/10.32662/insancita.v6i1.1737>
- Nisa Nurrohmah , Riksa Iqomah , Bela Safitri , Deni Faslah, A. K. F. T. (2024). Layanan Bimbingan Konseling SMP N 1 Parigi Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/concept.v3i1.1002>
- Ridlo, M. (2019). Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Siswa Pecandu Game Online di MA Al-Muniroh Kecamatan Ujung Pangkal Gresik. Skripsi Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Rizai, M. (2021). KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK BIBLIOTERAPI UNTUK MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK: SEBUAH KAJIAN LITERATUR [GROUP COUNSELING WITH BIBLIOTHERAPY TECHNIQUES TO REDUCE ONLINE GAME ADDICTION IN CHILDREN: A LITERATURE REVIEW]. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 1(2). <https://doi.org/10.59027/jcic.v1i2.79>