

## Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Adiksi Game Online Pada Siswa

Zulfa Amirah Rachman<sup>1)</sup>, Dwi Nugroho Hidayanto<sup>2)</sup>, Muhaimin Abdillah<sup>3)</sup>.

<sup>1</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Mulawarman

<sup>1</sup>email: [zulfaamirah944@gmail.com](mailto:zulfaamirah944@gmail.com)

<sup>2</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Mulawarman

<sup>2</sup>email: [muhaimin@fkip.unmul.ac.id](mailto:muhaimin@fkip.unmul.ac.id)

<sup>3</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Mulawarman

<sup>3</sup>email: [hidayantodwinugroho@gmail.com](mailto:hidayantodwinugroho@gmail.com)

---

### **Artikel histori:**

Submit: 28 September 2025

Revisi: 2 Oktober 2025

Diterima: 15 Oktober 2025

Terbit: 30 Desember 2025

### **Kata Kunci:**

game online,

adiksi,

bimbingan dan konseling,

### **Korespondensi:**

[zulfaamirah944@gmail.com](mailto:zulfaamirah944@gmail.com)

### **Abstract:**

*This study was conducted to analyze the role of guidance and counseling teachers in dealing with online game addiction among seventh grade students at SMP Negeri 5 Samarinda. Online game addiction is an unhealthy behavior experienced by individuals due to addiction to playing online games, where they play online games excessively and continuously so that it is difficult to stop and they feel dependent on the game. If online game addiction is not treated, students at school will find it difficult to focus on learning materials because they do not have good time management skills for studying and playing. This study used a qualitative approach with a case study method. Data were collected through interviews, observations, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model. The results of the study show that the guidance counselors at SMPN 5 Samarinda have a very good understanding of their role, but there are still several efforts that need to be made in dealing with online game addiction, such as home visits to obtain more detailed information about students' habits at home so that guidance counselors can work with parents to reduce their children's online game addiction behavior. This study also shows that guidance counselors can classify the level of addiction of students in playing online games, thereby obtaining more specific information about the condition of students who are addicted to online games. Thus, the role of guidance counselors will be easier to adjust to the treatment that will be given to students according to the level of online game addiction they experience.*

### **Abstrak:**

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online pada siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Samarinda. Adiksi game online adalah perilaku tidak sehat yang dialami individu disebabkan oleh kecanduan bermain game online, dimana mereka bermain game online secara berlebihan dan terus-menerus sehingga sulit untuk berhenti dan mereka merasa ketergantungan dengan game. Apabila kecanduan game online tidak mendapatkan penanganan maka peserta didik di sekolah akan sulit fokus pada materi pembelajaran dikarenakan tidak memiliki kemampuan yang baik dalam mengatur waktu belajar dan bermain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan model *Miles and Huberman*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru BK di SMPN 5 Samarinda telah memahami perannya dengan sangat baik, tetapi masih terdapat beberapa usaha yang perlu dilakukan dalam menangani adiksi game online seperti home visit agar mendapatkan informasi yang lebih detail mengenai kebiasaan siswa ketika di rumah sehingga guru BK dapat bekerja sama dengan

---

---

orang tua siswa untuk mengurangi perilaku adiksi game online yang dialami oleh anaknya. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa guru BK dapat mengklasifikasikan tingkat kecanduan siswa dalam bermain game online, sehingga diperoleh informasi yang lebih spesifik mengenai kondisi siswa yang mengalami kecanduan game online, dengan demikian maka peran guru BK akan lebih mudah disesuaikan dengan penanganan yang akan diberikan kepada siswa sesuai dengan tingkat kecanduan game online yang dialami.

---



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

## Pendahuluan

Bimbingan dan Konseling ialah upaya yang dilakukan oleh konselor atau BK secara sistematis, objeyoktif, logis, berkelanjutan, dan terprogram untuk memfasilitasi perkembangan dari peserta didik atau konseli agar dapat mencapai kemandirian dalam hidupnya. Disini Bimbingan dan Konseling memandang manusia secara menyeluruh dari fisik hingga psikisnya, dimana jika salah satu dari aspek perkembangan individu terganggu maka akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Konselor maupun guru BK memiliki peran penting untuk memberikan layanan yang dapat membantu membentuk perilaku peserta didik ke arah yang lebih positif dan dapat membina peserta didik agar mampu mengentaskan permasalahan yang dihadapinya. Untuk itu, peran guru BK penting dalam mencegah maupun mengatasi perilaku-perilaku peserta didik yang bermasalah, termasuk perilaku adiksi game online atau ketergantungan terhadap game online.

Berdasarkan hasil AKPD yang telah di sebar pada kelas VII di SMP Negeri 5 Samarinda menunjukkan bahwa terdapat indikasi perilaku adiksi game online pada peserta didik, indikasi tersebut terdiri dari peserta didik yang sulit mengatur waktu antara bermain dan belajar dengan persentase dalam kategori tinggi sebesar 2,72% dan peserta didik yang sering lupa waktu ketika bermain dan membuka media sosial dengan persentase dalam kategori tinggi sebesar 3,26%. Kedua hal ini termasuk dalam indikasi perilaku adiksi game online, dimana hal tersebut dapat terjadi dikarenakan dorongan internal dari dalam diri peserta didik untuk mencari kepuasan dan rasa senang sehingga mengabaikan tanggung jawab mereka yang seharusnya seperti mengerjakan tugas sekolah. Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 5 Samarinda (Lisna Handayani, S.Pd.) juga menyebutkan bahwa perilaku adiksi game online atau kecanduan ini menyebabkan siswa tidak fokus terhadap materi pembelajaran dan beberapa siswa juga sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Perilaku ini jika terus-menerus dibiarkan dapat mempengaruhi hasil belajar dan motivasi peserta didik, dimana kegiatan penting yang perlu diselesaikan menjadi terabaikan karena ketergantungan pada game. Maka dari itu, peran guru bimbingan dan konseling sangat dibutuhkan dalam mengurangi adiksi game online yang dialami peserta didik, sehingga dapat memberikan kesadaran bagi peserta didik terhadap dampak negatif kecanduan bermain game online dan dapat mengurangi perilaku adiksi game online sehingga peserta didik dapat mengontrol diri dan dapat membagi waktu antara bermain dan belajar. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online di SMP Negeri 5 Samarinda.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif seperti yang dikemukakan oleh (Murdiyanto, 2020) penelitian kualitatif ialah proses penelitian yang bertujuan untuk meneliti ataupun menyelidiki fenomena sosial dan masalah dalam kehidupan manusia. Penelitian kualitatif dapat digunakan karena berdasarkan pada fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, dimana pada penelitian kualitatif peneliti akan membuat beberapa gambaran yang kompleks, kemudian meneliti kata-kata berdasarkan laporan yang didapatkan atau pandangan dari responden nantinya.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah studi kasus (case study, dimana studi kasus digunakan untuk mengetahui lebih mendalam mengenai suatu permasalahan atau suatu fenomena yang ingin diteliti. Menurut (Tohirin, 2013) studi kasus merupakan suatu penelitian yang dilakukan dengan terperinci serta mendalam tentang apa yang diteliti oleh peneliti. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan agar mengetahui lebih mendalam dan terperinci mengenai kasus individu yang mengalami adiksi game online serta bagaimana peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online siswa di SMP Negeri 5 Samarinda.

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 dan tempat pelaksanaan penelitiannya terletak di SMP Negeri 5 Samarinda, Jalan Ir. H. Juanda, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Adapun instrument yang digunakan dalam pengumpulan data ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut (Nugrahani, 2014) pengumpulan data menggunakan informasi yang bersumber dari data primer dan data sekunder, sehingga dapat digali secara lebih mendalam dengan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles and Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Teknik analisis data itu sendiri menurut (Sugiyono, 2019) ialah proses dalam mencari serta menyusun data yang telah didapatkan dari hasil observasi dan wawancara yang kemudian akan disusun secara sistematis.

## Hasil Penelitian

Data yang disajikan dalam bab ini ialah data mengenai peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online pada siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Samarinda Tahun Ajaran 2024/2025. Data ini diperoleh dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap 1 guru bimbingan dan konseling, 1 wali kelas, dan 3 peserta didik yang terindikasi mengalami adiksi game online. Selain itu, peneliti juga melakukan pengamatan secara langsung dan dokumentasi agar mendapatkan data yang relevan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Data yang telah diperoleh perlu dianalisis untuk mengetahui bagaimana peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online pada peserta didik. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis *Miles and Huberman* yang terdiri dari beberapa tahapan meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Berikut analisis dari data yang telah diperoleh dari hasil penelitian:

### 1. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan ialah wawancara, kemudian dilanjutkan dengan observasi atau pengamatan secara langsung dan didukung oleh dokumentasi yang relevan sebagai bukti pendukung data penelitian. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa subjek yang berjumlah 5 orang meliputi: 1 guru bimbingan dan konseling, 1 wali kelas, dan 3 peserta didik dari kelas VII. Data yang didapatkan dari sumber data telah sesuai

dengan permasalahan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online dan untuk mengetahui apa saja faktor penyebab munculnya perilaku adiksi game online.

## 2. Reduksi Data

Penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 5 Samarinda membuktikan bahwa permasalahan yang terjadi di sekolah sangat beragam dan dapat terjadi dalam berbagai aspek, salah satunya siswa yang mengalami kecanduan game online dapat mengalami masalah belajar, dimana mereka tidak bisa konsentrasi dalam pembelajaran, sering terlambat ke sekolah, dan mudah marah. Untuk itu, peneliti memfokuskan permasalahan pada peserta didik yang mengalami adiksi game online agar dapat mengetahui bagaimana peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online pada peserta didik di SMP Negeri 5 Samarinda.

## 3. Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan

Data yang telah direduksi kemudian akan disajikan untuk mempermudah peneliti memahami apa yang terjadi, penyajian data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk naratif yaitu dengan menguraikan temuan dari wawancara yang telah dilakukan. Berikut penyajian data hasil wawancara dari beberapa aspek peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online:

Aspek Peran	Guru BK	Wali Kelas	Peserta Didik
Penyebab dan dampak negatif adiksi game online	Penyebab: Pola asuh orang tua yang memberi Hp secara leluasa tanpa pengawasan serta pengaruh dari lingkungan/teman	Penyebab: Pengaruh teman/lingkungan, dimana siswa ikut-ikutan dengan temannya.	Alasan bermain: Ikut teman, ikut youtuber/gamer, dan untuk seru-seruan
	Dampak: Sering terlambat ke sekolah, mudah marah, sering melontarkan kata kasar, kurang tidur, fokus belajar terganggu, dan malas mengikuti pembelajaran.	Dampak: Ketika main bersama mereka mudah mengeluarkan sumpah serapah dan kata-kata kasar, ketika ditegur oleh guru juga kurang berpengaruh, karena merasa hal tersebut sudah biasa	Dampak: Tidak mengerjakan tugas sekolah, begadang, lupa waktu, mudah marah, dan tidak fokus dalam belajar
Mengadakan suatu kegiatan yang mendukung penyelesaian permasalahan adiksi game online.	Melakukan identifikasi awal dan mengklasifikasikan tingkat kecanduan game online agar dapat memberikan saran/nasihat serta layanan yang sesuai dengan tingkat kecanduan. Guru BK juga melakukan koordinasi dengan wali kelas untuk memantau siswa, serta memberikan	Melakukan koordinasi dengan guru BK dengan melaporkan siswa yang sering terlambat dan bermain game online di kelas kepada guru BK	Pernah diberikan teguran, dinasehati agar tidak begadang bermain game, dan diberi teguran untuk tidak bermain Hp di kelas dan jika ketahuan akan diberikan poin dan surat pernyataan.

	surat pernyataan dan poin apabila siswa tidak dapat diberikan teguran.		
Bekerja sama dengan guru mata pelajaran lainnya	Bekerja sama dengan wali kelas/guru mapel dengan saling bertukar informasi mengenai siswa yang terindikasi mengalami adiksi game online dan untuk memantau perkembangan siswa di dalam kelas	Melakukan kerja sama dengan melaporkan siswa yang ketahuan bermain game online di dalam kelas kepada guru BK, dan memberi nasehat kepada siswa, serta menyampaikan kepada siswa konsekuensi yang akan didapatkan apabila tidak menerima teguran yang diberikan yaitu dilaporkan ke guru BK untuk diberikan surat pernyataan.	Mengaku pernah bebricara/konsultasi dengan guru BK, pernah dinasehati oleh guru, serta mengaku bahwa pernah terlambat datang kesekolah karena begadang bermain game online.
Strategi layanan bimbingan dan konseling	Strategi yang telah dilakukan ialah kegiatan rutin dalam bertukar informasi dengan wali kelas, serta layanan yang telah berjalan ialah layanan konsultasi terkait permasalahan adiksi game online, dan rencana penanganan yang akan diberikan ialah konseling individu atau kelompok jika adiksi game online siswa berada di tingkat berat.	Strategi dari wali kelas itu sendiri ialah mengomunikasikan tindak lanjut yang akan diberikan kepada siswa bersama guru BK agar selanjutnya siswa dapat diberikan pemahaman mengenai game online.	Guru BK bagi sebagian siswa sangat membantu dan bersedia mengikuti layanan yang akan diberikan, tetapi sebagian lainnya masih merasa berat dan hanya merasa guru BK sedikit membantu.
home visit (kunjungan rumah)	Guru BK belum pernah melakukan home visit terkait kasus adiksi game online	Wali kelas pun menyatakan belum pernah melakukan home visit dengan guru BK terkait siswa yang kecanduan game online	-

## Pembahasan

1. Peran guru bimbingan dan konseling dalam memahami dampak apa saja yang ditimbulkan dari bermain game online.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dalam meneliti peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online di SMP Negeri 5 Samarinda mengenai dampak yang ditimbulkan dari game online, dapat diketahui bahwa guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 5 Samarinda telah melakukan perannya dengan cukup baik, dimana guru BK melakukan identifikasi awal untuk mengetahui kecenderungan siswa bermain game online, dengan begitu guru bimbingan dan konseling dapat mengetahui dampak negatif apa saja yang ditimbulkan dari siswa yang mengalami adiksi game online. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rini,2011) mengenai usaha yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam menangani perilaku adiksi game online siswa di sekolah yaitu perlu memahami terlebih dahulu dampak apa saja yang ditimbulkan dari bermain game online, dengan begitu akan lebih mudah menangani konseli dilihat dari penyebab mereka mengalami adiksi game online. Hasil wawancara dengan guru BK juga menunjukkan bahwa guru BK di SMP Negeri 5 Samarinda memahami dampak negatif dari adiksi game online, yaitu dapat mempengaruhi konsentrasi dan kemampuan siswa dalam belajar, dimana fokus siswa selalu terpecah dan cenderung malas dalam belajar. Dalam hal ini, guru bimbingan dan konseling mengklasifikasikan tingkat kecanduan game online siswa berdasarkan perubahan perilaku mereka sehari-hari, apakah tingkat kecanduan tersebut tergolong ringan, sedang, atau berat.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru bimbingan dan konseling, dapat diketahui bahwa siswa dengan tingkat adiksi game online ringan hanya mengalami sedikit gangguan terhadap aktivitas mereka sehari-hari dan tingkat emosi siswa juga masih dapat terkontrol. Sedangkan pada tingkat sedang, siswa mulai menunjukkan perilaku yang lebih jelas dimana siswa sering terlambat ke sekolah karena malam harinya begadang untuk bermain game online, tingkat emosi siswa juga mulai berlebihan sehingga siswa mudah marah, hal ini juga dilihat dari perilaku siswa yang mudah melontarkan kata-kata kasar, siswa yang berada di tingkat sedang juga mulai mengalami penurunan konsentrasi dalam belajar. Sementara itu, siswa yang berada di tingkat berat akan mengalami perubahan perilaku yang signifikan, dimana siswa akan cenderung lebih berani dalam mengabaikan tanggung jawab, siswa akan sering bolos dan tingkat emosi mereka pun semakin tidak dapat mereka kontrol.

2. Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengadakan suatu kegiatan yang mendukung penyelesaian permasalahan adiksi game online.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dalam meneliti peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online dapat diketahui bahwa kegiatan khusus yang dilakukan oleh guru BK dalam mendukung penyelesaian permasalahan adiksi game online telah dilakukan dengan cukup baik, dimana guru bimbingan dan konseling mengadakan kegiatan rutin untuk bertukar informasi mengenai perkembangan siswa dengan wali kelas, kegiatan ini menjadi sarana penting dalam memperoleh informasi yang lebih detail mengenai kondisi siswa yaitu kedisiplinan dan perilaku sehari-hari siswa di kelas. Dengan adanya kegiatan tersebut, guru bimbingan dan konseling tidak hanya mendapatkan data yang akurat tetapi juga dapat menyesuaikan strategi layanan apa yang dapat diberikan kepada siswa, agar penyelesaian masalah adiksi game online dapat lebih efektif. Karena peran guru bimbingan dan konseling

ialah memberikan layanan yang tepat, maka setiap informasi yang diterima oleh guru BK dari wali kelas akan menjadi dasar dalam menentukan bagaimana strategi layanan yang sesuai dengan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Muhammad Ikbāl *et.al*, 2023) mengenai peran guru bimbingan dan konseling yaitu memberikan layanan bimbingan dan konseling agar dapat membantu mengarahkan siswa untuk menangani permasalahan yang dihadapi, salah satunya ialah permasalahan adiksi game online.

3. Peran guru bimbingan dan konseling dalam menjalin kerja sama dengan wali kelas atau guru lainnya

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dalam meneliti peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online, diketahui bahwa kerja sama antara guru BK dan wali kelas telah terjalin dengan baik, dimana bentuk kerja samanya ialah guru bimbingan dan konseling meminta wali kelas ataupun guru mata pelajaran untuk melaporkan siswa yang terindikasi mengalami kecanduan bermain game online. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas juga menyatakan bahwa wali kelas akan merekomendasikan siswa yang terlihat bermain game online di dalam kelas, dalam hal ini wali kelas hanya memberikan nasihat kepada siswa mengenai perilaku mereka yang cenderung mengalami adiksi atau kecanduan game online dan selanjutnya ialah peran guru bimbingan dan konseling untuk menangani siswa yang terindikasi mengalami adiksi game online. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rini, 2011) mengenai usaha yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam menangani perilaku adiksi game online siswa di sekolah yaitu guru bimbingan dan konseling perlu bekerja sama dengan guru mata pelajaran lainnya untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dari game online apabila dimainkan secara berlebihan.

4. Peran guru bimbingan dan konseling dalam memberikan strategi layanan bimbingan dan konseling yang sesuai kepada siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dalam meneliti peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online, dapat diketahui bahwa guru bimbingan dan konseling telah mengetahui bagaimana perannya sebagai guru BK dengan sangat baik, dimana guru bimbingan dan konseling telah mengetahui layanan apa yang dapat diberikan kepada siswa agar siswa memiliki kesadaran terhadap dampak negatif dari kecanduan bermain game online yaitu layanan konseling kelompok untuk membantu beberapa siswa sekaligus agar dapat mengatasi permasalahan yang mereka alami, dan memberikan konseling individual apabila masalah adiksi game online telah berada di tingkat berat dan memerlukan informasi yang lebih detail. Hal ini sesuai dengan pendapat (Prayitno, 2018) mengenai salah satu layanan yang dapat diberikan oleh guru bimbingan dan konseling ialah layanan konseling individual, karena berfokus pada pengentasan masalah konseli secara spesifik dan lebih mendalam, sehingga lebih mudah mengetahui penyebab dari permasalahan yang konseli hadapi.

Selain itu, guru bimbingan dan konseling juga telah melaksanakan perannya dengan memberikan layanan konsultasi kepada siswa yang datang ke ruang bimbingan dan konseling, sehingga guru bimbingan dan konseling mengetahui faktor penyebab adiksi game online pada siswa salah satunya ialah tingkat kehadiran siswa, ketika siswa yang sering terlambat di wawancara mengenai alasan keterlambatannya diketahui bahwa siswa tersebut malam harinya begadang bermain game online, selain mengurangi waktu tidur siswa game online juga

mengganggu kondisi emosional siswa, dimana mereka akan mudah tersinggung, mudah marah, dan akan merasa frustrasi ketika dilarang bermain game online. Maka dari itu, peran guru bimbingan dan konseling sangat penting dalam menangani adiksi game online, hasil wawancara dengan beberapa responden juga menyatakan bahwa strategi layanan yang diberikan guru BK ialah berupa pemahaman dan saran agar siswa tidak ketergantungan bermain game online, dan beberapa siswa menyatakan kehadiran guru BK cukup membantu menangani perilaku mereka dalam bermain game online.

5. Peran guru bimbingan dan konseling dalam melakukan home visit untuk mendapatkan informasi yang lebih detail mengenai kebiasaan siswa bermain game ketika di rumah

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dalam meneliti peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online, dapat diketahui bahwa guru bimbingan dan konseling dan wali kelas belum pernah melaksanakan home visit. Tetapi hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa guru bimbingan dan konseling telah mengetahui perannya dengan baik, dimana guru bimbingan dan konseling menyatakan bahwa apabila siswa telah menunjukkan tingkat kecanduan game online yang berat, maka guru bimbingan dan konseling akan menindaklanjutinya dengan melakukan home visit agar guru bimbingan dan konseling dapat memahami kondisi keluarga serta kebiasaan siswa ketika di rumah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rini, 2011) mengenai usaha yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam menangani perilaku adiksi game online siswa di sekolah yaitu guru bimbingan dan konseling dapat melakukan home visit (kunjunga rumah) untuk mendapatkan informasi yang lebih detail mengenai kebiasaan siswa ketika di rumah dan guru bimbingan dan konseling juga dapat bekerja sama dengan orang tua siswa untuk mengurangi perilaku adiksi game online yang dialami oleh anaknya.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada halaman sebelumnya dapat disimpulkan bahwa peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi game online pada siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Samarinda dilakukan dengan cukup baik, dimana guru bimbingan dan konseling telah melakukan asesmen dengan melakukan identifikasi awal terhadap siswa yang terindikasi mengalami adiksi game online, melalui tahap identifikasi awal yaitu observasi dan wawancara mengenai perilaku siswa guru bimbingan dan konseling telah mengetahui penyebab dan dampak negatif dari game online, kemudian guru bimbingan dan konseling juga telah melaksanakan kegiatan khusus yaitu bertukar informasi dengan wali kelas, kemudian guru bimbingan dan konseling telah memberikan layanan konsultasi kepada siswa yang terindikasi mengalami kecanduan game online, melalui layanan tersebut, siswa diberikan arahan untuk mampu mengendalikan diri, mengatur waktu belajar dan waktu bermain, sekaligus memahami apa saja dampak negatif dari perilaku adiksi game online. Peran guru bimbingan dan konseling juga turut bekerja sama dengan wali kelas dalam mengawasi perkembangan perilaku siswa dan memberikan pembinaan terkait kedisiplinan siswa. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penanganan yang dilakukan masih belum optimal dikarenakan belum disertai dengan kegiatan kunjungan ke rumah siswa. Padahal, langkah ini dapat membantu guru mengetahui kondisi siswa secara lebih mendalam serta melibatkan peran orang tua dalam proses penanganan kecanduan game online, sehingga upaya dalam pengurangan adiksi game online dapat lebih efektif.



## Referensi

- American Psychiatric Publishing. (2013). "Arlington, VA, USA, in overcoming issues and concerns in the gaming studies field". *Journal of Behavioral Addictions*.
- Evi Aeni Rufaedah, and Maesaroh. (2021). "Peran Guru Bk Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Balongan." *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam* 2(1): 8–15.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja". *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 1(2), 18-30.
- Fajar, Mochammad, Masyhuri Masyhuri, and Yuslenita Muda. (2024). "Kecanduan Game Online Pada Remaja." *Journal of Education Research* 5(3): 3995–4001.
- Fakhrozi, M. Iqbal. *Et al.* (2023). "Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama". *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*. 8 (1): pp 130-136.
- Irawan, S., & Siska, D. (2021). "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik". *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9-19.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. In Bandung: Rosda Karya.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Solo: Cakra Books. Prayitno, & Amti, E. (2018). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta. Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina. Romadlan, S., & Wahdiyati, D. (2021). Upaya preventif adiksi permainan daring (online game) pada anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Abdimasmu*, 2(1), 169–182.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). "Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan". *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1-228.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Yogyakarta: CV Alfabeta.
- Tohirin. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.