

## TANTANGAN DAN UPAYA GURU BK DALAM MENGHADAPI PENGARUH GAME ONLINE DI ERA TEKNOLOGI PADA SISWA SMP MUHAMMADIYAH 2 TAMAN SIDOARJO

Sindy Irsita Arianti<sup>1</sup>, Maghfirotul Lathifah<sup>2\*</sup>

Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

\*Email: [asindyirsitaa@gmail.com](mailto:asindyirsitaa@gmail.com), [maghfirotul@unipasby.ac.id](mailto:maghfirotul@unipasby.ac.id) \*

### Abstrak

Salah satu tantangan dalam melaksanakan program bimbingan dan konseling (BK) di SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo adalah berubahnya perilaku siswa yang diakibatkan oleh kecanduan *game online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk bagaimana upaya guru BK dalam menghadapi perilaku bermasalah siswa yang diakibatkan oleh kecanduan bermain *game online*, dimana dapat menyebabkan kekhawatiran orang tua para peserta didik yang terkait. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menyertakan kegiatan observasi serta wawancara mendalam. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa guru BK memberikan hukuman berbasis terapi perilaku kognitif sebagai upaya untuk menghadapi perilaku bermasalah peserta didik. Dengan ini, peran guru BK sangat diperlukan untuk menghentikan dan mencegah masuknya pengaruh negatif dari *game online* kepada peserta didik.

**Kata kunci:** *Game Online*; tantangan Guru BK; Bimbingan dan Konseling

### Abstract

*One of the challenges in implementing the guidance and counseling (BK) program at SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo is changes in student behavior caused by addiction to online games. The purpose of this research is to see how BK teachers can deal with problematic student behavior caused by addiction to playing online games, which can cause concern for the parents of the students involved. The research method used is descriptive qualitative, including observation and in-depth interviews. The results of the research that has been carried out show that guidance and counseling teachers provide punishment based on cognitive behavioral therapy as an effort to*

*deal with students' problematic behavior. With this, the role of guidance and counseling teachers is very necessary to stop and prevent the negative influence of online games on students.*

**Keywords:** *Online Games; Guidance Teacher challenges; Guidance and counseling*

Copyright © (2024) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 6

## PENDAHULUAN

Pada saat ini dunia sedang mengalami terjadinya globalisasi, salah satunya adalah era teknologi yang dimana kecanggihannya sangat berkembang pesat mengikuti perkembangan zaman. Dimana dengan adanya teknologi yang semakin canggih dapat menghasilkan produk teknologi berupa *game online*, Game online adalah produk teknologi yang menunjukkan dari kekuatan ilmu pengetahuan yang memungkinkan para pemain game mendapat kebebasan untuk mengeksplorasi dirinya (Pratiwi & Yusnaldi, 2022). Dimana penyebaran *game online* ini sangat cepat di waktu yang singkat. *Game online* sendiri dijadikan sebagai produk teknologi yang banyak diminati oleh kalangan anak-anak, remaja, dan juga dewasa (Kashif et al., 2021). Hal ini tentu menarik dikarenakan tersedianya banyak fitur dan tawaran-tawaran yang diberikan sangat beragam, membuat para peserta didik untuk menjadi tertarik lalu meainkannya.

Hal ini mengakibatkan timbulnya pengaruh negatif, yang salah satu contoh dari pengaruh negatif dari adanya *game online* apabila kita kurang bijak dalam penggunaannya adalah perubahan pada perilaku peserta didik itu sendiri. Selain itu hal ini pun menyebabkan kekhawatiran yang dirasakan oleh wali peserta didik akan penurunan prestasi belajarnya di sekolah. Orang tua khawatir semakin anak diberikan akses untuk penggunaan gawai maka terbuka juga kemungkinan anak-anak menyalahgunakan gawai untuk permainan game online (Yanti et al., 2019).

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi serta menganalisis tantangan yang dihadapi oleh Guru BK dalam pelaksanaan program BK di SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. Salah satu dari tantangan Guru BK di SMP Muhammadiyah 2 Taman adalah maraknya peserta didik yang kecanduan bermain *game online*, Peserta didik dalam kegiatan pendidikan merupakan obyek utama, yang kepada peserta didik segala bentuk yang berhubungan dengan aktivitas pendidikan dirujuk (Mertika & Mariana, 2020). Mengingat *game online* ini adalah salah satu produk teknologi yang banyak digemari oleh berbagai kalangan, yaitu salah satunya adalah pada anak usia sekolah khususnya remaja.

Melihat dari uraian di atas, peneliti mendapatkan gambaran akan bagaimana keadaan peserta didik dari dampak bermain game online yang bisa memberikan pengaruh negatif kepada perilaku mereka. Namun tidak selamanya dengan bermain *game online* hanya dapat menimbulkan pengaruh buruk pada anak, atau bisa dikatakan ada juga pengaruh positif juga dalam bermain

game online. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengidentifikasi apa upaya yang akan dilakukan Guru BK dalam menghadapi perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh bermain *game online*. Kecanduan *game online* adalah gangguan kontrol impulsif dengan penggunaan game online yang berlebihan dan tidak normal. Kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut (Yee dalam Abdi & Karneli, 2020). Guru BK SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo menyatakan bahwa hanya beberapa peserta didik yang melakukan perilaku membolos secara berulang dengan kasus yang sama, yaitu bermain *game online* saat jam sekolah.

## **METODE**

Format yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara mendalam bersama Guru BK SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. Bentuk umum dari data kualitatif adalah dengan wawancara dan memfokuskan pada transkrip yang telah dikelompokkan, tetapi hasil data dari metode kualitatif juga bisa diperoleh dari berbagai format termasuk (tetapi tidak hanya terbatas pada) gambar, audio, dan audio visual, memindai sejarah dokumen, catatan lapangan, dan juga observasi (VandeVusse et al., 2022). Subjek dari dilakukannya penelitian ini adalah 2 guru BK yang bersedia untuk melakukan wawancara, dengan diberikannya bantuan perspektif tambahan dari koordinator BK mengenai bagaimana guru BK SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo mampu menghadapi tantangan dalam melaksanakan program BK yang ditetapkan. Dari analisis data yang telah dilakukan peneliti menghasilkan gambaran mengenai upaya yang dilakukan dalam menghadapi tantangan-tantangan oleh Guru BK SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, dimana salah satunya adalah perubahan tingkah laku yang dihasilkan akibat kecanduan bermain *game online*. Penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo selama 1 hari, dengan dilakukan verifikasi data yang melalui triangulasi metode dan sumber yang bertujuan untuk dapat dipastikannya akurasi dari hasil penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama guru BK di SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, didapat kan bahwa program BK di sekolah berjalan dengan tujuan yang sesuai dengan visi dan misi sekolah. Seperti yang telah peneliti sebutkan, bahwa hasil analisis yang diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam bersama guru BK SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo adalah peserta didik yang kecanduan *game online*. Hal ini mengakibatkan perubahan tingkah laku pada peserta didik, dan menimbulkan kekhawatiran pada orang tua peserta didik. Upaya yang dilakukan oleh Guru BK SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo untuk

menanggulangi hal ini adalah dengan menjalankan Program BK yang berupa terapi perilaku kognitif yang berupa pemberian Refleksi ala SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. Guru BK mengatakan “program bk terapi istighfar ini di jalankan dengan tujuan untuk mendukung visi misi sekolah, dan tujuan khususnya untuk mendidik peserta didik untuk menjadi pribadi yang sesuai dengan visi misi sekolah.”

Bedasarkan hasil wawancara secara keseluruhan bersama Guru BK SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, kesimpulan upaya yang diberikan dalam menghadapi tantangan ini adalah dengan menjalankan Program BK yaitu dengan pemberian Refleksi yang berupa terapi Istighfar. Tujuan dan sasaran dijalankannya Program BK adalah kepada peserta didik yang didapati sedang melakukan kesalahan tersebut, dimana peserta didik akan diperintahkan untuk melakukan Istighfar sebanyak 100x (kali) dengan posisi berdiri, dan jika ada peserta didik yang melanggar bisa saja ditambah durasi istighfarnya. B. F. Skinner adalah seorang tokoh *Behavioristic* yang percaya bahwa tingkah laku di kendalikan dengan *operant conditioning*, dimana *operant conditioning* merupakan proses penguatan perilaku operan yang dapat menyebabkan perilaku tersebut berulang kembali atau sesuai dengan keinginan (Isti'adah dalam Prasetyo, 2023).

Keefektivitasan dari dijalankannya Program BK terapi Istighfar adalah banyaknya peserta didik yang mulai merubah perilaku buruknya menjadi lebih baik, Guru BK menyatakan bahwa dengan dijalankannya Program BK terapi Istighfar peserta didik mulai menyadari bahwa perilaku atau tindakan yang dilakukannya adalah suatu kesalahan dan tidak boleh dilakukan di sekolah. Selain dengan menggunakan Program BK terapi Istighfar, Guru BK juga mendapatkan kesempatan atau waktu untuk masuk ke kelas dan memberikan layanan-layanan lainnya, sehingga membantu memudahkan Guru BK untuk bisa mendisiplinkan peserta didik dengan lebih mudah.

Solusi pertama yang dapat peneliti sarankan adalah dengan memberikan pemahaman kepada orang tua peserta didik agar mengetahui dan memahami bagaimana pentingnya peran bimbingan dan konseling serta upaya yang tepat untuk menghadapi perubahan perilaku anak kecanduan *game online*. Dan solusi kedua adalah dengan melakukan pendekatan terapi perilaku kognitif (CBT). Karena jika kecanduan game online tidak segera di reduksi menggunakan pendekatan terapi perilaku kognitif (CBT), akan memungkinkan dapat memunculkan berbagai permasalahan lain kedepannya. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sulistianingsih, Permana, 2022) menunjukkan bahwa pendekatan terapi perilaku kognitif (CBT) dapat disusun untuk mengatasi masalah konseli ketika mengalami perilaku bermasalah. Tujuan utama konseling ini untuk membantu konseli memunculkan restrukturisasi kognitif yang bermasalah dan keyakinan agar dapat menciptakan perubahan emosi serta perilaku menjadi lebih positif (Sulistianingsih, Permana, 2022).

Pada uraian diatas dapat dikatakan bahwa kerjasama antar guru BK dengan orang tua peserta didik sangatlah diperlukan bagi mendukung pembentukan perilaku peserta didik baik di sekolah maupun di sekolah, selain itu lingkungan sekolah juga dibutuhkan guna memfasilitasi perkembangan sosial peserta didik.

## KESIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan adalah bahwa kecanduan game online adalah salah satu bentuk gangguan kontrol impulsif yang ditandai dengan penggunaan game online yang berlebihan, dan pihak sekolah telah menerapkan program terapi istighfar sebagai bentuk hukuman yang ditujukan untuk mengatasi masalah tersebut. Program ini terbilang sangat efektif dalam membantu siswa mengenali kesalahannya dan memperbaiki perilakunya. Selain itu peran Guru BK juga diperlukan dalam keberlangsungan pemberian punishment ini, dengan menindak lanjuti peserta didik yang bermasalah lebih lanjut, agar perilaku bermasalah tidak terulang kembali.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti sangat amat mengucapkan terima kasih kepada pihak SMP Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta doa dalam dilakukannya penelitian ini. Terima kasih juga peneliti ucapkan kepada seluruh Guru BK yang telah ikut serta berpartisipasi dan telah meluangkan waktunya untuk mengikuti kegiatan wawancara dan observasi yang dilakukan di tempat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Jelita Mimi, Ramadhan Lucky, Pratama Riski Andy, Yusri Fadhilla, Y. L. (2023). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 404–411.
- Kashif, S., Pandey, S., & Warriach, Z. I. (2021). Neurophysiological Markers of Internet Gaming Disorder: A Literature Review of Electroencephalography Studies. *Cureus*, 13(9). <https://doi.org/10.7759/cureus.17866>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Prasetyo, C. M. A. (2023). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. *Tsaqofah*, 4(2), 971–977. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2436>
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4524–4530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>
- Slife, B., & Williams, R. (2014). Science and Human Behavior. *What's Behind the Research? Discovering Hidden Assumptions in the Behavioral Sciences*, 167–204. <https://doi.org/10.4135/9781483327372.n6>
- Sulistianingsih, Permana, H. (2022). Konseling Individu (Cognitive Behavior Therapy) Untuk

- Mengurangi Kecanduan Game Online Mobile Legend). *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 19(1), 1-16. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2022.191-01>
- VandeVusse, A., Mueller, J., & Karcher, S. (2022). Qualitative Data Sharing: Participant Understanding, Motivation, and Consent. *Qualitative Health Research*, 32(1), 182-191. <https://doi.org/10.1177/10497323211054058>
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v19i3.756>