

## KONSELING INDIVIDUAL TERHADAP SISWA TERPENGARUH GAME ONLINE DI SMP NEGERI 1 TAMANSARI

Muhammad Amin<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga  
Email. [aminbinsyarbaini@gmail.com](mailto:aminbinsyarbaini@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji secara mendalam bagaimana siswa yang terpengaruh game online di SMP Negeri 1 Tamansari kelas VIII dan bagaimana bentuk pembinaan terhadap siswa yang terpengaruh game online di SMP Negeri 1 Tamansari kelas VIII. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Pendekatan yang digunakan adalah Pendekatan studi kasus. Hasil penelitian ini adalah siswa yang terpengaruh game online di SMP Negeri 1 Tamansari kelas VIII tergolong baik dan prestasinya tidak terlalu buruk di kelas. Ia juga aktif seperti siswa lainnya dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tertentu yang berkaitan dengan olahraga, yaitu futsal, sepak bola dan bulu tangkis. Sejauh ini belum ada bentuk pembinaan kongkrit bagi siswa yang terkena dampak game online di SMP Negeri 1 Tamansari, namun pemecahan masalah bersifat kontekstual dan akan dilakukan jika terjadi pelanggaran tata tertib sekolah.

**Kata kunci:** Game Online, Konseling Individual, SMP Negeri 1 Tamansari

### Abstract

This study examines in depth how students are affected by online games in SMP Negeri 1 Tamansari class VIII and how the form of coaching for students who are affected by online games at SMP Negeri 1 Tamansari class VIII. The research method used is a qualitative method. The approach used is a case study approach. The results of this study are students who are affected by online games at SMP Negeri 1 Tamansari class VIII are classified as good and their achievements are not too bad in class. He is also active like other students in participating in certain extracurricular activities related to sports, namely futsal, soccer and badminton. So far there has been no form of concrete coaching for students affected by online games at SMP Negeri 1 Tamansari, but problem solving is contextual and will be carried out if there is a school order.

**Keywords:** Online Game, Individual Counseling, SMP Negeri 1 Tamansari

### Pendahuluan

Melihat kondisi terakhir, konsep kecanduan internet berkembang pesat, hal ini tidak lepas dari akibat yang dianggap akibat kemajuan itu sendiri. Internet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, sehingga hampir semua orang bahkan di daerah pedesaan dapat mengakses internet. Itu bukti bahwa internet kini telah menjadi bagian dari kehidupan (K. S. Young, 2007).

Internet merupakan teknologi baru yang telah mempengaruhi dunia dan memberikan banyak manfaat bagi penggunanya. Pada saat yang sama Internet memiliki konsekuensi negatif. Beberapa orang sibuk dengan internet, tidak dapat mengontrol penggunaannya, dan membahayakan pekerjaan dan hubungan. Konsep "kecanduan internet" telah diusulkan sebagai penjelasan atas penggunaan teknologi ini yang tidak terkendali dan merusak (Rochmah & Kusumawati, 2019).

Sejauh ini temuan penelitian tentang kecanduan internet berasal dari Amerika Serikat. Baru-baru ini, penelitian telah mendokumentasikan kecanduan internet di semakin banyak negara di dunia seperti Italia (Ferraro et al., 2007). Laporan juga menunjukkan bahwa kecanduan internet, terutama game online telah menjadi masalah kesehatan masyarakat yang serius di Cina. Ada sekitar 10 persen dari sekitar 30 juta gamer internet China kecanduan game online (BBC News, 2019).

Untuk mengatasi apa yang telah terjadi, yang disebut epidemiologi, pihak berwenang China secara teratur menutup kafe internet dan memberlakukan undang-undang untuk membatasi jumlah jam remaja dapat bermain game online. Sedangkan di Indonesia game online pertama kali muncul dan berkembang pada pertengahan tahun 90-an ketika game naxian muncul. Seiring pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang sangat pesat (Cindy, 2016).

Game yang berlebihan diidentifikasi sebagai subtype spesifik dari kecanduan internet (Block, 2008). Sebuah dewan terkemuka dari kelompok dokter terbesar di negara Amerika Serikat secara resmi mengklasifikasikan sebagai gangguan kejiwaan. Berdasarkan data yang dikutip American Medical Association, hingga 90 persen anak-anak Amerika bermain game online dan lebih dari 15 persen atau 5 juta remaja yang kecanduan game online (NBC News, 2007). Game online mungkin tampak tidak bersalah, tetapi mereka bisa membuat ketagihan seperti perjudian atau narkoba dan sama sulitnya untuk ditandang," jelas Keith Bakker, Direktur Smith & Jones Addiction Consultants yang berbasis di Amsterdam (Tanner, 2007).

Banyak model permainan yang dapat dimainkan menggunakan ponsel atau tablet. Sebagian model game terinspirasi dari game klasik, misalnya di Ios dan Android dapat mengunggah game klasik yang dioperasikan dengan koin seperti "Ms.Pa-Man, Centipede, Space Invaders dan beberapa nama lain yang baru-baru ini dirilis oleh Hurricane Namco (Saltzman, 2019).

Game berbasis virtual seperti yang kita kenal sekarang berawal dari game klasik dengan simulator penerbangan berbasis komputer sederhana yang terus dikembangkan hingga tahun 1990-an. Bentuk permainan virtual kemudian muncul di pasar hiburan baik di tempat hiburan maupun di rumah (Badique et al., 2002).

Pada akhir 1990-an, industri game meledak. Produsen seperti Sony dan Microsoft telah mengembangkan lebih banyak fitur interaktif yang lebih portabel yang membuat game online dapat diakses kapan saja dan di mana saja. seperti Massive Muti-user Online Role-Playing Games atau MMORPG adalah salah satu bentuk kecanduan yang paling cepat berkembang. Mereka menjadi asyik dengan bermain game dan membuat penggunanya kecanduan karena menggunakan komputer dengan frekuensi yang terlalu berlebihan (K. Young, 2009).

Setiap permainan menampilkan banyak pemandangan seperti di hutan, padang rumput, pantai, gunung, dan suasana kota. Setiap permainan juga memiliki mata uang

sendiri untuk membeli barang dan jasa. Seperti emas, koin, permata, beruang, atau kulit dapat digunakan untuk membeli senjata, baju besi, atau ramuan ajaib, tergantung pada koin dan mata uang permainan. Untuk bermain, pemain terlebih dahulu membuat "karakter" dari diri mereka sendiri sesuai karakter masing-masing (Ang et al., 2007).

Seiring berkembangnya game online pemain dapat memilih representasi karakter yang lebih detail. Misalnya, untuk karakter manusia, pemain dapat memilih warna kulit, warna rambut, tinggi badan, berat badan, dan jenis kelamin. bisa juga menentukan profesi, mulai dari bankir, pengacara, penari, insinyur, pencuri tergantung pada permainannya. Setiap pemain harus memilih nama untuk karakter tersebut. Beberapa sangat berhati-hati dalam memilih nama dan karakter (K. Young, 2009).

Ketergantungan pada game online terus berlanjut dengan aktivitas meskipun menghasilkan konsekuensi negative. Pengobatan adiksi game online telah dilakukan oleh Radhesti Vitnalia dengan menggunakan Realita konseling, hasil pre-test dan post-test penelitian adiksi game online mengalami penurunan, namun tingkat penurunannya tidak terlalu signifikan, hanya berkisar 4 sampai 11 poin (Vitnalia, 2013).

Game online merupakan salah satu bentuk kenakalan remaja seperti yang terjadi pada dua mahasiswa di Kabupaten Madiun yang nekat mencuri uang dari panti asuhan senilai total 120 juta rupiah. Mereka nekat mencuri untuk bisa membeli paket main game online Hal tersebut sangat memprihatinkan mengingat di usianya yang masih remaja nekat untuk melakukan tindakan kriminal untuk itu harus ada upaya preventif dari berbagai pihak (Harianto, 2021).

Kecanduan game online merupakan bentuk kecanduan yang disebabkan teknologi atau yang disebut internet additive disorder (Edrizal, 2018). Dalam salah satu kisah paling tragis tentang kecanduan game online, pada Maret 2021, seorang anak berusia 12 di Subang, Jawa Barat meninggal dunia setelah didiagnosis mengalami gangguan syaraf akibat kecanduan game online (KompasTV, 2021).

Permasalahan di atas menjadi buah penelitian bagi peneliti. Penelitian ini mengkaji secara mendalam bagaimana siswa yang terpengaruh game online di SMP Negeri 1 Tamansari kelas VIII dan bagaimana bentuk pembinaan terhadap siswa yang terpengaruh game online di SMP Negeri 1 Tamansari kelas VIII. Peneliti memberikan gambaran rinci tentang penelitian yang dianggap bermasalah. Penting bagi pembaca untuk memperhatikan penelitian ini. Peneliti sangat terbuka terhadap kritik, saran dan penambahan pemikiran baru dalam konteks ini.

## **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Pendekatan yang digunakan adalah Pendekatan studi kasus. Model pendekatan studi kasus memfokuskan pada kejadian atau suatu kasus tertentu, seperti riwayat hidup seseorang yang menjadi objek penelitian (Walgito, 2010). Penelitian ini akan memfokuskan bagaimana siswa terpengaruh game online di SMP Negeri 1 Tamansari kelas VIII dan bagaimana bentuk

konseling terhadap siswa yang terpengaruh game online di SMP Negeri 1 Tamansari kelas VIII.

Informan dalam penelitian ini adalah 1 orang guru BK sebagai guru pembimbing yang memberikan informasi siswa, orang tua, kerabat dekat siswa, sedangkan informan kunci dalam penelitian ini adalah satu siswa yang berinisial SN di kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Tamansari. Alasan peneliti meneliti SN melihat perubahan yang terjadi pada diri klien yang dikenal suka bergaul dan prestasinya juga cukup baik, namun setelah mengenal game online klien terlihat mengalami perubahan negatif. Informan dalam penelitian ini, menggunakan sampel non-probabilitas, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap elemen atau anggota populasi untuk dipilih sebagai informan dalam penelitian ini. Sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi dan wawancara.

## Hasil dan Pembahasan

### Siswa Yang Terpengaruh Game Online Di SMP Negeri 1 Tamansari Kelas VIII

SN (klien) merupakan remaja yang sedang duduk dibangku pendidikan. SN merupakan informan inti dalam penelitian ini. Saat ini SN sedang berada di kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Tamansari. Sekolah ini terletak di Jalan Kabandungan 2, Desa Sirnagali, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Klien hampir setiap hari bermain game online. Dari pengakuannya klien pada awalnya tertarik dengan game online karena bosan atau kemudian mencoba menghibur dirinya dengan bermain game. Berikut wawancara pendek dengan klien.

Peneliti : *“kenapa anda akhir-akhir ini selalu bermain game ?”*

Klien : *“sekarang saja saya suka bermain game. Belajarnya dari rumah, saya jadi bosan pengen cari kegiatan yang bisa menghibur diri. Saya coba bermain game saya merasa sedikit terhibur”.*

Peneliti : *“jenis permainan apa yang anda sukai?”*

Klien: *“Saya paling suka bermain PUBG, karena suka aja sama permainan-permainan aksi.”*

Peneliti : *“Apa tanggapan orang tua anda terhadap hal ini?”*

Klien: *“Orang tua sangat khawatir, sering saya dinasehati agar bisa membagi waktu belajar dan bermain. Namun saya abaikan nasehat orang tua saya . Orang tua juga sibuk jualan, jadi saya sendiri di rumah. Sempat saya pernah diancam tidak dikasih uang jajan, saya coba bujuk lagi akhirnya dikasih dan sejauh ini Alhamdulillah orang tua belum sampai menanggapi saya dengan kekerasan hanya mengingatkan saja.”*

Peneliti : *“Bagaimana anda membagi waktu antara bermain dan belajar?”*

Klien: *“Karna sekarang masih belajar daring, tugas-tugas juga ngerjainnya dari rumah jadi kalau sedang asik bermain kadang saya sering lupa dengan tugas sekolah, tapi tetap saya berusaha kerjain sebisa mungkin.”*

Dari potongan wawancara pendek ini, bisa kita lihat bahwa klien sudah ketergantungan game online. Hal ini bisa dibuktikan dengan kebiasaan yang dijalaninya belakangan ini. Seperti menit bermain game yang sudah berlebihan sehingga mengabaikan

tugasnya sebagai pelajar dan membantu orang tua. Hal ini sejalan dengan apa yang pernah dilontarkan Chen & Park bahwa game online pada hakikatnya merupakan permainan dimana pemainnya difokuskan pada permainan game online dan semua hal yang ada di dunia nyata akan terlupakan, sehingga pemain akan kehilangan rasa sensibilitas terhadap waktu (Hardanti et al., 2013).

Lebih lanjut seorang pakar psikologi dari Amerika bernama Greenfield mengatakan bahwa kebanyakan orang yang ketergantungan game online disebabkan individu menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak mereka temukan di dunia nyata (Syahrani, 2015). Jadi dari sini bisa disimpulkan individu yang ketergantungan game online memberikan efek buruk terhadap pendidikannya, dimana klien mengabaikan tugasnya sekalipun tetap dikerjakannya.

Selanjutnya peneliti mewawancarai singkat Guru BK. Berikut potongan hasil wawancaranya:

Peneliti : *“Bagaimana prestasi akademiknya klien?”*

Guru BK: *“klien termasuk siswa tergolong baik dan prestasinya pun tidak terlalu buruk di kelas dia juga aktif sebagai mana siswa lainnya. Klien mengikuti ekstrakurikuler tertentu berkaitan dengan olahraga yakni futsal, sepakbola dan badminton. Klien juga selalu menjadi bintang ketika mengikuti tiap ada perlombaan dan ketika ada event klien selalu mewakili sekolahnya.”*

Peneliti : *“Apakah ibu mengetahui klien tersebut sudah suka bermain game online?”*

Guru BK: *Kami tidaklah ketahui secara pasti, namun belakangan ini prestasinya semakin menurun, selain itu juga selama memang di sekolah siswa tidak diperbolehkan membawa handphone.”*

Klien : *“Apa bentuk penanganan terhadap orang kecanduan game online?”*

Guru BK : *Bentuk penanganan yang kami lakukan sifatnya masih kondisional. Tetapi Sejauh ini kita selalu memberikan perhatian kepada siswa yang mengalami gejala kecanduan game online. Kita akan coba melakukan koordinasi dengan wali kelas dan orang tua siswa. Mengedukasi siswa dan melakukan tindakan preventif supaya siswa jangan sampai kecanduan karena kalau sudah kecanduan pasti semakin sulit untuk disembuhkan.”*

Dari potongan wawancara pendek ini, bisa dilihat bahwa klien tergolong siswa baik dan prestasinya pun tidak terlalu buruk di kelas dia juga aktif sebagai mana siswa lainnya. Klien mengikuti ekstrakurikuler tertentu. Namun prestasinya mengalami penurunan. Prestasi akademik sangat dipengaruhi oleh fenomena game online sebagaimana dijelaskan oleh Poewarti bahwa prestasi akademik adalah pengetahuan atau skill yang didapatkan (Fauzi, 2019). Berdasarkan hal tersebut prestasi akademik yang diperoleh klien mengalami penurunan prestasi karena abai sama pelajaran sekolah.

Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara pendek dengan salah satu kerabat dekat klien. Berikut potongan wawancara dengan kerabat:

Peneliti : *“Sejak kapan anda mengetahui siswa suka bermain game online?”*

Kerabat : *“Saya juga mengetahui dalam beberapa bulan terkahir ini, kadang saya lewat depan rumah sering terdengar suara mungkin dia sedang bermain game online.”*

Peneliti: *“Perubahan yang dilihat dalam aspek sosial?”*

Kerabat: *“Selama ini klien dikenal orangnya mudah bergaul baik dengan teman-temannya juga dalam bermasyarakat, namun belakangan ini siswa tersebut sudah jarang kelihatan kumpul-kumpul dengan teman-temannya.”*

Dari potongan wawancara pendek ini, bisa dilihat bahwa perubahan yang dialami klien juga berpengaruh terhadap kehidupan sosialnya. Klien menjadi individu yang tertutup dan banyak menghabiskan waktunya di rumah. Hal ini sesuai dengan pendapat Marcovitz bahwa kecanduan bermain game online membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga menyebabkan berkurangnya interaksi (Novrialdy, 2019).

Lebih lanjut Nicholas Yee bahwa salah satu faktor dampak negatif kecanduan game online adalah masalah kehidupan sosial individu menjadi pribadi yang tertutup (Yee, 2002).

Lebih lanjut peneliti mewawancarai orang tua klien. Berikut potongan wawancara dengan orang tua klien:

Peneliti : *“Apakah bapak menyadari anak bapak sering mengurung diri dikamar sambil main game?”*

Orang tua: *“Saya sering menasehati anak saya, karna saya melihat akhir-akhir ini dia sering mengurung diri dikamar alasannya belajarnya masih menggunakan sistem online. Padahal dia asyik bermain game online.”*

Peneliti: *“Apa tindakan bapak lakukan mengetahui anak suka bermain game online?”*

Orang tua: *“Saya sebenarnya punya rencana untuk menyita handphone, namun saya tidak tega saja melihatnya, saya hanya mengingatnya belajar yang lebih giat dan sungguh-sungguh.”*

Berdasarkan potongan percakapan dengan orang tua bahwa klien suka mengurung diri di rumah. Orang tua sudah menasehati klien agar klien lebih fokus dengan tugas sekolahnya, namun klien sering mengindahkan nasehat orang tuanya. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Young bahwa seseorang yang kecanduan game online akan mengabaikan hubungan relasional dan menghabiskan sedikit waktu dengan keluarga, perlahan-lahan kehidupannya sulit dikendalikan karena game online telah mengalihkan pikirannya (K. S. Young, 2007).

Kecanduan ini menjadi masalah yang terus muncul dalam kehidupan masyarakat. Gangguan permainan ditandai dengan pola perilaku bermain yang terus-menerus. Peningkatan frekuensi bermain game berimplikasi pada kecanduan game online, sedangkan tingkat pendidikan mengalami penurunan. Perhatian yang lebih besar perlu diberikan pada perilaku adaptif potensial untuk mengidentifikasi individu yang berisiko dan memberikan bantuan yang memadai (Esposito et al., 2020).

Berdasarkan hasil assesment yang telah dilakukan, klien dapat mulai mengurangi ketergantungannya saat bermain game baik di rumah maupun di luar. Mencoba meminimalkan bermain game dengan mencari aktivitas tertentu. Klien merasa akibat

bermain game banyak waktu dan tenaga yang terbuang. Klien merasakan banyak pelajaran dari apa yang telah dilakukan. Saat ini klien akan mencoba mengubah kebiasaan dengan fokus belajar. Meski sangat sulit untuk meninggalkannya karena butuh proses untuk membiasakan diri dengan hal baru yang jauh lebih bermanfaat. Sebagai seorang pelajar, klien akan coba fokus mengikuti pelajaran karena sebentar lagi akan naik kelas. Klien harus mempersiapkan diri agar dapat melanjutkan ke level selanjutnya. Hasil belajar dari sekolah akan menentukan klien melanjutkan pendidikan berikutnya.

Pecandu game rela kurang tidur, makanan sedikit, dan mengalami lebih banyak waktu di dunia maya. Pecandu game terkadang bermain selama sepuluh, lima belas, atau dua puluh jam setiap hari (BBC News, 2005). Pecandu game harus bermain lama untuk unggul dalam game terutama permainan MMORPG yang memerlukan kegigihan bermain. Karakter yang mati akan muncul kembali ketika mereka masuk kembali. Tidak ada yang memblokir saat mereka sudah menyimpan, seperti yang mereka lakukan di video game tradisional (Kelly, 2004).

Belakangan game online terbaru tidak hanya dimainkan menggunakan komputer, tetapi dapat diakses menggunakan ponsel. Rata-rata gamer saat ini memainkan game online menggunakan handphone dengan menggunakan jaringan internet. Caranya dengan mendownload google play store. Aplikasi ini menyediakan berbagai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Jenis online yang sering dimainkan saat ini adalah Mobile Legend, PUBG, Free Fire dan AOV yang merupakan game action (Nisrinafatin, 2020).

Munculnya profesi *gamer* menarik perhatian terutama kalangan remaja. Kompetisi game online yang semakin marak digelar secara terorganisir layaknya atlet profesional terutama e-sport. Mereka mengikuti sesuai bidang yang diminatinya untuk memperebutkan hadiah yang menggiurkan. Seorang gamer profesional dapat mendapatkan \$100.000 bahkan bisa lebih jika memenangkan kompetisi tersebut. Keuntungan materi menarik para peserta sehingga permainan ini akan diikuti oleh ratusan peserta, bahkan Muri pernah menyelenggarakan acara pemecahan rekor bermain game selama 150 jam (Lutfiwati, 2018). Peningkatan game online juga dipengaruhi oleh eksternalitas jaringan untuk bermain. Konvergensi jaringan dapat mendorong keterlibatan berkelanjutan dalam komunitas game online (Liao et al., 2020).

Berdasarkan penelitian, terdapat tiga motivasi individu untuk memilih bermain game online. Pertama, mereka tidak memiliki kehidupan sosial yang baik. Game online menawarkan solusi untuk keluar dari masalah kehidupan nyata. Sehingga seseorang cenderung mengabaikan kehidupan nyata. Kedua, harga diri rendah. Individu dengan harga diri dan penilaian diri yang rendah lebih suka bermain game online untuk mengaktualisasikan diri dengan mengambil peran sebagai pemimpin, lebih vokal dalam berbicara dan tidak bertatap muka dengan orang lain. Ketiganya tenggelam dalam permainan. Membenamkan diri dalam permainan adalah bentuk totalitas dalam permainan. Individu akan menjadi pecandu game online yang ternyata memiliki efek negatif yang besar di baliknya (Lutfiwati, 2018).

## **Konseling Terhadap Siswa Yang Terpengaruh Game Online Di SMP Negeri 1 Tamansari Kelas VIII**

Konseling dimaknai sebagai pemberian penerangan, informasi atau nasehat kepada klien (Latipun, 2017). Sedangkan Konseling individu adalah proses belajar melalui hubungan pribadi yang khusus dalam wawancara antara konselor dengan klien yang mengalami kesulitan pribadi yang tidak dapat diselesaikan sendiri kemudian klien meminta bantuan konselor sebagai petugas profesional dalam posisinya dengan pengetahuan psikologis dan keterampilan (Luddin, 2012).

Pendekatan yang dilakukan dalam layanan konseling individu ini menggunakan pendekatan behavioristik. Pendekatan behavioristik adalah kesepakatan yang dibuat antara konselor dan konseli untuk mengubah perilaku-perilaku tertentu yang ada pada diri konseli. Teknik perilaku ini dapat diterapkan untuk mengelola situasi siswa dalam melihat perilaku yang diharapkan (Fauziyah, 2021).

Menurut Prayitno, konseling individu memiliki dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pertama adalah untuk memecahkan masalah yang dihadapi klien. Sedangkan yang kedua adalah tujuan khusus, yaitu agar klien dapat memahami permasalahan yang dihadapi secara lebih mendalam dan komprehensif. Maka permasalahan yang dialami klien harus diselesaikan dengan baik agar dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri klien dan mencegah agar masalah yang dihadapi tidak semakin besar (Wijaya, 2017).

Tujuan konseling individu yang berkaitan dengan masalah ini adalah untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi klien. Ciri-ciri masalah klien dapat dilihat sebagai berikut: suka menyendiri, kurang bergaul, prestasi menurun. Harapan yang ingin dicapai dengan konseling individu ini adalah klien dapat mengurangi waktu bermain.

Dalam proses konseling individual ada tiga tahap konseling: pertama, tahap awal konseling. Pada tahap ini konselor membangun hubungan yang akrab dan saling mempercayai harus ditumbuhkan dan dibina terus. Keberhasilan sangat ditentukan pada tahap ini, untuk itu konselor harus mempunyai kepekaan melihat apa yang dirasakan atau dialami oleh klien. tahap kedua yaitu tahap pertengahan. Tahap ini berangkat dari masalah klien yang disepakati diawal, selanjutnya memfokuskan pada masalah klien, bantuan yang akan diberikan berdasarkan penilaian tentang masalah klien. Tahap ketiga, tahap akhir pada tahap ini, klien sudah mengalami perubahan perilaku ke arah yang lebih positif. Pada akhir konseling Klien sadar akan perubahan sikap dan perilakunya (Luddin, 2012). Tahapan konseling individual berkaitan dengan masalah ini konselor membangun hubungan dengan para informan termasuk siswa, menetapkan masalah siswa dan membantu siswa keluar dari pemasalahannya. Pada akhir konseling siswa mengalami perubahan perilaku ke arah yang lebih positif.

Hingga saat ini, belum ada perlakuan khusus bagi siswa yang terpengaruh game online. Pemecahan masalah bersifat kontekstual dan akan dilakukan jika terjadi pelanggaran tata tertib sekolah. Namun akan tetap diproses untuk mencegah munculnya sikap dan perilaku yang salah di kalangan siswa.

Melalui penelitian ini, peneliti akan mempelajari karakter siswa yang terpengaruh game online. Di satu sisi, game online sebenarnya memiliki banyak keuntungan yang dirasakan, meskipun kerugiannya sangat besar. Menurut Strittmatter kegiatan untuk mencegah kecanduan game online berkembang secara bertahap dengan memberikan



informasi dasar tentang bahaya game online, penilaian singkat tentang tanda-tanda bahaya apa yang akan terjadi akibat kecanduan internet termasuk game online (Strittmatter et al., 2015).

Berdasarkan penelitian, peneliti menangani kecanduan game online bagi para siswa dengan :

1. Memberikan kepercayaan kepada konselor atau Guru BK untuk mengadakan seminar/workshop bagi orang tua tentang game online dan permasalahan yang ditimbulkannya
2. Menyediakan waktu belajar dan waktu bermain bagi siswa
3. Dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah sebaiknya memasukkan materi tentang game online kepada siswa dan memberikan penyampaian yang baik dalam memilih jenis game edukatif
4. Menjalin komunikasi interpersonal agar anak-anak bisa terbuka dengan orang tua
5. Sisihkan waktu khusus untuk bermain dan ajarkan anak untuk selalu bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya.

## **Kesimpulan**

Setelah diadakan layanan konseling individu dengan pendekatan perilaku, klien menjadi lebih baik walaupun perubahannya tidak terlihat secara signifikan. Hanya saja klien menyatakan akan mengatur ulang aktivitas antara belajar dan bermain game. Klien tersebut juga tergolong baik dan prestasinya tidak terlalu buruk di kelas, klien juga aktif seperti siswa lainnya. Siswa secara bersamaan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tertentu yang berkaitan dengan olahraga, yaitu futsal, sepak bola, dan bulu tangkis. Klien juga menjadi bintang ketika mengikuti kompetisi tertentu dan ketika ada acara klien sering mewakili sekolahnya. Bentuk pembinaan bagi siswa yang terpengaruh game online di SMP Negeri 1 Tamansari kelas VIII Sejah ini belum ada bentuk pembinaan kongkrit bagi siswa yang terkena dampak game online di SMP Negeri 1 Tamansari, namun pemecahan masalah bersifat kontekstual dan akan dilakukan jika terjadi pelanggaran tata tertib sekolah.

## **Daftar Pustaka**

- Ang, C. S., Zaphiris, P., & Mahmood, S. (2007). A Model Of Cognitive Loads In Massively Multiplayer Online Role Playing Games. *Interacting with Computers*, 19(2), 167–179.
- Badique, E., Cavazza, M., Klinker, G., Mair, G., Sweeney, T., Thalmann, D., & Thalmann, N. M. (2002). Entertainment Applications of Virtual Environments. In *Handbook of Virtual Environments* (pp. 1183–1206). CRC Press.
- BBC News. (2005). *China Imposes Online Gaming Curbs*.
- BBC News. (2019). *Vidio Game Addiction: China Imposes Gaming Curfew For Minor*.

- Block, J. J. (2008). *Issues for DSM-V: Internet Addiction*. Am Psychiatric Assoc.
- Cindy, M. S. (2016). *Hubungan Antara Self Regulation Dengan Task Commitment Pada Mahasiswa Pemain Game Online Aktif di Universitas Andalas*. Universitas Andalas.
- Edrizal, E. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di SMP N 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001–1008.
- Esposito, M. R., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I., & Rea, T. (2020). An Investigation Into Video Game Addiction In Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. *Medicina*, 56(5), 221.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 61–66.
- Fauziah, N. V. (2021). Efektivitas Layanan Konseling Individu Dengan Teknik Behavior Contract Untuk Mengatasi Perilaku Membolos Siswa: Literature Review. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)an Konseling: Teori Dan Praktik*, 5(1), 17–21.
- Ferraro, G., Caci, B., D'Amico, A., & Di Blasi, M. (2007). Internet Addiction Disorder: An Italian Study. *Cyberpsychology and Behavior*, 10(2), 170–175.
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Rahayu, S. Y. (2013). Faktor-faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 1(3).
- Hariato, S. (2021, August 8). Kecanduan Game Online, 2 Pelajar di Madiun Curi Uang Hingga Rp 102 Juta. *Detiknews.Com*.
- Kelly, R. V. (2004). *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: The People, The Addiction and The Playing Experience*. McFarland.
- KompasTV. (2021). *Tragis! Seorang Anak Meninggal Akibat Kecanduan Game Online*.
- Latipun. (2017). *Psikologi Konseling* (Edisi Keem). UMM Press.
- Liao, G.-Y., Huang, T.-L., Cheng, T. C. E., & Teng, C.-I. (2020). Impacts Of Media Richness On Network Features and Community Commitment In Online Games. *Industrial Management & Data Systems*.
- Luddin, A. B. M. (2012a). *Kelompok Individual dan Kelompok Aplikasi Dalam Praktik Konseling* (Pertama). Citapustaka Media Perintis.
- Luddin, A. B. M. (2012b). *Konseling Individual dan Kelompok*. Citapustaka Media Perintis.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1–16.
- NBC News. (2007). *Is Video-Game Addiction a Mental Disorder?*
- Nisrinafatini. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 135–142.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Rochmah, L. V., & Kusumawati, A. (2019). Menjelajahi Dampak Keterlibatan Pemasaran Digital pada Proses Pengambilan Keputusan Siswa di Lembaga Pendidikan Tinggi (HEIs) (Studi pada Universitas Negeri di Kota Malang). *Administrasi Bisnis*, 73(2), 104–113.
- Saltzman, M. (2019, March 7). “Pac-Man,” “Space Invaders” and Classic Video Games Get Extra Lives At Home, On Mobile.
- Strittmatter, E., Kaess, M., Parzer, P., Fischer, G., Carli, V., Hoven, C. W., Wasserman, C., Sarchiapone, M., Durkee, T., & Apter, A. (2015). Pathological Internet Use Among

- Adolescents: Comparing Gamers and Non-Gamers. *Psychiatry Research*, 228(1), 128–135.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84–92.
- Tanner, L. (2007). AMA Considers Video Game Overuse an Addiction. *The Associated Press*, 7.
- Vitnalia, R. (2013). Penerapan Konseling Kelompok Realita Untuk Membantu Menangani Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Krian. *Jurnal BK UNESA*, 1(1).
- Walgito, B. (2010). Bimbingan dan Konseling (Studi dan Karir). *Yogyakarta: CV Andi Offset*.
- Wijaya, F. (2017). Konseling Individual Dalam Mengatasi Kenakalan Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta. *Al-Tazkiah: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 6(2), 95–110.
- Yee, N. (2002). Understanding MMORPG Addiction. *Retrieved February, 15, 2008*.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.
- Young, K. S. (2007). Cognitive Behavior Therapy With Internet Addicts: Treatment Outcomes and Implications. *Cyberpsychology and Behavior*, 10(5), 671–679.