

**PERAN GURU BK DALAM MEMBANTU MENCEGAH PESERTA DIDIK
BERMAIN *GAME ONLINE* MELALUI LAYANAN BIMBINGAN
KELOMPOK DI SMP N 26 KERINCI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kerinci
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program sarjana
Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

**OLEH
YEKA GUSMITA
NIM. 1710307016**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI**


**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM**

Sungai Penuh, Februari 2022

Nuzmi Sasferi, S.Pd.,M.Pd
Harmalis, M.Psi
Dosen IAIN Kerinci

TAHUN 2022/1443H

Kepada Yth.
Rektor IAIN Kerinci
di

Sungai Penuh
AGENDA
NOMOR : 66
TANGGAL : 04 02 2022
PARAF : 

NOTA DINAS

Assalamua'alaikum wr.wb

Dengan hormat, setelah membaca, mengadakan bimbingan dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara **YEKA GUSMITA**, NIM: **1710307016** yang berjudul "**Peran Guru BK dalam Mencegah Peserta Didik Bermain Game Online Melalui Bimbingan Kelompok**", telah dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Maka kami ajukan skripsi ini agar dapat diterima dengan baik.

Demikianlah kami ucapkan terima kasih semoga bermanfaat Agama, Bangsa dan Negara.

Wasalamua'alikum wr.wb

PEMBIMBING I


Dr. NUZMI SASFERI, M.Pd
NIP. 198807052015032007

PEMBIMBING II


HARMALIS, M.Psi
NIP. 198005172014121004

PENGESAHAN

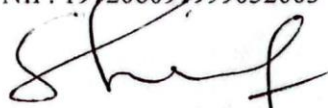
Skripsi oleh Yeka Gusmita NIM 1710307016 dengan judul “**Peran Guru BK dalam Membantu Mencegah Peserta Didik Bermain *Game Online* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok**” telah diuji dan dipertahankan pada tanggal 14 Maret 2022.

Dewan Penguji



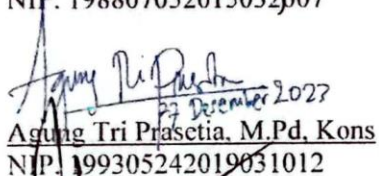
Hji. Ainil Khuryati, M.Pd
NIP. 197206091999032003

Ketua Sidang



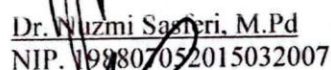
Dosi Juliawati, M.Pd, Kons
NIP. 198807052015032007

Penguji I



Agung Tri Prasctia, M.Pd, Kons
NIP. 199305242019031012

Penguji II



Dr. Nuzmi Sasteri, M.Pd
NIP. 198807052015032007

Pembimbing I

Hakmalis, M.Psi
NIP. 198005172014121004

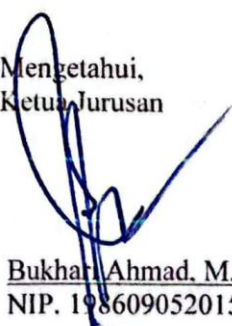
Pembimbing II

Mengesahkan
Dekan



Dr. Hadi Candra, S.Ag. M.Pd
NIP. 197306051999031004

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Bukhari Ahmad, M.Pd
NIP. 198609052015031003

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah

Nama : Yeka Gusmita
NIM : 1710307016
Tempat, Tanggal Lahir : Pendung Hilir, 07 Agustus 1999
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Desa Pendung Hilir, Kecamatan Air Hangat
Kabupaten kerinci, Provinsi Jambi

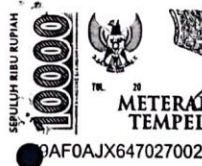
Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa Skripsi saya yang berjudul **“Peran Guru BK dalam Membantu Mencegah Peserta Didik Bermain *Game Online* Melalui Laynanan Bimbingan Kelompok”**, benar-benar karya saya kecuali yang tercantum sumbernya.

Apabila kemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Sungai Penuh, Februari 2022

Saya yang menyatakan,



YEKA GUSMITA
NIM 1710307016

ABSTRACT

Yeka Gusmita, “The Role of BK Teachers in Helping Prevent Students from Playing Online Games Through Group Guidance Services at SMP N 26 Kerinci

The background of this research is based on the concerns of the researchers of students who play online games and will also have a negative impact on students' personal and academic achievement. In this study about the role of guidance and counseling teachers in helping prevent students from playing online games through group guidance services.

This research is included in the type of field (field research) the subjects in this study are guidance and counseling teachers and 12 students at SMP N 26 Kerinci the method used in data collection in the form of interviews and documentation and the data analysis technique used is descriptive qualitative, namely by collect data and reduce it to conclusions.

Based on the results of the study, it can be concluded that: first, the role of guidance and counseling teachers in helping prevent students from playing online games using group guidance services. So that every semester the teacher gets students with positive changes, so it is difficult to find students of SMP N 26 Kerinci playing online games at school. BK teachers provide services to students so that students are motivated to become better.

Keywords: BK Teacher, Online Game, Group Guidance



ABSTRAK

Yeka Gusmita, “Peran Guru BK dalam Membantu Mencegah Peserta Didik Bermain *Game Online* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di SMP N 26 Kerinci

Latar belakang penelitian ini didasari atas keprihatinan terhadap peserta didik yang bermain *game online* dan juga akan berdampak negatif bagi pribadi peserta didik dan juga prestasi akademik. Pada penelitian ini tentang bagaimana peran guru bimbingan dan konseling dalam membantu mencegah peserta didik bermain *game online* melalui layanan bimbingan kelompok.

Penelitian ini termasuk dalam jenis lapangan (*field research*) subjek dalam penelitian ini adalah satu orang guru bimbingan dan konseling serta lima orang peserta didik di SMP N 26 Kerinci, metode yang digunakan dalam pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik wawancara dilakukan dengan tidak terstruktur dan menggunakan pedoman wawancara, serta teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yaitu dengan mengumpulkan data dan mereduksinya menjadi kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peran guru bimbingan dan konseling dalam membantu mencegah peserta didik bermain *game online* dengan memberikan layanan bimbingan kelompok, meliputi : perencanaan, dimulai dari mengidentifikasi masalah, melakukan *need assesment* (analisis kebutuhan), mempersiapkan RPL, sarana dan prasarana yang dibutuhkan, pelaksanaan, dalam pelaksanaan adanya tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dalam tahap ini guru BK memberikan topic tugas dengan materi efek negatif dari *game online*, kemudian tahap penyimpulan dan tahap penutup, evaluasi, dan tindak lanjut.

Kata Kunci : Guru BK, *Game Online*, Bimbingan Kelompok

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Persembahan

*Alhamdulillah Atas Rahmat dan Karunia Allah SWT ...
Secercah demi sejengkal tapak kaki melangkah
dengan ikhtiar dan do'a
Kini telah ku gapai sebuah cita
Kuraih mimpi dan angan ku
Sebagai awal tuk menapaki masa depan
Syukurku pada sang khaliq
Terimakasih dan cintaku
Kepada Ayahanda tersayang dan Ibunda tercinta
Serta Saudara-saudara tercinta yang tak pernah bosan memberi motivasi dalam
rangka
menyelesaikan studi penulis,
Sahabat-sahabatku yang tercinta yang telah banyak membantu
dalam menyelesaikan skripsi ini.
Semoga kita termasuk orang-orang yang dapat meraih kesuksesan dan
kebahagiaan dunia dan akhirat...
Amin...*

Motto

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ۝ ١٣٩

Artinya : Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman. (QS. Ali Imran: 139)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya serta petunjuk-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peran Guru BK dalam Membantu Mencegah Peserta Didik Bermain *Game Online* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di SMP N 26 Kerinci”** Shalawat beriringan salam kita hadiahkan kepada junjungan alam baginda Rasulullah Muhammad SAW, sebagai suritauladan umat manusia di dunia. Semoga isi dan makna yang terkandung dalam skripsi ini dapat dipahami di lembaga pendidikan dan segenap pembaca, kemudian selanjutnya peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Kedua orang tua saya Bapak Midi dan Ibu Irianti yang selalu mendo'akan dan memberi semangat dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Bapak Dr. H. Asa'ari, M.Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci dan Wakil Dekan Rektor I Bapak Dr. Ahmad Jamin, S.Ag, S.IP, M.Ag., Wakil Rektor II Bapak Dr. Jafar Ahmad, M.Si., dan Wakil Rektor III.
3. Bapak Dr. Hadi Candra, M.Pd., Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci dan Wakil Dekan Dekan I Bapak Dr. Saaduddin, M.PdI., Wakil Dekan II Bapak Dr. Suhaimi, M.Pd., dan Wakil Dekan III Bapak Eva Ardinal, MA,.

4. Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Bapak Harmalis, M.Psi, yang telah mendukung dan memberikan bimbingan, arahan, koreksi dan petunjuk kepada Peneliti, sehingga selesainya skripsi ini.
5. Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Bapak Bukhari Ahmad, M.Pd yang telah mendukung dan memberikan bimbingan kepada Peneliti.
6. Pembimbing I Bapak Dr. Nuzmi Sasferi, M.Pd dan Pembimbing II Bapak Harmalis, M.Psi yang sekaligus sekretaris jurusan telah berusaha payah memberikan bimbingan, arahan, koreksi dan petunjuk kepada Peneliti, sehingga selesainya skripsi ini.
7. Bapak Eko Sujadi, M.Pd, Kons. Sebagai Penasehat Akademik.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan IAIN Kerinci, yang telah memberikan kemudahan dan bimbingan bagi peneliti.
9. Bapak Kepala SMP N 26 Kerinci beserta guru, pegawai dan siswa serta seluruh pihak yang telah membantu untuk memberikan penjelasan dan keterangan demi kelancaran dari penelitian Skripsi ini.

Peneliti merasa tidak mampu membalas semuanya, hanya do'a yang dapat peneliti mohonkan kepada Allah Swt. Semoga semua bantuan dan dorongan dari berbagai pihak menjadi nilai ibadah dan dibalas dengan pahala berlipat ganda. Selaku insan yang lemah serta dengan keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang Peneliti miliki sudah pasti dalam

skripsi ini banyak ditemui kelemahan dan kekurangan, bahkan masih jauh dari kesempurnaan.

Semoga Allah SWT. Memberikan rahmad kepada kita semua dan semoga perjuangan ini berhasil dengan penuh hikmah dan ridho-Mu ya Allah Aamiin Ya Rabbal'amin.

Sungai Penuh, Februari 2022
Peneliti

Yeka Gusmita
NIM. 1710307016



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMABAR.....	vix
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Masalah	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Definisi Operasional.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	10
1. Bimbingan kelompok	10
2. Guru Bimbingan dan Konseling.....	16
3. Peran Guru Bimbingan dan Konseling	19
4. Konsep <i>Game online</i>	24
B. Penelitian Relevan.....	27
C. Kerangka Berfikir.....	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Teknik Pengumpulan data.....	32
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	33
G. Teknik Keabsahan Data	36

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian.....	38
1. Layanan yang diberikan Guru BK kepada peserta didik untuk mencegah bermain <i>game online</i>	38
2. Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Peserta Didik Bermain <i>Game Online</i>	42
3. Hasil yang Dicapai Guru BK Setelah Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Bermain <i>Game Online</i>	45
B. Pembahasan.....	51
1. Layanan yang Diberikan Oleh Guru BK Kepada Peserta Didik Untuk Mencegah Bermain <i>Game Online</i>	51
2. Hasil yang Dicapai Guru BK Setelah Kegiatan Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Bimbingan Kelompok.....	53
3. Peran Guru BK dalam Mencegah Bermain <i>Game Online</i> Melalui Layanan Bimbingan Kelompok.....	54

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	56
B. Saran.....	57

BIBLIOGRAFI.....	58
-------------------------	-----------



CS Dipindai dengan CamScanner

CS Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nama-nama guru SMP N 26 Kerinci.....

Tabel 2. Tata Usaha SMP N 26 Kerinci.....

Tabel 3. Keadaan siswa SMP N 26 Kerinci.....

Tabel 4. Sarana dan Prasarana SMP N 26 Kerinci.....

Tabel 5. Keadaan Belajar.....



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dokumentasi Bersama Guru BK.....	71
Gambar 2. Dokumentasi Bersama Wali Kelas.....	71
Gambar 3. Dokumentasi Peserta Didik.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kondisi Umum Sekolah.....	61
Lampiran 2 Pedoman Wawancara.....	69
Lampiran 3 Daftar Informan.....	70
Lampiran 4 Dokumentasi.....	71
Lampiran 5 Biografi Penulis.....	72





INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebagai suatu proses usaha dari manusia dewasa yang telah sadar akan kemanusiaannya dalam membimbing, melatih, mengajar, dan menanamkan nilai-nilai dan dasar-dasar pandangan hidup kepada generasi muda, agar nantinya menjadi manusia yang sadar dan bertanggung jawab akan tugas-tugas hidupnya. Dengan kata lain, proses pendidikan merupakan rangkaian usaha membimbing, mengarahkan, potensi hidup manusia yang berupa kemampuan dasar dan kehidupan pribadinya sebagai makhluk individu dan makhluk sosial serta dalam hubungannya dengan alam sekitarnya agar menjadi pribadi yang bertanggung jawab (Syamsu Yusuf dan Juntika, 2005:2).

Di era globalisasi seperti ini telah mengalami perkembangan yang pesat baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan sebagainya dan salah satunya adalah teknologi informasi dan komunikasi. Komunikasi juga ditunjukkan untuk menumbuhkan hubungan sosial yang baik (Jalaludin Rahmat, 2009:14)

Terjadinya globalisasi, perkembangan teknologi dan industrialisasi serta informasi yang semakin canggih sehingga menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya, beraneka jenis ragam tertentu untuk memenuhi

kebutuhan manusia dalam pendidikan, kesehatan serta sekedar untuk hiburan. Salah satu produk teknologi yang sedang marak dan heboh di kalangan siswa saat ini adalah *video game*, dan *game online*. *Video games* yang terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi *Nintendo*, *Sega*, dan *Game Online*, dan yang sedang menjadi *trend* beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan siswa yaitu *game online*. *Game online* digunakan sebagai hiburan bahkan untuk mendapatkan rasa kesenangan bagi manusia (Adiningtiyas, S. W. 2017:28)

Throuvala (Novrialdy, E dan Atyarizal, R. 2019:100) Sekolah sebagai sarana pendidikan dapat memberikan upaya pencegahan bermain *game online* pada peserta didik. Hal ini bisa dilakukan dengan usaha meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bahaya kecanduan *game online*. Menurut Irmak& Erdogan (Novrialdy, E dan Atyarizal, R. 2019:100) minimnya pengetahuan serta pemahaman tentang bahaya *game online* menyebabkan peserta didik bisa menjadi kecanduan. Maka upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bahaya kecanduan *game online* menjadi sangat penting untuk dilakukan. Diperlukan peran nyata dari tenaga pendidik di sekolah untuk bisa membantu peserta didik memperoleh pemahaman tentang bahaya kecanduan *game online* supaya bisa bebas dari kecanduan *game online*. Salah satu tenaga pendidik yang dimaksud adalah guru BK.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. *Game online* via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. *Game online* mempunyai daya tarik dimata pencinta *game*, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat pemain semakin terasa nyata (Adiningtiyas, S.W 2017:29)

Menurut Rini (Adiningtiyas, S.W 2017:29) terdapat dua macam gejala adiksi *game online* yaitu fisik dan psikologis. Gejala fisik ialah sindrom carpal tunnel mata menjadi kering, mengalami sakit kepala dan punggung, makan menjadi tidak teratur, tidak pesuli dengan kebersihan diri, dan gangguan tidur. Gejala psikologis adalah mengalami kesulitan berhenti bermain, merasa tertekan ketika tidak berhadapan dengan computer, berbohong kepada orang tua dan guru di sekolah mengenai aktivitasnya dan tanpa adanya interaksi teman sebaya (kelompok). *Game online* tidak hanya berdampak negative bagi penggunaanya, menurut Anhar dampak positif *game online* adalah membantu perkembangan koordinasi tangan, mata, motoric, dan kemampuan spasial, meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berfikir secara mandalam.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Sembiring (Adinintiyas, S.W 2017:30) yang menemukan bahwa prestasi belajar mahasiswa yang bermain *game online* menjadi menurun karena waktu untuk belajar tersita

untuk bermain *game online*. Dan juga seorang profesor psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan *research* di Low State University bahwa kelamaan bermain *game* akan mengalami masalah pada konsentrasi belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun.

Selanjutnya, menurut Mark Griffiths (dalam Adiningtias, S.W 2017:29) pakar adiksi *video game* di Amerika dari Nottingham Trent University mengungkapkan pada tahun 2008, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiga nya bermain *game online* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu. Betapa besar dampak dan jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang dari 30 jam per minggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja.

Young (Syahrani, R. 2018:86) Riset mengenai akibat dari pemakaian teknologi komputer dimulai oleh penelitian yang mengulas fenomena *internet addiction* serta saat ini mulai mengkaji fenomena *online game*. Sebagian periset mengatakan terdapatnya masalah- masalah yang bisa jadi timbul dari kegiatan bermain online game yang berlebihan, permasalahan tersebut merupakan isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu serta mengalami kesulitan dalam perihal akademis, pembelajaran sekolah, kedekatan sosial, perkawinan, finansial, tampilan kerja, kesehatan, serta fungsi fungsi kehidupan sehari- hari yang vital

Untuk itu sebagai seseorang yang berpikiran rasional terutama seorang pelajar, harus mampu mengontrol dirinya dengan baik dalam penggunaan

teknologi sekarang ini terutama remaja yang bermain *game online*, karena dapat menyebabkan sulitnya mereka untuk melepaskan diri dari kebiasaan bermain *game online* dan mengalami kesulitan untuk mengarahkan waktu dan energinya untuk kegiatan-kegiatan yang lebih positif dan menguntungkan. Dalam mengenai hal tersebut dapat digunakan berbagai jenis layanan dalam bimbingan dan konseling.

Bimbingan dan Konseling merupakan proses bantuan yang diberikan oleh seorang ahli atau guru Bimbingan dan Konseling kepada peserta didik agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri, bertanggung jawab, serta mampu mengambil keputusan untuk arah hidupnya. Dengan berbagai jenis layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling yang digunakan di sekolah, salah satu layanan yang dapat kita terapkan dalam masalah ini adalah layanan bimbingan kelompok.

Menurut Juliawati (Sartika, M. Yandri, H. 2019:12) Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu dari layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh seorang ahli (konselor) kepada beberapa orang peserta didik melalui kegiatan kelompok, yang bertujuan untuk mendorong pengembangan nilai rasa, pemikiran, presepsi, wawasan, dan pengetahuan, dan serta sikap untuk mewujudkan tingkah laku yang lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 26 Kerinci pada hari Senin, 25 Januari 2021, penulis menemukan beberapa orang peserta didik SMP Negeri 26 Kerinci yang sedang bermain *game online* di sekolah. Dan juga

penulis mendapatkan informasi dari salah satu orang tua siswa SMP Negeri 26 Kerinci menyatakan bahwa anaknya sekarang ini menghabiskan waktu dengan bermain *game online* baik dirumah ketika ada kuota, dan juga anaknya membayar *wifi* ketika tidak ada kuota untuk bermain *game online*, sehingga dia menjadi malas dalam melaksanakan kegiatan sekolah, seperti belajar, membuat pekerjaan rumah.

Selanjutnya penulis juga menemukan beberapa pelajar siswa SMP pada hari Minggu, 28 Februari 2021, yang sedang berkumpul di rumah salah satu warga desa Pendung Hilir yang menyediakan fasilitas *wifi*, dari keterangan warga setempat bahwa banyak dari pelajar menghabiskan waktu disana untuk bermain *game online*.

Bimbingan kelompok ialah suatu metode memberikan dorongan kepada peserta didik melalui aktivitas kelompok. Dalam bimbingan kelompok, efektifitas, serta dinamika kelompok wajib diwujudkan untuk mangulas bermacam perihal yang bermanfaat untuk pengembangan ataupun pemecahan permasalahan individu yang jadi peserta layanan (Thohirin, 2013:150).

Menurut Siti Hartimah (Setia, S.F 2019:8) Bimbingan kelompok merupakan suatu bimbingan yang bersifat mencegah serta diberikan kepada sebagian orang melalui prosedur kelompok. Dalam perihal ini, kelompok merupakan wadah dimana di dalamnya diadakan upaya bimbingan dalam rangka menolong individu- individu yang masuk kedalam kelompok tersebut untuk mendapatkan informasi yang tepat. Sebaliknya, topik tugas ialah topik yang

dipilih oleh konselor cocok dengan kebutuhan peserta didik yang setelah itu diberikan kepada beberapa peserta didik tersebut.

Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan upaya untuk membantu peserta didik dalam menghindari serta menuntaskan permasalahan yang mungkin akan terjadi kepada para peserta didik, bila peserta didik tersebut terus mengulangi kebiasaannya, khususnya pada kebiasaan bermain permainan *game online* yang sangat sering. Bimbingan kelompok diharapkan dapat menghindari kecanduan bermain *game online*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang akan dituangkan kedalam bentuk karya ilmiah dengan judul **“Peran Guru BK dalam Membantu Mencegah Peserta Didik Bermain Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok SMP N 26 Kerinci”**

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, agar penelitian ini tidak terjadi presepsi yang berbeda maka penulis hanya membatasi tentang bagaimana peran guru BK dalam membantu peserta didik mencegah bermain *game online* melalui layanan bimbingan kelompok di SMP N 26 Kerinci.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah layanan yang diberikan oleh guru BK kepada siswa untuk menghindari bermain *game online* ?
2. Bagaimanakah hasil yang dicapai guru BK setelah kegiatan bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan kelompok di SMP N 26 Kerinci ?

3. Bagaimanakah peran guru BK dalam mencegah bermain *game online* melalui layanan bimbingan kelompok ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui layanan yang diberikan oleh guru BK kepada siswa untuk menghindari dampak bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui hasil yang dicapai guru BK setelah kegiatan bimbingan dan konseling di SMP N 26 Kerinci.
3. Untuk mengetahui peran guru BK dalam mencegah dampak bermain *game online* melalui layanan bimbingan kelompok.

E. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi kepada :

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada kajian kajian ilmu bimbingan dan konseling kepada semua pihak yang membaca dan mempelajarinya.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :
 - a. Pihak sekolah, dengan harapan guru BK dapat melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab dan aturan yang berlaku.
 - b. Penulis, sehingga memberikan pengetahuan dan pemahaman baru tentang tugas dan kewajiban guru BK dalam membimbing dan mengkonseling siswa dalam mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

- c. Untuk melengkapi dan memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar sarjana strata satu (S1) Bimbingan Konseling Pendidikan Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

F. Definisi Operasional

Untuk memperjelas masalah penelitian, maka peneliti, mengutip beberapa definisi yang berhubungan dengan penelitian dari beberapa pendapat ahli :

1. Peran Guru Bimbingan dan Konseling (BK) yaitu untuk mendorong perkembangan individu, membantu memecahkan masalah, dan mendorong tercapainya kesejahteraan (*well being*) individu secara fisik, psikologis, intelektual, emosional, ataupun spiritual
2. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan visual elektronik dan merupakan game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan.
3. Layanan bimbingan kelompok yaitu layanan yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/jabatan, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Bimbingan Kelompok

Layanan Bimbingan Kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada peserta didik melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu (peserta didik) yang menjadi peserta layanan. Menurut Prayitno layanan bimbingan kelompok adalah suatu layanan bimbingan yang di berikan kepada siswa secara bersama-sama atau kelompok agar kelompok itu menjadi besar, kuat, dan mandiri (Prayitno, 1995:61).

Dalam layanan bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Masalah yang menjadi topik pembicaraan dalam layanan bimbingan kelompok, dibahas melalui suasana dinamika kelompok secara intens dan konstruktif, diikuti oleh semua anggota kelompok di bawah bimbingan pemimpin kelompok atau konselor (Tohirin, 2014:164).

Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan peserta didik secara bersama-sama memperoleh fungsi utama bimbingan yang didukung oleh layanan konseling kelompok ialah fungsi pengentasan.

b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi. khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (peserta didik). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang mendukung tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi peserta didik (Tohirin, 2014:165)

c. Isi Layanan Bimbingan Kelompok

Dalam bimbingan kelompok terdapat isi layanan yang disampaikan, layanan ini merupakan konten yang termuat ketika melaksanakan layanan bimbingan kelompok.

Layanan bimbingan kelompok membahas materi umum baik topik tugas maupun topik bebas. Yang dimaksud topik tugas adalah topik atau pokok bahasan yang diberikan oleh pembimbing (pimpinan kelompok) kepada kelompok untuk dibahas. Sedangkan topik bebas adalah suatu topik atau pokok bahasan yang dikemukakan secara bebas oleh anggota kelompok Secara bergiliran anggota kelompok mengemukakan topik secara bebas, selanjutnya dipilih mana yang akan dibahas terlebih dahulu dan

seterusnya. Topik-topik yang dibahas dalam layanan bimbingan kelompok baik topik bebas maupun topik tugas dapat mencakup bidang-bidang pengembangan kepribadian (Tohirin, 2014:166).

Hubungan sosial, pendidikan, karier, kehidupan berkeluarga, kehidupan beragama dan lain sebagainya. Topik pembahasan bidang-bidang di atas dapat diperluas ke dalam sub-sub bidang yang relevan, misalnya pengembangan bidang pendidikan dapat mencakup masalah cara belajar, kesulitan belajar, gagal ujian dan lain sebagainya (Tohirin, 2014:166)

d. Asas Layanan Bimbingan Kelompok

Konselor sebagai pelaksana atau pemimpin kelompok dalam bimbingan kelompok memiliki segenap aturan dan asas yang harus diterapkan ketika melaksanakan layanan ini. Dalam bimbingan kelompok terdapat asas- asas yang menjadi landasan dalam pelaksanaannya, yaitu:

- 1) Asas kerahasiaan, yaitu asas yang penting dalam pelayanan bimbingan kelompok. Semua yang terjadi dengan semua anggota kelompok harus dirahasiakan dan tidak boleh disebarluaskan kepada pihak lainnya.
- 2) Asas kesukarelaan, yaitu sikap sukarela harus ada pada diri konselor maupun klien. Klien secara sukarela mengikuti kegiatan bimbingan kelompok tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, sedangkan konselor hendaknya memberikan bantuan tanpa ada unsur paksaan
- 3) Asas kegiatan, yaitu proses bimbingan kelompok berhasil apabila kelompok dapat menyelesaikan topik yang dibahas.

- 4) Asas kenormatifanm yaitu pelaksanaan kehiatan bimbingan kelompok harus berkembang sejalan dengan norma yang berlaku.
- 5) Asas kekinian yaitu masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok adalah masalah sekarang yang bersifat actual (Prayitno, 2009:163)

e. Tahap Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok

Berbagai ahli telah mengenali tahap-tahap, pada umumnya terdapat empat tahap yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap pelaksanaan kegiatan, dan tahap pengakhiran. Tahap-tahap ini merupakan kesatuan dalam seluruh kegiatan kelompok (Prayitno, 1995:40)

- 1) Kegiatan awal (Pembentukan), tahap awal berlangsung sampai berkumpulnya (calon) anggota kelompok dan dimulainya tahap pembentukan. Pada tahap awal itu dilakukanlah upaya untuk menumbuhkan minat bagi terbentuknya kelompok, yang meliputi pemberian penjelasan tentang kelompok yang dimaksud, tujuan dan manfaat adanya kelompok itu, ajakan untuk memasuki dan mengikuti kegiatan dan kemungkinan adanya kesempatan dan kemudahan dalam penyelenggaraan kelompok yang dimaksud . kegiatan awal seperti ini akan membuahkan suasana dan motivasi bagi sasaran layanan untuk terwujudnya layanan yang dimaksud (Prayitno, 1995:40)
- 2) Kegiatan peralihan, pemimpin kelompok perlu menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh anggota kelompok pada tahap kegiatan

lebih lanjut dalam kegiatan kelompok, yaitu kegiatan inti dari keseluruhan kegiatan. Pada tahap ini menjelaskan peranan para anggota kelompok dalam kelompok baik itu bentuk kelompok bebas/tugas. Kemudian pemimpin kelompok menawarkan kepada anggota kelompok sudah siap memulai kegiatan selanjutnya atau kegiatan inti (Prayitno, 1995:44)

- 3) Kegiatan pokok, merupakan inti kegiatan kelompok maka aspek- aspek yang menjadi isi dan pengiringnya cukup banyak, tahap ini mendapat alokasi waktu yang terbesar dalam keseluruhan kegiatan kelompok. Dalam tahap ketiga ini, saling berhubungan antaranggota kelompok tumbuh dengan baik. Saling tukar pengalaman dalam bidang suasana perasaan yang terjadi, pengutaraan, penyajian dan pembukaan diri berlangsung dengan bebas. Para anggota bersikap saling membantu, saling menerima, saling kuat-menguatkan, dan saling berusaha untuk memperkuat rasa kebersamaan. Maka dalam suasana seperti ini, kelompok membahas hal-hal yang bersifat nyata yang benar-benar sedang mereka alami, mereka membahas hal-hal yang bersifat sekarang/ kekinian (Prayitno, 1995:4)
- 4) Kegiatan pengakhiran, berkenaan dengan pengakhiran kegiatan ini yang menjadi pokok utama bukanlah pada berapa kali kelompok itu harus bertemu tetapi pada hasil yang telah dicapai

oleh kelompok itu ketika menghentikan pertemuan. Kelompok yang bertemu 15 kali bisa saja mencapai hasil sama dengan kelompok yang hanya bertemu sebanyak 2 kali saja bahkan kelompok yang bertemu sekali saja dapat mencapai hasil-hasil yang cukup berarti bagi para anggotanya. Ketika memasuki tahap ini, kegiatan kelompok dipustakan pada pembahasan dan penjelajahan tentang apakah para anggota kelompok telah jelas memiliki sesuatu yang baru sebagai hasil belajar dan akan mampu menerapkan hal itu. Pemimpin kelompok dapat melakukan tiga tahapan penilaian yaitu: penilaian segera (*laisseg*), penilaian jangka pendek (*laijapen*), penilaian jangka panjang (Prayitno, 1995:58)

2. Guru Bimbingan dan Konseling

Bimbingan dan konseling dalam ranah pendidikan atau di dalam sekolah memiliki peran penting dalam keberlangsungan pendidikan dan kelancaran dalam aktivitas pendidikan. Guru bimbingan dan konseling berupaya mengembangkan segenap potensi yang dimiliki oleh siswa agar siswa dapat menuju kemandirian secara optimal. Peran vital ini dimiliki oleh guru bimbingan dan konseling dan wajib dilaksanakan di sekolah. Konselor sebagai pihak yang memberikan bantuan di sekolah harus memiliki kriteria yang minimal terpenuhi agar pelaksanaan layanan BK dapat berjalan optimal. Dijabarkan sebagai berikut :

- a. Pemimbing atau konselor harus melakukan tugas sesuai dengan kemampuannya, apabila terdapat persoalan yang dihadapi siswa berada diluar kemampuan pembimbing untuk memecahkannya maka harus menyerahkan kepada pembimbing atau pihak lain yang mengetahui.
- b. Konselor sekolah atau madrasah dipilih atas dasar kualifikasi kepribadian, pendidikan, pengalaman dan kemampuannya.
- c. Sebagai tuntutan profesi, konselor harus senantiasa berusaha mengembangkan diri dan keahlian melalui berbagai kegiatan seperti pelatihan, penataran, dan *workshop*.
- d. Konselor hendaknya menggunakan informasi yang tersedia tentang individu atau siswa yang dibimbing beserta lingkungan sebagai bahan untuk membantu individu siswa yang bersangkutan ke arah penyesuaian diri yang baik.
- e. Konselor harus menghormati dan menjaga kerahasiaan informasi tentang individu atau siswa yang dibimbingnya.
- f. Konselor dalam melaksanakan tugasnya hendaknya menggunakan berbagai metode dan teknik (Tohirin, 2014:67)

3. Peran Guru Bimbingan dan Konseling

Peran guru bimbingan dan konseling terdiri dari kata peran dan guru bimbingan dan konseling. Pengertian Peran secara etimologi sesuatu yang menjadi bagian atau yang memegang pimpinan, terutama dalam terjadinya

suatu hal atau peristiwa (Kamus umum Bahasa Indonesia, 1987: 735).

Sedangkan menurut Soekanto (Khoiriyah, Z. 2016:30) adalah proses dinamis kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, dia menjalankan suatu peranan.

Teori peran (Role Theory) adalah teori yang merupakan perpaduan berbagai teori, orientasi maupun disiplin ilmu. Selain dari psikolog, teori peran berawal dari dan masih tetap digunakan dalam sosiologi dan antropologi . dalam ketiga bidang ilmu tersebut, istilah “peran” diambil dalam dunia teater.

Menurut W.S Winkel dan M.M. Sri Hastuti (Khoiriyah, Z. 2016:32) guru bimbingan dan konseling adalah seorang tenaga profesional yang memperoleh pendidikan khusus di perguruan tinggi dan mencurahkan seluruh waktunya pada layanan bimbingan konseling. Tenaga ini memberikan layanan-layanan bimbingan dan konseling kepada para siswa dan menjadi konsultan bagi staff sekolah dan orang tua.

Peran guru bimbingan dan konselor adalah suatu peran yang *inheren* dan disandang seseorang yang berfungsi sebagai konselor dan peran juga dikatakan sebagai apa yang diharapkan dari posisi yang dijalani oleh seorang konselor. Menurut Lubis (Khoiriyah, Z. 2016:32) mengatakan peran konselor adalah berperan untuk mencapai sasaran interpersonal dan intrapersonal, mengatasi divisit pribadi dan kesulitan perkembangan peserta didik, membuat keputusan dan rencana tindakan perubahan dan

pertumbuhan, dan meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan. Di dalam pelayanan bimbingan dan konseling berperan dan berfungsi penting untuk terlaksananya program bimbingan dan konseling di sekolah salah satunya untuk membantu mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa.

Sedangkan Menurut Corey (Khoiriyah, Z. 2016:32) menyatakan bahwa: fungsi utama seorang konselor adalah membantu klien menyadari kekuatan-kekuatan atau potensipotensi mereka sendiri, menemukan hal-hal apa yang merintanginya mereka menemukan potensi tersebut, dan memperjelas pribadi seperti apa yang mereka harapkan, dan membantu konseli untuk dapat mengatasi masalah dialaminya.

Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peran guru bimbingan dan konselor adalah membantu peserta didik dalam menyelesaikan atau mengatasi masalah peserta didik dari berbagai bidang masalah yang muncul dan terjadi pada peserta didik tersebut sehingga peserta didik dapat mengatasi masalahnya sendiri. Bentuk peranan guru bimbingan dan konseling juga meliputi tugas dari guru bimbingan dan konseling sebagai wujud tanggung jawab atas profesi yang disandangnya. Guru bimbingan dan konseling memiliki tugas dan tanggung jawab dalam pelaksanaan pelayanan bimbingan dan konseling terhadap siswa.

Menurut Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (Khoiriyah, Z. 2016:32) Berdasarkan pada pedoman Pelaksanaan tugas guru bimbingan dan konseling dan pengawas, tugas guru

bimbingan dan konseling terkait dengan pengembangan dan pembinaan pada siswa yang sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat dan kepribadian siswa di sekolah. Tugas guru bimbingan dan konseling pada umumnya yaitu membantu siswa dalam:

- a. Pengembangan kehidupan pribadi, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam memahami, menilai bakat dan minat.
- b. Pengembangan kehidupan sosial, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam memahami dan menilai serta mengembangkan kemampuan hubungan sosial dan industrial yang harmonis, dinamis, berkeadilan dan bermartabat.
- c. Pengembangan kemampuan belajar, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan belajar untuk mengikuti pendidikan di sekolah
- d. Pengembangan karir, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam memahami dan menilai informasi, serta memilih dan mengambil keputusan karir.
- e. Pengembangan kehidupan beragama, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam bimbingan rohaninya sesuai dengan kepercayaan dan keyakinan masing-masing.

Peran memiliki artian sebagai suatu hal yang menjadi bagian/ memegang peranan vital terutama dalam terjadinya suatu hal/ peristiwa.

Peran dapat membimbing seseorang dalam berperilaku, karena fungsi peran sendiri.

Setiap kali melakukan proses konseling, hendaknya guru bimbingan dan konseling dapat menerima segala kondisi yang melekat pada klien secara apa adanya. Guru bimbingan dan konseling harus dapat menciptakan suasana yang kondusif saat proses konseling berlangsung agar peran sebagai konselor sebagai posisi pihak yang membantu berada pada posisi yang benar-benar dapat memahami dengan baik permasalahan yang sedang dihadapi oleh klien.

Berdasarkan uraian diatas, guru bimbingan dan konseling memiliki peran penting dalam pendidikan. Guru bimbingan dan konseling memiliki tugas, fungsi dan peran tersendiri dan saling mendukung dalam tatanan pendidikan. Peran guru bimbingan dan konseling, membantu siswa dalam proses pengambilan keputusan diri, memahami diri, menerima diri, mengarahkan diri, mengenal lingkungan dunia dan masa depannya, merealisasikan keputusannya secara bertanggung jawab serta membantu siswa mengambil keputusan arah studi lanjutan yang tepat dengannya dan mengembangkan potensi yang dimiliki juga merupakan pelayanan bimbingan konseling.

Oleh karena itu keberadaan guru bimbingan dan konseling sangat penting dalam mendukung pendidikan di sekolah. Guru bimbingan dan konseling harus melaksanakan layanan bimbingan dan konseling

yaitu mendidik, membimbing, dan mengembangkan kemampuan siswa (siswa) dalam memecahkan permasalahan yang dialami dan segala potensi melalui layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan peran dan tugas sebagai guru bimbingan dan konseling.

4. Konsep *Game Online*

a. Pengertian *game online*

Dalam kamus Bahasa Indonesia "*Game*" adalah permainan. Permainan merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu atau lebih pemainnya. Biasanya *game* melibatkan kompetisi di antara dua atau lebih pemain. *Game* bisa dijelaskan sebagai sebuah tujuan yang harus dicapai oleh pemain, dan beberapa perangkat peraturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain.

Akbar (Adiningtiyas, S. W. 2017:32) menyatakan bahwa *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan *game online* disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Adapun menurut Fahrul (Afriadi M. 2015:35) *Game* adalah kebutuhan dasar setiap manusia untuk menikmati hidup dan sebagai media pembelajaran. *Game* dapat pula diartikan sebagai tujuan yang ingin dicapai pemain atau sekumpulan aturan yang menandakan apa yang dilakukan

pemain dan yang tidak dapat dilakukan. Game dimainkan terutama untuk hiburan kesenangan tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. Menurut Fahrul, game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan.

Pengertian game pada umumnya berarti aktivitas yang bisa berupa tindakan nyata ataupun tindakan di dalam suatu sistem atau aplikasi yang dapat membawa kesenangan/hiburan bagi penggunanya. Dimana hiburan yang didapat tetap mempunyai aturan dan target.

b. Jenis *Game Online*

Menurut Masya, H dan Candra, D.A. (2016:104) game online terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu :

1) *First Person Shooter (FPS)*

Game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan).

2) *Real-Time Strategy*

Merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

3) *Cross-Platform Online*

Game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja need for speed underground dapat dimainkan secara online dari PC maupun hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

4) *Browser games*

Merupakan game yang dimainkan pada browser seperti firefox, opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.

5) *Massive Multiplayer Online Games*

Merupakan game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

c. **Dampak Bermain Game Online**

Menurut Masya, H dan Candra, D.A (2016:104) beberapa dampak negatif dan positif *game online* bagi pelajar, dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah:

- 1) Pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi oleh orang tua
- 2) Otak peserta didik akan lebih aktif dalam berfikir
- 3) Reflek berfikir dari peserta didik akan lebih cepat merespon
- 4) Emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain *game*
- 5) Peserta didik akan lebih berfikir kreatif.

Sedangkan dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah:

- 1) Peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*.
- 2) Peserta didik akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*.
- 3) Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game online*.
- 4) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*.
- 5) Lupa waktu.
- 6) Pola makan akan terganggu.
- 7) Emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek *game* ini.
- 8) Jadwal beribadahpun kadang akan dilalaikan oleh peserta didik.
- 9) Peserta didik cenderung akan membolos sekolah demi *game* kesayangan mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa bermain *game online* bagi peserta didik cenderung lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan dengan dampak positif. Hal tersebut dapat dipahami karena *game online* lebih banyak mengandung muatan-muatan kekerasan, dan menyebabkan konsentrasi siswa terganggu, jam belajar berkurang, dan isi dari *game online* tidak berkaitan langsung dengan materi pelajaran di sekolah.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Tujuannya untuk memberi penguat secara teori terhadap teori yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu yang akan diuraikan disini ada tiga, diantaranya yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wieke Fauziawati di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game Online* melalui Teknik Diskusi Kelompok. Hasil Penelitian ini menunjukkan terdapat penurunan kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok pada siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Salvian Fitra Setia di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama untuk mencegah kecanduan *game online* pada siswa kelas X.

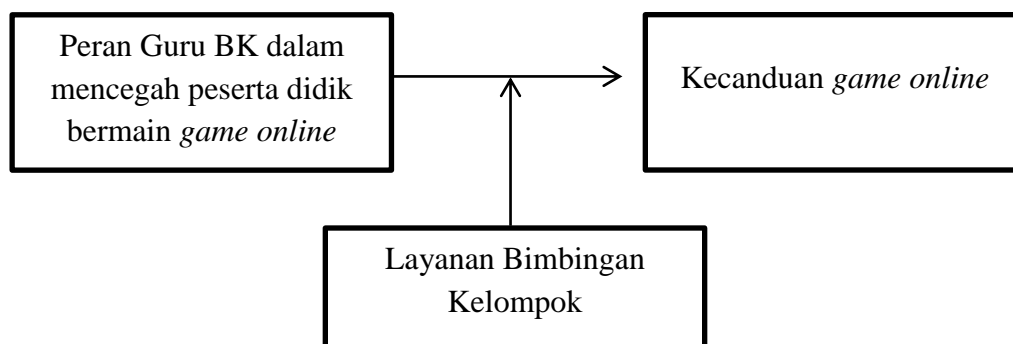
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama efektif untuk mencegah kecanduan *game online*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fikri Faruza di MAPN 4 Martubung. Upaya meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi siswa kelas XI- 4 IPA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedisiplinan meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok.

C. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2016:50) Kerangka pemikiran merupakan sintesis tentang hubungan antara dua variabel yang disusun dari berbagai teori yang dideskripsikan.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini peran guru BK layanan bimbingan kelompok untuk mencegah peserta didik bermain *game online* di SMP 26 Kerinci, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mencegah dampak dari bermain *game online* dan mencapai perubahan yang positif setelah dilakukannya bimbingan kelompok. Peserta didik yang kecanduan terhadap *game online* akan berkurang dan dapat menggunakan waktunya dengan aktifitas yang lebih bermanfaat. Untuk memperjelas kerangka berfikir dapat dibuat skema sebagai berikut :



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, penelitian yang mengacu pada hal bahwa penelitian ini mengutamakan kejadian yang bersumber pada kejadian alamiah di lokasi penelitian yaitu SMP N 26 Kerinci.

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan analisis dengan pendekatan induktif, landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta lapangan (Sugiyono, 2016:8).

Penelitian lapangan (*Field Research*) menggunakan pendekatan kualitatif yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

2. Desain Penelitian

Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2016:9).

Objek yang alamiah yaitu objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti sehingga kondisi pada saat peneliti memasuki objek, setelah berada di obyek dan setelah keluar dari objek relative tidak berubah (Sugiyono, 2016:8).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di SMP N 26 Kerinci, waktu penelitian ini dilakukan dari Tanggal 15 juli sampai dengan bulan 15 September 2021

C. Subjek Penelitian

Menurut Sandelowski (Novianti, D. 2013:40) tujuan dari pemilihan subjek penelitian dalam penelitian fenomenologi adalah untuk mendapatkan subjek yang mengalami fenomena sesuai dengan focus penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti.

Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah guru BK dan

peserta didik yang sering bermain *game online*, jumlah subjek penelitian sebanyak enam orang, yang terdiri dari satu orang guru BK, empat orang siswa dan satu orang siswi.

Jumlah tersebut menurut peneliti sudah cukup sesuai dengan pendapat Dukes (Novianti, D. 2013:40) merekomendasikan penelitian fenomenologi menggunakan tiga hingga sepuluh subjek.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi (pengamatan), interview (wawancara), dan dokumentasi (Sugiyono, 2016:225). Berdasarkan teori tersebut maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung oleh peneliti tentang fenomena-fenomena yang terjadi dilapangan dengan menggunakan seluruh indra maupun alat bantu lainnya. Jenis observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi partisipatif pasif (*passive participation*) yang berarti peneliti datang ditempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut (Sugiyono, 2016:227)

2. Wawancara

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara semiterstruktur (*Semistructure Interview*), dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan wawancara terstruktur. Tujuan dari

wawancara jenis ini adalah menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan (Sugiyono, 2016:233)

3. Dokumentasi

Hasil penelitian dari observasi dan wawancara, akan lebih kredibel/dapat dipercaya kalau didukung oleh sejarah pribadi kehidupan dimasa kecil, di sekolah, di tempat kerja, di masyarakat, dan autobiografi. Dan juga didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada (Sugiyono, 2016:240).

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti menjadi *human instrument* yang berfungsi menetapkan focus penelitian, memilih informan sebagai sumber daya, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan. Peneliti sebagai instrument perlu divalidasi seberapa jauh kesiapannya dalam melakukan penelitian yang selanjutnya terjun kelapangan (Sugiyono, 2016:222)

Proses validasi ini melalui evaluasi diri sejauh mana pemahaman terhadap metode kualitatif, penguasaan teori, dan wawasan terhadap bidang yang akan diteliti, serta kesiapan dan bekal memasuki lapangan. Dalam hal instrument penelitian kualitatif Nasution (Sugiyono, 2016:223) menegaskan

dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrument penelitian utama. Alasannya ialah bahwa, segala sesuatu belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, focus penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan, itu semuanya tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu. dalam keadaan yang tidak pasti itu, tidak ada pilihan lain dan hanya peneliti itu sendiri sebagai alat satu satunya yang dapat mencapainya.

Jadi dalam penelitian ini peneliti akan terjun kelapangan sendiri, dari pengumpulan data, analisis, hingga membuat kesimpulan.

F. Teknik Analisis Data

Dalam analisis data kualitatif, Bogdan (Sugiyono, 2016:244) menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Miles and Huberman (Sugiyono, 2016:246) mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *verification*.

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti : merangkum,

memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan (Sugiyono, 2016:247)

Dengan reduksi, maka peneliti merangkum, mengambil data yang penting, membuat kategorisasi, berdasarkan huruf besar, huruf kecil dan angka., data yang tidak penting dibuang. Dalam bidang pendidikan, setelah peneliti memasuki sekolah sebagai tempat penelitian maka dalam mereduksi data peneliti akan memfokuskan pada, murid-murid yang kecerdasan tinggi dengan mengkategorikan pada aspek, gaya belajar, perilaku sosial, interaksi dengan keluarga dan lingkungan, dan perilaku di kelas (Sugiyono, 2016:248).

2. *Data Display (Penyajian Data)*

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori. Dalam hal ini Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016:249) menyatakan yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

Fenomena sosial bersifat kompleks, dan dinamis sehingga apa yang ditemukan saat memasuki lapangan dan setelah berlangsung agak lama di lapangan akan mengalami perkembangan data. Peneliti harus selalu menguji apa yang telah ditemukan pada saat memasuki lapangan yang

masih bersifat hipotetik itu berkembang atau tidak. Bila setelah lama memasuki lapangan ternyata hipotesis yang dirumuskan selalu didukung data pada saat dikumpulkan di lapangan, maka hipotesis tersebut terbukti dan akan berkembang menjadi teori yang *grounded* (Sugiyono, 2016:250).

3. Verification (Penarikan Kesimpulan)

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan dan verifikasi dapat dilakukan setelah data yang terkumpul dirasa mencukupi, kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun bila kesimpulan memang telah didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2016:252).

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih belum jelas, sehingga setelah diteliti menjadi jelas (Sugiyono, 2016:253).

G. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian ini keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Menurut Wiliam Wiersma (Sugiyono, 2016:273) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.

1. Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data (Sugiyono, 2016:274).

2. Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar (Sugiyono, 2016:274).

3. Triangulasi Waktu

Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga

lebih kredibel. Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya (Sugiyono, 2016:274).



BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

1. Layanan yang diberikan Guru BK Kepada Peserta Didik Untuk Mencegah Bermain *Game Online*

Pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa sekitar lima belas orang menjawab bahwa mereka suka bermain *game online*, delapan orang yang amat suka bermain *game online* pada saat jam sekolah dan setelah pulang sekolah.

Berdasarkan keadaan di atas maka peneliti memberikan pertanyaan kepada guru BK, yang mana hasilnya menerangkan bahwa guru BK telah melakukan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik tentang pengaruh dan larangan bermain *game online*. Bahkan guru BK melakukan pemantauan terhadap semua peserta didik setelah melakukan layanan bimbingan dan konseling. Layanan yang diberikan oleh guru BK berupa layanan klasikal, layanan informasi, layanan bimbingan kelompok dan layanan konseling perorangan dengan tujuan agar peserta didik mengetahui besarnya pengaruh dari *game online* dan waktu dalam bermain *game online*.

Dari fenomena di atas, peneliti menyimpulkan bahwa guru BK telah memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik tentang *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan peserta didik pada hari Kamis, 22 Juli 2021 mengatakan :

“Ketika mata pelajaran Bimbingan dan Konseling, Guru BK memberikan gambaran dampak dan akibat dari bermain *game online* dan bahaya *gadget* dalam bentuk gambar di kertas dan dengan animasi animasi yang membuat kami focus untuk

melihatnya di dalam kelas, Guru BK juga menyarankan bermain *game online* sebaiknya hanya untuk hiburan dan menghilangkan stres. Agar otak terasa rileks dari aktivitas yang padat dalam 1 minggu yang dijalannya. Selain itu Guru BK juga mengarahkan agar memanfaatkan *gadget* untuk mengetahui informasi mengenai hal yang diberikan di sekolah sehingga saya lebih menguasai apa yang telah dipelajari.”

Siswa yang lain juga menjelaskan bahwa :

“Di SMP N 26 Kerinci tidak boleh ada siswa yang membawa *handphone* ke sekolah karena itu akan mengganggu aktivitas belajar mengajar, jika ketahuan membawa *handphone* saya akan dipanggil dan diberikan beberapa sanksi, Guru BK tidak melarang waktu bermain *game online* tetapi tidak boleh menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online* apa lagi pada saat waktu belajar di sekolah. Guru BK Cuma menyarankan untuk bermain *game online* dengan batasan maksimal 2 jam dalam sehari. Setelah dilakukan arahan, guru BK akan mengontrol kehadiran saya setiap harinya sehingga ada perubahan dan saya tidak membolos lagi.”

“Guru BK selalu mencari informasi tentang siswa yang membolos dan beliau mencari tahu keberadaan siswa yang membolos. Setelah mendapatkan informasi keberadaan siswa maka siswa akan dipanggil dan diberikan Arahan. Kemudian setelah dilakukan bimbingan, guru akan mengecek perubahan siswa, apakah masih membolos atau tidak. Hal ini dilakukan melalui absen pada setiap pertukaran jam belajar. Apalagi pada jam-jam terakhir.”

Selain mendapatkan penjelasan dari peserta didik yang dibimbing, peneliti juga mendapatkan informasi dari guru BK itu sendiri. Adapun hasil wawancara pada hari Selasa, 27 Juli 2021 dengan Guru BK mengatakan :

“Saya melakukan pemanggilan kepada siswa yang suka bermain *game online*. Saya akan memberikan pelayanan bimbingan dan konseling dan berusaha mempengaruhi siswa agar mengurangi jam bermain *game online* dalam satu hari. Saya tidak hanya memberikan layanan kepada siswa yang bolos karena bermain *game online* tetapi juga siswa yang menghabiskan waktu setelah pulang sekolah dengan bermain *game online*. Saya akan menyarankan siswa agar maksimal bermain *game online* sebanyak 2

jam dalam 1 hari selain itu saya juga menjalin kerja sama dengan orang tua siswa.”

Dari penjelasan-penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa guru BK telah melakukan pemanggilan atau layanan terhadap peserta didik yang suka bermain *game online*, layanan yang diberikan oleh guru BK adalah layanan konseling perorangan dan layanan bimbingan kelompok. Hal ini sejalan dengan penjelasan guru BK dan peserta didik SMP N 26 Kerinci sebagai berikut :

“Dalam konseling biasanya saya memberikan layanan bimbingan kelompok dan konseling perorangan. Hal ini dilakukan agar menambah wawasan peserta didik dengan adanya pertukaran pikiran dan pendapat peserta didik maupun saya sebagai guru BK tentang kesalahan yang telah dilakukannya selain itu bimbingan kelompok yang dilakukan juga untuk membuat peserta didik berani berbicara dihadapan orang banyak. Selain itu saya juga melakukan bimbingan kelompok tidak hanya sekali melainkan beberapa kali.”

Peserta didik menyatakan hal yang sama, yang diungkapkan pada hasil wawancara pada hari Senin, 2 Agustus 2021 sebagai berikut :

“Guru saya memberikan bimbingan berupa layanan bimbingan kelompok kepada kami tentang efek negative dari *game online*, saran untuk melakukan aktifitas olahraga atau kerja kelompok pada waktu luang, tips dan ide untuk mencegah bermain *game online*. Selain itu guru saya mencoba menyadarkan saya dengan memberikan gagasan-gagasan dan ide maupun pendapat yang dapat mengunggah hati nurani saya, sehingga terbesit kata ingin berubah dan tidak membolos dan bermain *game online* jika diperlukan saya.”

Peserta didik lain atas nama RA menjelaskan bahwa :

“Guru saya memberikan layanan bimbingan kelompok kepada saya dan teman saya, sehingga kami dan guru saya saling bertukar pikiran dan pendapat tentang pengaruh dan dampak negative dari bermain *game online*. Selain itu guru saya dan kami semua diminta untuk menyampaikan saran dan pesan yang dapat mengunggah hati

saya. Sehingga saya merasa rugi jika terlalu sering bermain *game online*.”

“Layanan yang diberikan oleh guru BK saya berupa layanan bimbingan kelompok, hal ini terbukti dengan layanan yang diberikan oleh guru secara bersamaan dengan beberapa teman saya yang juga sering bermain *game online* seperti saya. Dengan cara ini guru BK dan kami melakukan komunikasi dan pertukaran pendapat dengan baik tanpa ada rasa malu yang saya rasakan dan sayapun sudah berani menyampaikan pendapat dan alasan-alasan yang saya rasakan ketika berkeinginan bermain *game online*.”

“Guru BK telah melakukan layanan kepada saya tentang bermain *game online*, beliau memberikan layanan bimbingan kelompok dengan beberapa teman saya. Jadi, kami melakukan pertukaran pendapat dan bermain ketika kami melakukan layanan bimbingan kelompok, kami dan guru BK mengemukakan pendapat secara terbuka dan tanpa ada rasa malu lagi dalam mengungkapkan pendapat dan bersuara untuk memberikan saran-saran yang akan dilakukan dan membuat saya terharu dan termotivasi untuk tidak terlalu sering bermain *game online*.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa guru BK tidak hanya melihat perkembangan peserta didik di sekolah tetapi juga melakukan pemantauan di luar sekolah dengan bekerja sama dengan orang tua peserta didik. Selain itu, guru BK melakukan layanan bimbingan dan konseling terhadap peserta didik yang bermain *game online* tidak hanya satu kali melainkan beberapa kali adapun layanan yang diberikan oleh guru BK adalah layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan topic tugas dengan materi efek negatif *game online*.

2. Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Peserta Didik bermain *game online* di SMP Negeri 26 Kerinci

Sebagaimana penjelasan guru BK dalam hasil wawancara pada hari

Kamis, 05 Agustus 2021 sebagai berikut :

“Layanan bimbingan kelompok yang saya berikan kepada siswa biasanya dengan menggunakan topic tugas karena sebelum saya memberikan layanan bimbingan kelompok terlebih dahulu saya melakukan *need assessment* atau menganalisis kebutuhan siswa, saya melihat data ataupun keadaan siswa yang saya dapatkan melalui laporan dari guru mata pelajaran maupun wali kelas mengenai masalah yang dialami siswa yang mana dapat mempengaruhi kegiatan belajar maupun perkembangannya selanjutnya, menyiapkan RPL yang akan dilaksanakan dan juga menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan”

Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, guru BK berupaya untuk menciptakan dinamika kelompok yang aktif dan nyaman bagi peserta didik, sebagaimana penjelasan Guru BK :

“Hakikatnya bimbingan kelompok itu sendiri harus aktif dalam membahas topic baik itu topic tugas maupun topic bebas, kondisi layanan bimbingan kelompok perlu mendapat perhatian tersendiri dari saya yang mana dalam kegiatan ini perlu kursi yang cukup untuk anggota kelompok dan pemimpin kelompok (konselor/Guru BK). layanan bimbingan kelompok biasanya saya batasi sepuluh atau dua belas siswa saja, dan pelaksanaan bimbingan kelompok harus membuat lingkaran dengan tujuan agar anggota kelompok aktif sehingga dinamika kelompok berjalan dengan baik, pada saat kegiatan berlangsung dan anggota kelompok dalam kegiatan diminta untuk berpartisipasi aktif dalam dinamika interaksi sosial, agar mampu menyerap berbagai informasi untuk diri sendiri dan dimanfaatkan dalam interaksi sosial kelompok”

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Guru BK, beliau menjelaskan sasaran layanan bimbingan kelompok.

“Sasaran dari layanan bimbingan kelompok adalah peserta didik, Secara lebih khusus yang menjadi sasaran pelayanan pada umumnya adalah perkembangan peserta didik dan tingkah lakunya, karena tingkah laku individu sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek kepribadian dan kondisi diri sendiri, maupun kondisi lingkungannya.”

Selanjutnya Guru BK menjelaskan :

“Ada tiga jenis evaluasi yang saya lakukan dalam layanan bimbingan kelompok, yaitu evaluasi isi, evaluasi dampak, evaluasi

proses. Evaluasi isi melihat kedalaman pembahasan topic, evaluasi dampak untuk melihat pemahaman dan dampak kegiatan terhadap peserta didik, evaluasi proses yaitu melihat keterlibatan anggota dalam kegiatan kelompok, selain dari itu biasanya saya mengevaluasi peserta didik melalui laporan dari guru mata pelajaran dan wali kelas dengan melihat perubahan tingkah laku siswa”

“Dalam proses layanan bimbingan kelompok saya juga melakukan tiga jenis penilaian yang biasa saya gunakan dalam melaksanakan layanan yaitu penilaian segera (Laiseg), penilaian jangka pendek (Laijapen), dan penilaian jangka panjang (Laijapan). Penilaian segera dilaksanakan pada setiap sesi akhir layanan, penilaian jangka pendek dilakukan selama satu minggu sampai satu bulan, sedangkan penilaian jangka panjang dilaksanakan setelah beberapa bulan.”

Selanjutnya guru BK menjelaskan tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok :

“Pada tahap pembentukan saya biasanya menerima anggota kelompok (peserta didik) secara terbuka dan mengucapkan terimakasih kepada anggota kelompok dan membentuk hubungan yang baik terlebih dahulu dengan anggota kelompok, didalam tahap pembentukan saya menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, tujuan dari bimbingan kelompok, kemudian cara pelaksanaan bimbingan kelompok, serta asas-asas bimbingan kelompok, setelah itu untuk membentuk kehangatan dan kenyamanan dalam kegiatan bimbingan kelompok saya selingi dengan *ice breaking* seperti bermain kepala pundak lutut kaki, permainan lainnya yang dapat menumbuhkan semangat anggota kelompok.”

“Kemudian pada tahap peralihan saya mengingatkan kembali kegiatan kelompok, seperti menanyakan tentang kesiapan anggota kelompok untuk kegiatan lebih lanjut serta ditahap ini saya memberikan contoh topic bahasan yang akan dikemukakan dan dibahas dalam kegiatan kelompok. Selanjutnya pada tahap kegiatan saya selaku pemimpin kelompok memberikan topic tugas yang telah dipersiapkan, menjelaskan pentingnya topic untuk dibahas, didalam kegiatan ini pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas topic tersebut secara tuntas dan mendalam, kemudian tahap penyimpulan saya biasanya menilai pengembangan peserta didik masing masing dan saling memberikan tanggapan seperti pesan dan kesan setelah melakukan kegiatan, dan kemudian

dilanjutkan pada tahap penutupan seperti berdo'a dan melakukan permainan.”

Dari penjelasan guru BK ini dapat dimaknai sebenarnya guru BK telah melakukan upaya yang cukup baik dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Selanjutnya terkait dengan pengentasan permasalahan *game online* tidak ada strategi khusus sebagaimana penjelasan guru BK :

“Layanan bimbingan kelompok untuk mencegah *game online* saya tidak menggunakan pendekatan dan strategi khusus yang saya pelajari ketika saya kuliah dulu, hanya saja setelah mengadakan kegiatan layanan bimbingan kelompok saya menetapkan jenis dan arah tindak lanjut jika tidak ada perubahan pada peserta didik dan mengkomunikasikannya pada pihak terkait.”

Dapat disimpulkan bahwa dalam layanan bimbingan kelompok yang diberikan guru BK tidak ada strategi khusus melainkan guru BK berperan untuk menciptakan dinamika kelompok yang aktif dan nyaman bagi peserta didik, selain itu di dalam layanan bimbingan kelompok guru BK melakukan beberapa tahapan yaitu, tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, tahap penyimpulan dan tahap penutup.

3. Hasil yang dicapai Guru BK Setelah Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Bermain *Game Online* di SMP N 26 Kerinci

a. Perubahan Peserta Didik Setelah Diberikan Layanan

Pada dasarnya Bimbingan dan Konseling dilakukan untuk merubah sikap dan tingkahlaku peserta didik yang tidak sesuai dengan kode etik dengan seorang peserta didik. Perubahan yang dimaksud adalah dari sikap yang kurang baik menjadi baik, dari sikap yang

kurang sopan menjadi sopan serta dari sikap yang suka bermain *game online* menjadi tidak bermain *game online* atau bisa mengurangi durasi dalam bermain *game online* dalam satu hari. Hal ini sesuai dengan tujuan dari bimbingan dan konseling itu sendiri.

Menurut Tohirin tujuan bimbingan dan konseling adalah Agar tercapai perkembangan yang optimal pada individu yang dibimbing, dengan kata lain individu dapat mengembangkan dirinya secara optimal sesuai dengan potensi atau kapasitasnya agar individu dapat berkembang sesuai lingkungannya.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan tujuan program bimbingan dan konseling untuk membantu para peserta didik agar dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya sesuai dengan perkembangan lingkungannya. Dengan adanya tujuan bimbingan dan konseling diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran serta membantu individu untuk mencapai kesejahteraan dan perkembangannya secara optimal sesuai dengan keadaan lingkungannya.

Tujuan bimbingan dan konseling ini telah tercapai dengan keadaan siswa di SMP N 26 Kerinci yang patuh pada peraturan sekolah, selain itu arahan yang diberikan oleh guru BK memberikan kesan tanggung jawab dan ingin menghindari *game online*. Hal ini sesuai dengan penyampain peserta didik yang menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok yang dilakukan oleh guru

mempengaruhi peserta didik untuk mengurangi durasi mereka bermain *game online*. Adapun hasil wawancara dengan siswa pada hari Kamis, 22 Juli 2021 mengatakan :

“Guru saya memberikan bimbingan berupa layanan bimbingan kelompok tentang efek negative dari *game online*, saran untuk melakukan aktivitas olahraga atau kerja kelompok pada waktu luang. Selain itu guru saya mencoba menyadarkan saya dengan memberikan penjelasan-penjelasan yang dapat menggugah hati nurani saya, sehingga terbesit kata ingin mengurangi durasi dan mengusahakan tidak bermain *game online*.”

Siswa yang lain menjelaskan bahwa ;

“Guru saya memberikan layanan bimbingan kelompok kepada saya dan teman saya, sehingga kami dan guru saya saling bertukar pikiran dan pendapat tentang pengaruh dan dampak negative dari bermain *game online*. Selain itu guru saya dan kami semua menyampaikan saran dan pesan yang dapat menggugah hati saya. Sehingga saya bersedia mengurangi waktu bermain *game online* saya.”

“Layanan yang diberikan oleh guru BK saya berupa layanan bimbingan kelompok, hal ini terbukti dengan layanan yang diberikan oleh guru secara bersamaan dengan beberapa teman saya yang juga sering bermain *game online* seperti saya. Dengan cara ini guru BK dan kami melakukan komunikasi dan pertukaran pendapat dengan baik tanpa ada rasa malu yang saya rasakan dan sayapun sudah berani menyampaikan pendapat dan alasan-alasan yang saya rasakan ketika berkeinginan bermain *game online*.”

“Guru BK telah melakukan layanan kepada saya tentang bermain *game online*, beliau memberikan layanan bimbingan kelompok dengan beberapa teman saya. Jadi, kami melakukan pertukaran pendapat dan bermain ketika kami melakukan layanan bimbingan kelompok, kami dan guru BK mengemukakan pendapat secara terbuka dan tanpa ada rasa malu lagi dalam mengungkapkan pendapat dan bersuara untuk memberikan saran-saran yang akan dilakukan dan membuat saya terharu dan termotivasi untuk tidak terlalu sering bermain *game online*.”

Penjelasan yang sama dalam wawancara oleh guru BK pada hari Kamis, 05 Agustus 2021 mengatakan:

“Layanan bimbingan kelompok yang saya lakukan terlihat hasilnya pada tingkah laku siswa, dan berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa. Hal ini terlihat dari peserta didik yang biasanya sering duduk di kantin bersama temanya untuk bermain *game online* pada jam pelajaran dan sekarang peserta didik secara bertahap lebih bisa memfokuskan diri kepada kegiatan belajar. Hal ini dikarenakan saya melakukan beberapa tahapan dalam layanan, sehingga bisa mencapai hasil yang diinginkan. Dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok saya selalu memperlakukan peserta didik seperti sahabat mereka, hal ini mendorong siswa untuk tidak merasa canggung dan lebih leluasa untuk menyampaikan pendapatnya dan mengungkapkan hal yang mengganggu dirinya. Setelah adanya layanan kepada peserta didik saya akan memantau kehadiran dan perkembangan peserta didik dalam bermain. Jadi, saya tidak hanya memantau perkembangan peserta didik sekolah tetapi juga perkembangan peserta didik di rumah melalui kerja sama dengan orang tua siswa.”

Selanjutnya Guru BK juga menjelaskan bahwa :

“Setelah melakukan layanan bimbingan dan konseling secara teratur dan terarah, maka terlihat perubahan tingkah laku peserta didik mulai dari yang malas menjadi rajin, dari yang nakal menjadi lebih baik, dari peserta didik yang suka bermain *game online* menjadi mengurangi waktu bermain *game online*. Walaupun dalam satu semester tidak bisa berubah secara spontan tetapi perubahan dan usaha untuk menjadi lebih baik telah terlihat. Artinya usaha guru dan peserta didik membuahkan hasil jika dilakukan dengan sungguh-sungguh.”

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa di dalam layanan bimbingan kelompok guru BK memperlakukan peserta didik seperti teman yang bertujuan agar peserta didik tidak merasa canggung dan lebih terbuka untuk menyampaikan hal yang mengganggu masalah peserta didik sehingga dinamika kelompok tetap aktif, dan juga setelah diadakan layanan bimbingan kelompok dengan terarah dan teratur sambil mengontrol keseharian peserta didik. Maka akan terjadi tingkah laku yang lebih baik pada peserta didik. Hal ini dapat terlihat melalui kehadiran siswa

yang semakin rajin dibandingkan sebelumnya. Peserta didik akan berusaha untuk mengikuti semua jam pelajaran dengan baik.

Perubahan tingkah laku siswa berasal dari kerja keras guru dan peserta didik dalam memperbaiki kondisi peserta didik agar menjadi lebih baik. Sehingga diakhir semester guru dan orang tua mendapatkan siswa mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Artinya guru BK dan peserta didik telah berhasil dalam aktivitas mereka. Guru BK melakukan layanan kepada peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk berubah menjadi lebih baik.

b. Keberhasilan yang dicapai oleh Guru BK dalam memberikan Layanan Bimbingan Kelompok

Guru BK telah melakukan layanan kepada peserta didik yang kecanduan bermain *game online*. Hal ini terbukti dengan penjelasan-penjelasan yang telah diberikan oleh peserta didik. Disamping itu salah satu dari guru BK menjelaskan bahwa bimbingan yang dilakukan telah berjalan efektif dan membuat perubahan pada peserta didik. Adapun penjelasan dari guru BK dalam wawancara pada hari Kamis, 05 Agustus 2021 mengatakan:

“Saya memberikan layanan bimbingan kelompok terhadap peserta didik yang kecanduan *game online*. Dan layanan yang saya berikan perlahan dapat merubah tingkah laku peserta didik. Perlahan siswa mulai jarang bermain *game online* di kantin dan kelihatannya mereka berusaha betah berada di dalam kelas walaupun mereka tidak menyukai mata pelajaran yang diajarkan. Para peserta didik yang bermasalah inipun kelihatannya termotivasi untuk berubah walaupun perubahannya tidak bisa secara instan tetapi dalam satu semester bisa dilihat perkembangan yang lebih baik.”

Peserta didik memberikan penjelasan yang sama dalam wawancara pada hari Kamis, 22 Juli 2021 sebagai berikut :

“Bimbingan yang diberikan oleh guru BK kami memberikan pengaruh yang luar biasa. Kami merasa termotivasi untuk berubah dan mengurangi jam dalam bermain *game online*. Dengan adanya bimbingan wawasan dan fikiran kami jadi terbuka dan menyadari efek negative yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* ini. Selain itu game ini hanya bersifat menghibur dan mengajarkan analisa yang lebih baik dari sebelumnya.”

“Saya merasa terkejut dengan adanya layanan bimbingan kelompok yang dilakukan oleh guru BK. Layanan ini menyadarkan saya akan pentingnya untuk mengurangi waktu dalam hal yang tidak bermanfaat dan pemborosan yang terjadi akibat bermain *game online*. Saya merasa senang dengan layanan yang diberikan, walaupun saya tidak mampu berubah secara instan tapi saya telah berniat untuk berusaha mengurangi bermain *game online*. Dan jika mampu maka saya akan berhenti untuk bermain *game online*.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa layanan yang dilakukan oleh guru BK berjalan efektif dan dapat mempengaruhi pola fikir siswa untuk mengurangi waktu siswa dalam bermain *game online*.

Keberhasilan yang telah dicapai oleh guru BK dalam melakukan layanan bimbingan dan konseling. Hal ini terlihat dengan kedisiplinan peserta didik yang tinggi. Umumnya peserta didik berada di kelas sampai sekolah usai. Peserta didik yang suka bermain, hanya bermain *game online* setelah pulang dari sekolah. Hal seperti ini menandakan kepatuhan peserta didik kepada guru dan tingginya disiplin siswa dalam kegiatan belajar.

B. Pembahasan

1. Layanan yang diberikan oleh guru BK kepada peserta didik untuk mencegah bermain *game online*

Guru bimbingan dan konseling merupakan seorang yang bertanggung jawab penuh dalam pelaksanaan BK. Guru BK merupakan unsur utama dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah. Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di SMP N 26 Kerinci sudah cukup baik dikarenakan adanya sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah untuk menunjang keberhasilan pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah tersebut.

Dalam temuan penelitian dari hasil wawancara dengan guru BK beliau menjelaskan bahwa layanan yang sudah diberikan kepada peserta didik untuk mencegah bermain *game online* adalah layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan topic tugas dengan materi efek negative dari *game online*. Dalam layanan bimbingan kelompok tahap tahap yang dilalui guru BK yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran, dan juga guru BK melakukan tindak lanjut apabila jika masih belum ada perubahan perilaku pada peserta didik. Maka guru BK memanggil peserta didik dan diberikan layanan konseling individu.

Hal ini juga dijelaskan dalam hasil wawancara dari beberapa peserta didik yang mengatakan bahwa guru BK telah memberikan layanan bimbingan kelompok, hal ini terbukti dengan layanan yang diberikan oleh guru secara bersamaan dengan beberapa temannya yang juga sering bermain *game online*, dengan cara ini guru BK dan peserta didik

melakukan pertukaran pendapat, ide, saran, dan tanggapan dengan baik yang dapat mengungghah hati nurani sehingga terbesit untuk berubah.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Trisnowati D, dkk (2021:20) layanan bimbingan kelompok dapat mendorong munculnya motivasi individu, berkembangnya perasaan, pikiran wawasan dan sikap terarah khususnya dalam bersosialisai atau komunikasi yang berimbang pada pemecahan masalah individu, sehingga individu yang ada didalam kelompok dapat saling membantu memecahkan permasalahan klien dan dapat berdampak baik, sehingga kemampuan sosialisasi dan komunikasi individu berkembang secara optimal. Melalui upaya inilah, tindakan pencegahan perilaku kecanduan *game online* dapat dilakukan oleh guru BK.

Adapaun menurut Romlah (Rahadjo, S. dkk, 2009) bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa.

2. Hasil yang dicapai guru BK setelah kegiatan bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan kelompok

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru BK di SMP N 26 Kerinci diketahui bahwa setelah diadakannya layanan bimbingan kelompok dengan terarah dan teratur sambil mengontrol keseharian peserta didik,

maka terlihat perubahan perilaku yang lebih baik pada peserta didik yang dapat mengatur dan memiliki prioritas yang lebih baik, berkomunikasi dengan teman dan belajar selain bermain *game online*. Hal ini dapat dilihat melalui kehadiran peserta didik yang semakin rajin dibandingkan sebelumnya, dan juga peserta didik yang berusaha mengikuti semua jam pelajaran dengan baik bersama peserta didik lainnya.

Hal ini juga dijelaskan oleh beberapa peserta didik dalam wawancara mengatakan bahwa layanan yang diberikan oleh guru BK sangat berpengaruh terhadap peserta didik yang sering bermain *game online*. Dengan diberikannya layanan bimbingan kelompok dapat mengungghati hati nurani peserta didik sehingga peserta didik mulai menyadari efek negative yang ditimbulkan dari *game online*, yang membuat peserta didik mengurangi waktu bermain *game online*.

Senada dengan pendapat Tohirin (2015:165) layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, wawasan, persepsi, dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif yakni meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal pada peserta didik.

Adapun menurut Bannet (Setia, S.F. 2019:16) mengemukakan bahwa tujuan bimbingan kelompok sebagai berikut :

- a) Memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahannya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.

- b) Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok
- c) Untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan secara ekonomis dan efektif dari pada melalui kegiatan bimbingan individual.

Oleh karena itu hasil dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok guru BK mampu mengembangkan wawasan, ide, pikiran, perasaan, sehingga peserta didik dapat berubah kepada hal yang positif sehingga sulit di temukan peserta didik bermain *game online*.

3. Peran guru BK dalam mencegah bermain *game online* melalui layanan bimbingan kelompok

Pada penelitian di SMP N 26 Kerinci peneliti menemukan bahwa peran guru BK dalam mencegah bermain *game online* dilakukan dengan berbagai upaya pelayanan bimbingan dan konseling yang diberikan baik didalam ruangan kelas maupun di dalam ruang BK yang telah tersedia. Pelaksanaan layanan yang telah diterapkan untuk mencegah peserta didik bermain *game online* yaitu layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan topic tugas dengan materi efek negative dari *game online*.

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok guru BK berperan menciptakan dinamika kelompok yang aktif dan nyaman bagi peserta didik agar peserta didik mampu dengan leluasa berpendapat dan menerima wawasan baru yang dapat mendorong peserta didik dalam mengurangi bermain *game online*.

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok guru BK berupaya untuk mencegah peserta didik bermain *game online* yaitu pertama,

melakukan perencanaan, mengidentifikasi masalah dengan melakukan *need assesmant* (analisis kebutuhan) yang didapatkan dari guru mata pelajaran dan wali kelas mengenai masalah yang dialami peserta didik dan menyiapkan RPL maupun sarana dan prasarana yang dibutuhkan, kedua pelaksanaan, dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok terdapat beberapa tahap yang dilakukan yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, tahap penyimpulan dan tahap penutupan. Ketiga, evaluasi pada tahap ini guru BK mengevaluasi peserta didik melalui laporan dari guru mata pelajaran dan wali kelas dengan melihat perubahan peserta didik. Terakhir, tindak lanjut dilakukan guru BK apabila masih belum ada perubahan tingkah laku peserta didik guru BK memanggil peserta didik untuk diberikan layanan dan mengkomunikasikannya pada pihak terkait.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Trisnowati D, dkk (2021:22) layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan konseling yang berpengaruh untuk mencegah perilaku kecanduan *game online*. Dinamika kelompok selama kegiatan bimbingan kelompok, dibangun untuk membahas permasalahan-permasalahan dan bagaimana cara untuk mencegah perilaku kecanduan *game online*. Dengan layanan bimbingan kelompok siswa saling mampu bertukar pikiran, pengalaman, berinteraksi dalam dinamika kelompok, dan memperoleh pengetahuan baru terkait dengan bahaya dampak dari bermain *game online* secara berlebihan, sehingga dapat memperluas pandangan dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang berpengaruh terhadap perilaku kecanduan *game online*

Adapun menurut Lubis (Khoiriyah, Z. 2016:32) mengatakan peran konselor adalah berperan untuk mencapai sasaran interpersonal dan intrapersonal, mengatasi divisit pribadi dan kesulitan perkembangan peserta didik, membuat keputusan dan rencana tindakan perubahan dan pertumbuhan, dan meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan.

Sedangkan menurut Corey (Khoiriyah, Z. 2016:32) menyatakan bahwa fungsi utama seorang konselor adalah membantu klien menyadari kekuatan-kekuatan atau potensi-potensi mereka sendiri, menemukan hal-hal apa yang merintanginya mereka menemukan potensi tersebut, dan memperjelas pribadi seperti apa yang mereka harapkan, dan membantu konseli untuk dapat mengatasi masalah dialaminya.

Selain dari itu menurut Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (Khoiriyah, Z. 2016:34) tugas guru bimbingan dan konseling pada umumnya yaitu membantu siswa dalam:

- a. Pengembangan kehidupan pribadi, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam memahami, menilai bakat dan minat.
- b. Pengembangan kehidupan sosial, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam memahami dan menilai serta mengembangkan kemampuan hubungan sosial dan industrial yang harmonis, dinamis, berkeadilan dan bermartabat.
- c. Pengembangan kemampuan belajar, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan belajar untuk mengikuti pendidikan di sekolah/madrasah secara mandiri.

- d. Pengembangan karir, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam memahami dan menilai informasi, serta memilih dan mengambil keputusan karir
- e. Pengembangan kehidupan beragama, yaitu bidang pelayanan yang membantu siswa dalam bimbingan rohaninya sesuai dengan kepercayaan dan keyakinan masing-masing.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah penulis meneliti dan membahas secara seksama tentang peran guru bimbingan dan konseling dalam mencegah peserta didik bermain *game online* melalui bimbingan kelompok di SMP N 26 Kerinci, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Guru BK telah melakukan layanan bimbingan dan konseling terhadap peserta didik yang bermain *game online* dengan memberikan layanan bimbingan kelompok. Adapun yang dilakukan guru BK yaitu, meliputi: a) perencanaan, dimulai dari mengidentifikasi masalah, melakukan *need assesment* (analisis kebutuhan), mempersiapkan RPL, sarana dan prasarana yang dibutuhkan. b) Pelaksanaan, dalam pelaksanaan adanya tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dalam tahap ini guru BK memberikan topic tugas dengan materi efek negative dari *game online*, kemudian tahap penyimpulan dan tahap penutup. c) Evaluasi. d) Tindak lanjut.
2. Setelah diadakan bimbingan kelompok dengan terarah tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik. Perlahan siswa mulai jarang bermain *game online* Sehingga guru mendapatkan peserta didik perubahan yang positif, sehingga sulit ditemukan peserta didik SMP N 26 Kerinci bermain *game online*.
3. Peran guru BK dalam mencegah peserta didik bermain *game online* dalam layanan bimbingan kelompok pertama, guru BK berperan untuk menciptakan dinamika kelompok yang aktif dan nyaman bagi peserta didik,

kedua, guru BK memperlakukan peserta didik seperti teman yang bertujuan agar peserta didik mampu dengan leluasa dan lebih terbuka dan tidak merasa canggung sehingga dinamika kelompok tetap aktif.

B. Saran

Berdasarkan beberapa kesimpulan di atas, penulis menyampaikan saran-saran yang dianggap berguna, adapun saran dari penulis yaitu sebagai berikut :

1. Kepada guru bimbingan dan konseling diharapkan untuk selalu memantau keadaan peserta didik, dan dilakukan bimbingan yang terus menerus dan terkontrol, sehingga guru dapat melihat perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik.
2. Hendaknya terjalin komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik yang bermasalah maupun tidak bermasalah, sehingga peserta didik merasa selalu diperhatikan
3. Kepada seluruh personil sekolah agar mampu bekerja sama sehingga akan mempermudah memperhatikan tingkah laku peserta didik.

BIBLIOGRAFI

- Adiningtiyas, S. W., 2017. Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1).
- Afriadi, M. (2015). Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Membantu Siswa Mencegah Pengaruh *Game Online* Pada Kegiatan Pembelajaran (Studi Kasus Di MTSN Model Kota Sungai Penuh). *Skripsi*. Sungai Penuh: IAIN Kerinci
- Amti, E. dan Prayitno. 1999. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Rhineka Cipta.
- Amti, E. dan Prayitno. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Rhineka Cipta.
- Jalaludin, R. 2009. Psikologi Komunikasi. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya..
- Khoiriyah, Z. (2016). Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Pengendalian Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII SMP Hasanuddin 6 Semarang (Analisis Pendekatan Bimbingan dan Konseling Islam). *Skripsi*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- M, Sartika, & Yandri, H. 2019. Pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap konformitas teman sebaya. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1(1), 9-17.
- Masya, H., & Candra, D. A., 2016. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103-118.
- Novianti, D. (2013). Kebermaknaan Hidup Penyandang Disabilitas Fisik yang Berwirausaha. *Skripsi*. Kota Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. 2019. Online game addiction in adolescent: What should school counselor do?. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(3), 97-103.
- Prayitno dkk. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok & Konseling Kelompok yang Berhasil*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prayitno, *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*, Padang: UNP.
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok: dasar dan Profil*, Ghalia Indonesia: Jakarta.

- Rahadjo, S. Sunardi. Ali, A. Nafsiatun, S. (2016). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SMP NU AL-Ma'ruf Kudus. *Laporan Penelitian*. Kudus: Universitas Mulia Kudus
- Setia, S.F. (2019). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sociodrama Untuk Mencegah Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. *Skripsi*. Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Syamsu dan Juntika. 2014. *Landasan Bimbingan & Konseling*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thohirin, *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Interaksi)*, (Jakarta: Rajawali pers, 2013), h. 140.
- Tohirin. 2014. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Trisnowati, D., Rufaidah, A., & Mardiana, N. (2021). Mengatasi perilaku kecanduan game online melalui layanan bimbingan kelompok. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 17-24.
- Y, Syamsu, Juntika, N. 2005. *Landasan Bimbingan dan Konseling*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

KONDISI UMUM SEKOLAH

A. Struktur organisasi sekolah, guru-guru dan pelaksana administrasi

1. Struktur organisasi sekolah

Struktur organisasi adalah suatu susunan personil yang tergabung dalam wadah atau organisasi. Dengan adanya struktur tersebut maka tergambarlah tugas maupun tanggung jawab dari masing-masing personil tersebut.

Suatu lembaga pendidikan formal tentunya mempunyai struktur organisasi di dalam menjalankan roda pendidikan, begitu juga dengan SMPN 26 Kerinci juga memiliki struktur organisasi kerja sebagaimana sekolah formal lainnya, hal ini di peruntukan bagi kemudahan dalam terselenggaranya suatu pendidikan itu sendiri baik bagi jalinan kerja kedalam maupun keluar masyarakat atau pemerintahan.

Untuk lebih jelasnya mengenai struktur organisasi SMPN 26 Kerinci serta hubungannya antara satu sama lainnya dalam rangka untuk pembelajaran dilembaga pendidikan, sesuai dengan hal tersebut diatas, maka susunan organisasi sekolah pada SMPN 26 Kerinci dapat dilihat pada :

PROFIL SMP NEGERI 26 KERINCI

Nama Sekolah : SMPN 26 KERINCI
Alamat Sekolah : Jalan Raya Kemantan Kebalai
Kode Pos : 37161
Kelurahan : Kemantan Kebalai
Kecamatan : Air Hangat Timur
Kabupaten : Kerinci
Provinsi : Jambi

1. Nama dan Alamat Sekolah : Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 26 Kerinci
Jalan Kemantan Kebalai. Kec, Air Hangat Timur. Kab. Kerinci. Kode Pos 37161
2. Nomor NSS : 20.1.10.05.04.034
3. Tahun Didirikan : 1983
4. Tahun Perubahan : 1985
5. Status Sekolah : Negeri
6. Luas Bangunan : 1.721 m²
7. Visi Sekolah : Berprestasi, Kreatif, Inovatif Dan Kompetitif Yang Berdasarkan IMTAQ Dan Akhlaqul Karimah

8. Misi Sekolah :
- a. Mewujudkan lingkungan sekolah yang berdisiplin
 - b. Mewujudkan aktivitas keagamaan dalam lingkungan sekolah
 - c. Mewujudkan peserta didik yang peduli terhadap nilai-nilai budaya daerah nasional
 - d. Mewujudkan peserta didik yang berprestasi dalam akademik dan non akademik
 - e. Mewujudkan tenaga pendidik dan kependidikan yang kreatif
 - f. Mewujudkan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai dan relevan dalam mendukung PBM
 - g. Mewujudkan lingkungan sekolah yang kondusif, asri dan berbudaya
 - h. Mewujudkan pengelolaan pendidikan, partisipatif, transparan dan akuntabel
 - i. Mewujudkan sistem penilaian multi aspek

9. Motto : **CANTIK**

SMPN 26 Kerinci mempunyai guru-guru yang ahli di bidangnya masing-masing dan memiliki latar belakang pendidikan yang dapat diandalkan.

Tabel 1: Nama-nama guru SMP N 26 Kerinci

No	Nama	NIP	Guru mata pelajaran
1.	Dafriwadi, S.Pd	197007082006041006	Kepala Sekolah
2.	Mirzan, S.Pd	196607051992031007	Matematika
3.	Emiati, S.Pd	196707291988122001	IPA
4.	Hilmi.M, S.Pd	196209011987031005	Penjas
5.	Syafyuddin, S.Pd	196305071986011003	Matematika
6.	Elly Rospita, S.Pd	196104131983032003	Keterampilan
7.	Mardiah, S.PdI	196112311987032036	Agama
8.	Hasmiati, S.Pd	196307061986032005	IPS

9.	Eliyarti, S.Pd	197001011992032016	Matematika
10.	Suasni Helyati, S.Pd	197206201995122001	Matematika
11.	Drs. M. Nurdin	196111011998021001	PKN
12.	Nurlaili, S.Pd	196307141987032005	IPS
13.	Dra. Hj. Afzalis	196604111991022003	IPA
14.	Syahrudin, S.Pd	196706081992031005	Bahasa Indonesia
15.	Drs. Pakhruzi	19660520205021005	Pertanian
16.	Murhailisni, S.Pd	197404142006042013	IPS
17.	Supriadi, S.Pd	198001062005021005	Bahasa Inggris
18.	Eni Mada, S.Pd	197402042006042014	PKN
19.	Ditha Mayanti, S.Pd	198305202010012027	BK
20.	Ettiniarlis, S.Pd	197204072014082002	PKN
21.	Putri Susnarita, S.Pd	198403062014082002	Seni Budaya
22.	Yarmanida, S.Pd	198204102014082003	Kaur TU

Sumber: *Tata Usaha SMPN 26 Kerinci Dokumentasi, Kemantan 2021*

2. Pelaksana administrasi

Berdasarkan informasi yang di dapatkan, diketahui bahwa SMPN 26 Kerinci memiliki tenaga administrasi Tata Usaha (TU) . Secara rinci dapat diketahui keterangannya melalui tabel 2 berikut :

Tabel 2 :Tata Usaha SMP N 26 Kerinci

NO	NAMA	PANGKAT/GOL	JABATAN
1	Yarmanida, S.Pd 198204102014082003	Penata Muda Tk.I III/b	Kaur. TU

3. Jumlah siswa setiap kelas

Siswa adalah anak didik yang baru berkembang, perkembangannya harus diperhitungkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Faktor anak didik tidak dapat diabaikan dalam kegiatan pembelajaran karena unsur anak didik merupakan unsur terpenting dalam proses pembelajaran.

Berikut ini jumlah siswa di tiap lokal di SMPN 26 Kerinci:

Tabel 3 : Keadaan siswa SMP N 26 Kerinci

No.	Kelas	Wali kelas	L	P	Jumlah
1	VII A	Murhailisni, S.Pd	8	4	12
2	VII B	Eni Mada, S.Pd	4	4	8
3	VIII	Dra. Hj. Afzarlis	10	8	18
4	IX A	Ettiniarlis, S.Pd	6	6	12
5	IX B	Suasni Helyati, S.Pd	5	7	12
JUMLAH					62

Sumber: *Tata Usaha SMPN 26 Kerinci Dokumentasi, Kemantan 2021*

4. Keadaan Sarana dan Prasarana SMPN 26 Kerinci

Sarana merupakan suatu tempat berlangsungnya pendidikan baik buruknya sarana belajar akan mempengaruhi proses belajar mengajar. Prasarana merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang ada di SMPN 26 Kerinci apabila ditinjau dari keefektifan fungsinya sudah dapat dikatakan cukup memadai. Hal ini akan dapat membantu terlaksananya proses pembelajaran di SMPN 26 Kerinci.

Untuk lebih lanjut mengenai sarana dan prasarana yang ada di SMPN 26 Kerinci dapat dilihat Pada Tabel berikut :

Tabel 4 : Sarana dan Prasarana SMP N 26 Kerinci

No	Nama Ruang	Ada	Tidak Ada	Keadaan			Ket
				Baik	RB	RR	
1	Ruang Belajar	9	-	9	-	-	
2	Ruang Kepala Sekolah	1	-	1	-	-	
3	Ruang Wakil Kepala	1	-	1	-	-	

	Sekolah						
4	Ruang Tata Usaha	1	-	1	-	-	
5	Ruang Labor IPA	1	-	1	-	-	
6	Ruang Labor Bahasa	-	✓	-	-	-	
7	Ruang Labor Komputer	1	-	1	-	-	
8	Ruang Majelis Guru	1	-	1	-	-	
9	Ruang UKM	-	✓	-	-	-	
10	Ruang BP	1	-	1	-	-	
11	Ruang Olah Raga	1	-	1	-	-	
12	Mushalla	1	-	1	-	-	
13	WC Guru Laki laki	1	-	1	-	-	
14	WC Guru Perempuan	2	-	2	-	-	
15	WC Siswa Laki-laki	3	-	3	-	-	
16	WC Siswa Perempuan	3	-	3	-	-	
17	Gudang	1	-	1	-	-	
18	Rumah Penjaga Sekolah	-	-	-	-	-	
19	Tempat Parkir Roda 2	2	-	-	-	-	
20	Tempat Parkir Roda 4	1	-	-	-	-	

Ket :

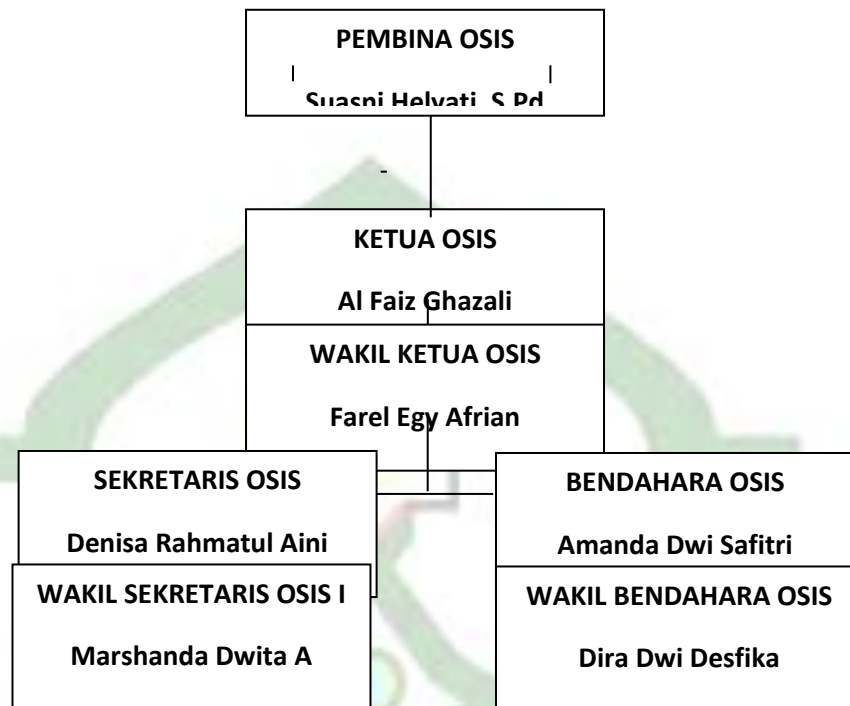
✓ = Tidak Ada

RB = Rusak Berat

RR = Rusak Ringan

Sumber: *Tata Usaha SMPN 26 Kerinci Dokumentasi, Kemantan 2022*

5. OSIS



Sumber: *Tata Usaha SMPN 26 Kerinci Dokumentasi, Kemantan 2021*

6. Keadaan lingkungan belajar siswa

Tabel 5 : Keadaan Belajar

No.	Kelas	Jumlah Ruang Kelas	Keterangan
1.	VII	2	Pagi
2.	VIII	1	Pagi
3.	IX	2	Pagi

Sumber: *Tata Usaha SMPN 26 Kerinci Dokumentasi, Kemantan 2021*



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Lampiran 2

Panduan Wawancara Kepada Guru Dan Siswa

Pertanyaan Untuk Guru

1. Bagaimanakah layanan yang ibu berikan kepada peserta didik untuk mencegah *game online* ?
2. Bagaimanakah proses layanan bimbingan kelompok yang ibu laksanakan untuk mencegah peserta didik bermain *game online* ?
3. Menurut ibu sendiri apakah layanan yang ibu terapkan sudah berjalan efektif ?
4. Apakah ada teknik atau pendekatan yang ibu gunakan untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalahnya dalam bimbingan kelompok ?
5. Menurut ibu Bagaimanakah perubahan peserta didik setelah mendapat layanan konseling berupa bimbingan kelompok yang telah diterapkan ?

Pertanyaan Untuk Siswa

1. Bagaimana pendapat anda terhadap layanan bimbingan kelompok yang diberikan oleh guru kepada anda ?
2. Apakah layanan yang diberikan guru bk dapat mempengaruhi hati anda ?
3. Apakah layanan yang diberikan guru bk bisa memberikan efek positif terhadap diri anda ?
4. Menurut anda apakah bimbingan kelompok yang dilakukan guru bk kepada anda untuk mencegah *game online* lebih efektif ?
5. Bagaimana pendapat anda setelah diadakan bimbingan kelompok ini dan apa yang ingin dilakukan setelah ini ?

Lampiran 3

DAFTAR INFORMAN

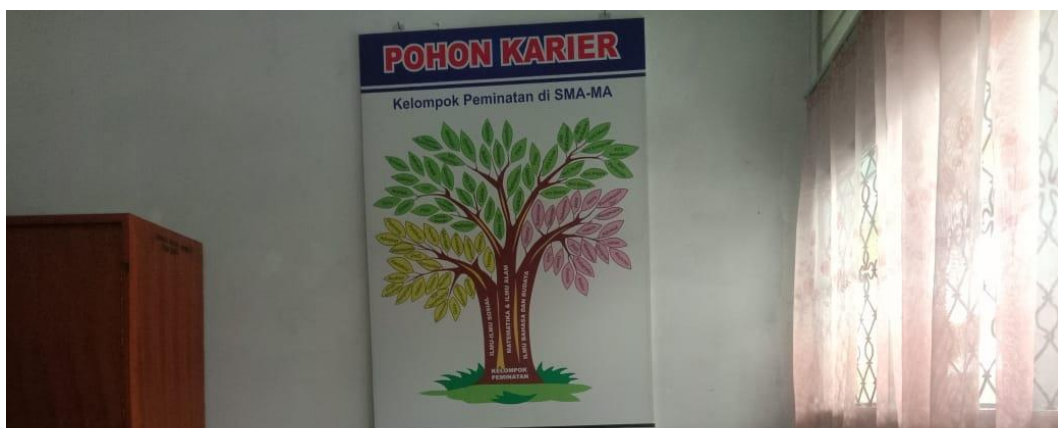
NO.	NAMA SISWA	JABATAN	ALAMAT
1.	Ditha Mayanti, S.Pd	Guru BK	Koto Majidin
2.	Rangga Andrean	Siswa	Kemantan
3.	Alvin Joan Maburur	Siswa	Kemantan
4.	Arif Afrialdi	Siswa	Kemantan
5.	Jihan Riztika	Siswa	Kemantan
6.	Rangga Andrean	Siswa	Kemantan



Lampiran 4

DOKUMENTASI

Dokumentasi bersama Guru BK dan Wali Kelas



Dokumentasi beberapa peserta didik



Dokumentasi Bersama Peserta Didik SMP N 26 Kerinci







INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Nama : Ditha Mayanti S.Pd (Guru BK)

Alamat : Koto Majidin

Waktu Wawancara : 14.00-15.00 WIB, 18 Maret 2022

Tempat Wawancara : SMP N 26 Kerinci

No	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana layanan yang diberikan guru BK kepada peserta didik untuk menghindari bermain <i>game online</i> ?	1. Bagaimana upaya yang ibu berikan kepada peserta didik untuk mencegah <i>game online</i> ?	1. Biasanya saya memberikan layanan bimbingan kelompok dan konseling perorangan.
2.	Bagaimana hasil yang dicapai guru BK setelah kegiatan bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan kelompok di SMP N 26 Kerinci ?	1. Apakah layanan yang ibu terapkan sudah berjalan efektif ?	1. Iya, saya telah memberikan layanan bimbingan kelompok dan perlahan peserta didik mulai jarang bermain <i>game online</i> walaupun perubahannya tidak bisa secara instan namun dalam satu semester bisa dilihat perkembangan yang lebih baik.
3.	Bagaimanakah peran guru BK dalam mencegah bermain <i>game online</i>	1. Apakah ada teknik atau pendekatan yang ibu gunakan untuk membantu	1. Saya tidak menggunakan pendekatan dan

	<p>melalui layanan bimbingan kelompok ?</p>	<p>peserta didik menyelesaikan masalahnya dalam bimbingan kelompok ?</p> <p>2. Bagaimana proses layanan bimbingan kelompok yang ibu laksanakan untuk mencegah peserta didik bermain <i>game online</i> ?</p>	<p>strategi khusus, hanya saja setelah mengadakan kegiatan layanan bimbingan kelompok saya menetapkan jenis dan arah tindak lanjut jika tidak ada perubahan pada peserta didik dan mengkomunikasikan nya pada pihak terkait.</p> <p>2. Layanan bimbingan kelompok yang saya berikan kepada siswa dalam masalah ini menggunakan topik tugas, karena sebelum saya memberikan layanan kelompok terlebih dahulu saya melakukan <i>need assasment</i> (menganalisis kebutuhan siswa), saya melihat data ataupun keadaan siswa melalui laporan dari guru</p>
--	---	--	--

		<p>3. Bagaiamanakah perubahan peserta didik setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok ?</p>	<p>mata pelajaran maupun wali kelas, selanjutnya menyiapkan RPL dan juga menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan.</p> <p>3. Setelah melakukan layanan bimbingan kelompok secara teratur dan terarah maka terlihat perubahan tingkah laku peserta didik</p>
--	--	--	--



Nama : Ranga Andrian (Siswa)

Alamat : Kemantan

Waktu Wawancara : 10.00-10.30 WIB, 19 Maret 2022

Tempat Wawancara : SMP N 26 Kerinci

No	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana layanan yang diberikan guru BK kepada peserta didik untuk menghindari bermain <i>game online</i> ?	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah layanan yang diberikan guru BK untuk mencegah anda bermain <i>game online</i> ?2. Bagaimana pendapat anda terhadap pembahasan <i>game online</i> dalam layanan bimbingan kelompok ?	<ol style="list-style-type: none">1. Layanan bimbingan kelompok, hal ini terbukti dengan layanan yang diberikan oleh guru kepada kami secara bersamaan.2. <i>Game online</i> dapat mengakibatkan kurangnya konsentrasi dalam proses belajar.
2.	Bagaimana hasil yang dicapai guru BK setelah kegiatan bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan kelompok di SMP N 26 Kerinci ?	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah layanan bimbingan kelompok yang diberikan guru BK bisa memberikan efek positif terhadap diri anda ?2. Bagaimana pendapat anda setelah diadakan bimbingan kelompok ini apa yang ingin anda	<ol style="list-style-type: none">1. Ya, setelah melakukan bimbingan kelompok saya mulai mengurangi waktu bermain saya.2. Saya berusaha untuk tidak terlalu sering bermain <i>game online</i> dan

		lakukan setelah ini ?	akan lebih baik dalam membagi waktu untuk belajar.
3.	Bagaimanakah peran guru BK dalam mencegah bermain <i>game online</i> melalui layanan bimbingan kelompok ?	1. Bagaiman pendapat anda apakah layanan bimbingan kelompok yang dilakukan guru BK untuk mencegah <i>game online</i> lebih efektif ?	1. Ya, layanan ini menyadarkan saya akan pentingnya mengurangi waktu dalam hal yang tidak bermanfaat seperti bermain <i>game online</i> .



Nama : Jihan Riztika (Siswi)

Alamat : Kemantan

Waktu Wawancara : 09.00-09.30 WIB, 19 Maret 2022

Tempat Wawancara : SMP N 26 Kerinci

No	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana layanan yang diberikan guru BK kepada peserta didik untuk menghindari bermain <i>game online</i> ?	<p>1. Apakah layanan yang diberikan guru BK untuk mencegah anda bermain <i>game online</i> ?</p> <p>2. Bagaimana pendapat anda terhadap pembahasan <i>game online</i> dalam layanan bimbingan kelompok ?</p>	<p>1. Guru saya memberikan layanan bimbingan kelompok sehingga kami dan guru BK saling bertukar pikiran dan pendapat tentang pengaruh dan dampak negatif dari <i>game online</i>.</p> <p>2. Sangat jelas dan dapat mudah untuk dipahami</p>
2.	Bagaimana hasil yang dicapai guru BK setelah kegiatan bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan kelompok di SMP N 26 Kerinci ?	<p>1. Apakah layanan bimbingan kelompok yang diberikan guru BK bisa memberikan efek positif terhadap diri anda ?</p>	<p>1. Ya, dengan adanya bimbingan kelompok wawasan dan pikiran kami jadi terbuka tentang dampak negatif</p>

		2. Bagaimana pendapat anda setelah diadakan bimbingan kelompok ini apa yang ingin anda lakukan setelah ini ?	game online 2. Belajar memahami dan memikirkan tentang hal yang lebih bermanfaat untuk di lakukan
3.	Bagaimanakah peran guru BK dalam mencegah bermain <i>game online</i> melalui layanan bimbingan kelompok ?	3. Bagaiman pendapat anda apakah layanan bimbingan kelompok yang dilakukan guru BK untuk mencegah <i>game online</i> lebih efektif ?	3. layanan yang diberikan sangat baik dan efektif



Nama : Alvin Joan Maburr (Siswa)

Alamat : Kemantan

Waktu Wawancara : 10.10-10.30 WIB, 21 Maret 2022

Tempat Wawancara : SMP N 26 Kerinci

No	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana layanan yang diberikan guru BK kepada peserta didik untuk menghindari bermain <i>game online</i> ?	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah layanan yang diberikan guru BK untuk mencegah anda bermain <i>game online</i> ?2. Bagaimana pendapat anda terhadap layanan bimbingan kelompok ?	Dengan menggunakan layanan kelompok kepada saya dan teman saya layanan kelompok dapat mempermudah memahami hal yang tidak bermanfaat bagi kami
2.	Bagaimana hasil yang dicapai guru BK setelah kegiatan bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan kelompok di SMP N 26 Kerinci ?	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah layanan bimbingan kelompok yang diberikan guru BK bisa memberikan efek positif terhadap diri anda ?2. apa yang ingin anda lakukan setelah ini ?	<ol style="list-style-type: none">1. Iya, efek positifnya kami dapat memahami pentingnya mengatur hal hal yang bermanfaat bagi kami selain bermain game2. Menjadi karakter yang tidak selalu ketergantungan bermain dan lebih mfokuskan untuk belajar

3.	Bagaimanakah peran guru BK dalam mencegah bermain <i>game online</i> melalui layanan bimbingan kelompok ?	3. Bagaiman pendapat anda apakah layanan bimbingan kelompok yang dilakukan guru BK untuk mencegah pengaruh <i>game online</i> lebih efektif ?	3. dengan pelaksanaan bimbingan kelompok saya merasa lebih baik dalam memprioritaskan waktu jadi sudah bisa dikatakan efektif
----	---	---	---



Nama : Arif Afrialdi (Siswa)

Alamat : Kemantan

Waktu Wawancara : 11.00-11.30 WIB, 21 Maret 2022

Tempat Wawancara : SMP N 26 Kerinci

No	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana layanan yang diberikan guru BK kepada peserta didik untuk menghindari bermain <i>game online</i> ?	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah layanan yang diberikan guru BK untuk mencegah anda bermain <i>game online</i> ?2. Bagaimana pendapat anda terhadap layanan bimbingan kelompok ?	<ol style="list-style-type: none">1. Layanan yang diberikan kepada kami berupa layanan kelompok hal ini didasarkan kepada proses bimbingan bukan dilakukan perorangan2. Layanan kelompok sangat membantu dalam proses bimbingan konseling dalam suatu masalah kelompok
2.	Bagaimana hasil yang dicapai guru BK setelah kegiatan bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan kelompok di SMP N 26 Kerinci ?	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah layanan bimbingan kelompok yang diberikan guru BK bisa memberikan efek positif terhadap diri anda ?	<ol style="list-style-type: none">1. Iya, saya bisa mengetahui efek negatif yang ditimbulkan jika sering bermain <i>game online</i>.

		2. Bagaimana pendapat anda setelah diadakan bimbingan kelompok ini apa yang ingin anda lakukan setelah ini ?	2. Saya ingin mengurangi waktu bermain game dan menjadi pribadi yang lebih bisa menghargai waktu
3.	Bagaimanakah peran guru BK dalam mencegah bermain <i>game online</i> melalui layanan bimbingan kelompok ?	1. Bagaiman pendapat anda apakah layanan bimbingan kelompok yang dilakukan guru BK untuk mencegah <i>game online</i> lebih efektif ?	1. Menghemat waktu dan mudah dipahami sehingga saya mudah mengerti bahaya karena terlalu banyak bermain game daripada belajar jadi menurut saya sangat efektif.

Nama : M Rangga Putra (Siswa)

Alamat : Kemantan

Waktu Wawancara : 10.00-10.30 WIB, 23 Maret 2022

Tempat Wawancara : SMP N 26 Kerinci

No	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana layanan yang diberikan guru BK kepada peserta didik untuk menghindari bermain <i>game online</i> ?	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah layanan yang diberikan guru BK untuk mencegah anda bermain <i>game online</i> ?2. Bagaimana pendapat anda terhadap layanan bimbingan kelompok ?	<ol style="list-style-type: none">1. Bimbingan yang dilakukan guru BK adalah bimbingan dalam bentuk kelompok2. Sangat membantu dan lebih mudah untuk dipahami
2.	Bagaimana hasil yang dicapai guru BK setelah kegiatan bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan kelompok di SMP N 26 Kerinci ?	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah layanan bimbingan kelompok yang diberikan guru BK bisa memberikan efek positif terhadap diri anda ?2. Bagaimana pendapat anda setelah diadakan bimbingan kelompok ini apa yang ingin anda	<ol style="list-style-type: none">1. iya saya menjadi faham dan menyadari beberapa hal yang dilakukan secara berkelanjutan tidak semuanya bermanfaat untuk diri kita2. saya akan berusaha untuk mementingkan pelajaran

		lakukan setelah ini ?	daripada hiburan
3.	Bagaimanakah peran guru BK dalam mencegah bermain <i>game online</i> melalui layanan bimbingan kelompok ?	1. Bagaiman pendapat anda apakah layanan bimbingan kelompok yang dilakukan guru BK untuk mencegah <i>game online</i> lebih efektif ?	1. Iya Bimbingan yang dilakukan sangat membantu dan menambah wawasan tentang pentingnya mangatur waktu



Lampiran 7. Biografi Penulis

BIOGRAFI PENULIS



Yeka Gusmita, lahir di Desa Pendung Hilir, Kec. Air Hangat, Kab. Keinci, Prov. Jambi pada tanggal 07 Agustus 1999. Anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Midi dan Ibu Irianti. Pendidikan dimulai dari SDN 34/III Pendung Hilir dari tahun 2005 dan lulus di tahun 2011 kemudian ditahun yang sama penulis melanjutkan sekolah di SMP 24 Kerinci dan lulus di tahun 2014, dan di tahun yang sama penulis melanjutkan sekolah di SMA N 2 Kerinci dan lulus di tahun 2017. Kemudian melanjutkan penempuh program Pendidikan Strata Satu di (S1) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci dan Alhamdulillah selesai pada tahun 2022.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI