

## Membangun Pendidikan Berkualitas: Peran Krusial Guru BK dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Siswa

Maharani Fairuz Salsabila<sup>1</sup>, Fadillah Faizatun Azzahra<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Semarang, maharani06rri@students.unnes.ac.id

<sup>2</sup> Universitas Negeri Semarang, fadillahfaizatunazzahra@students.unnes.ac.id

### Abstrak

*Artikel ini merupakan kajian konseptual yang bertujuan untuk menganalisis dampak kecanduan game online terhadap penurunan minat belajar siswa serta peran strategis Guru Bimbingan dan Konseling (BK) dalam mengatasi masalah tersebut. Kecanduan game online telah menjadi fenomena serius yang mengkhawatirkan, di mana banyak siswa menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game sehingga mengabaikan tanggung jawab akademiknya. Kondisi ini sering kali dipicu oleh pola asuh orang tua yang memberikan gadget sejak dini tanpa pengawasan, menyebabkan siswa kehilangan fokus belajar, menunda tugas, dan mengalami penurunan prestasi akademik. Hasil telaah literatur menunjukkan bahwa intervensi Guru BK melalui pendekatan preventif dan kuratif dapat membantu siswa mengendalikan kebiasaan bermain game secara berlebihan. Pendekatan preventif mencakup edukasi mengenai dampak negatif game online, sedangkan pendekatan kuratif dapat berupa konseling individu dan kelompok, pelatihan manajemen waktu, serta peningkatan motivasi belajar. Kolaborasi antara Guru BK, orang tua, guru mata pelajaran, dan pihak sekolah sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengurangan ketergantungan pada game online. Dengan intervensi yang tepat, Guru BK berperan krusial dalam membantu siswa menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan tanggung jawab akademik, sehingga dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan berkelanjutan.*

**Kata Kunci:** Kecanduan game online, peran Guru BK, pendidikan.

**How to Cite:** Maharani Fairuz Salsabila 1, S Fadillah Faizatun Azzahra 2. (2025). Membangun Pendidikan Berkualitas: Peran Krusial Guru BK dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Siswa. *Prosiding SEMBIONA* (pp. XX-XX). Kupang: Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana. DOI: <https://doi.org/10.24036/XXXXX>



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author and BK FKIP, Universitas Nusa Cendana

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting pada era sekarang ini, dikarenakan jika seseorang yang tidak memiliki pengetahuan yang cukup maka sulit untuk memahami atau mengatasi masalah yang terjadi pada perkembangan zaman ini. Tanpa pendidikan setiap manusia sulit untuk berkembang menuju ke arah yang lebih maju, pendidikan sangat penting untuk semua orang mulai dari anak kecil sampai orang dewasa karena pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan mencerdaskan potensi yang ada pada diri seseorang. Semakin bertumbuh dan berkembangnya setiap individu maka individu tersebut harus memiliki pengetahuan yang luas, kepribadian yang baik dan menjadi seorang pribadi yang bertanggung jawab. Pendidikan memiliki arti yaitu pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian (Wesa et al., 2024). Pendidikan berkualitas merupakan fondasi utama dalam membangun generasi yang kompeten dan berkarakter. Namun, di era digital yang semakin maju, tantangan baru muncul dalam bentuk kecanduan *game online* yang mengancam pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Data global menunjukkan bahwa sekitar 34% populasi dunia adalah gamer aktif, dengan prevalensi kecanduan game mencapai 5% pada kelompok remaja dan dewasa muda. Di Indonesia, 34% pengguna *game online* adalah anak-anak dan remaja, banyak di antaranya menunjukkan gejala penurunan motivasi belajar, isolasi sosial, dan gangguan kesehatan mental (Sun et al., 2023).

Pendidikan tidak hanya terbatas pada pembelajaran di sekolah, ia esensial untuk kehidupan sehari-hari dan kelangsungan hidup kita. Sayangnya, kualitas pendidikan di negara kita terhambat oleh sikap meremehkan guru dan proses belajar di sekolah. Remaja banyak yang terbuai dengan "dunia maya" dan mengabaikan pendidikan pribadi mereka. Salah satu contoh nyata dampaknya adalah penurunan moral. Banyak anak zaman sekarang menunjukkan moral yang rendah, kurangnya sopan santun, dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Ini menimbulkan pertanyaan besar: bagaimana Indonesia bisa maju dan meningkatkan kualitas pendidikan jika generasi mudanya enggan belajar dan sering mengeluh (Kurniawati, 2022).

Saat ini pendidikan sedang tidak baik-baik saja, banyak siswa di sekolah asik dengan gadgetnya masing-masing, apalagi ketika mereka diperbolehkan membawa handphone ke sekolah, mereka senang karena bisa bermain handphone di sekolah, bukan untuk belajar, tetapi melainkan bermain bersama teman-temannya. Kemudian jika dilihat tingkat motivasi belajar saat ini menurun, akibatnya anak lebih sering memainkan gadgetnya ketimbang belajar dan mengeksplorasi hal baru, siswa zaman sekarang lebih asik di depan layar. Hal ini didukung oleh penelitian (Harun S Arsyad, 2020) tingkat motivasi belajar siswa di sekolah menurun karena sebagian siswa lebih senang sejak siswa diperbolehkan membawa gadget ke sekolah.

*Game online* membuat siswa-siswi usia remaja SMP SMA menjadi kecanduan untuk memainkannya terus-menerus. *Game online* merupakan beberapa permainan yang dimainkan di Handphone dan komputer dengan jaringan internet, yang dapat dimainkan juga secara bersamaan dengan teman-teman dalam satu permainan yang sama. Menurut (Ardhiya et al., 2022) *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan

internet, game ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, handphone serta perangkat lainnya.

*Game online* menjadi bentuk permainan yang banyak digemari oleh berbagai kalangan. Proses wawancara beberapa pecandu dari Kupang di wilayah Nusa Tenggara Timur yang dilakukan oleh (Lebho et al., 2020) menunjukkan bahwa remaja biasanya menghabiskan lebih dari 2-8 jam sehari untuk bermain game online. Namun, pada remaja laki-laki membutuhkan lebih banyak waktu bermain yang digunakan, yaitu sekitar 4-8 jam/ hari. *Game online* ini dapat menjadi kecenderungan untuk membuat pemainnya berlama-lama di depan komputer hingga melupakan waktu belajar, waktu makan, waktu tidur, dan melakukan hubungan dengan lingkungan di dunia nyata karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya.

Dampak secara psikis, remaja yang mengalami kecanduan akan terus memikirkan game yang sering dimainkan, sulit berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, melakukan apapun untuk bisa bermain game lagi, dan secara fisik terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak (Lebho et al., 2020) Kekuatan tubuh semakin lemah jika kurang beraktivitas dan hanya diam saja di depan layar. Hal ini juga dapat membuat remaja sulit berinteraksi dengan orang lain, dan tidak percaya diri pada dirinya sendiri, karena terlalu banyak menggunakan handphone tidak ada komunikasi dengan orang sekitarnya.

Hal ini perlu penanganan khusus dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa, salah satunya adalah dengan peran dari seorang guru BK atau konselor sekolah. Guru BK atau konselor memiliki peranan yang sangat penting dalam mengentaskan permasalahan yang dihadapi siswa serta dapat membina atau membentuk tingkah laku positif pada diri siswa. Menurut Winkell (dalam (Batubara S Dina, 2022) konseling adalah serangkaian kegiatan pokok dalam bentuk bimbingan tujuan agar konseli dapat mengambil keputusan sendiri atas dasar tanggung jawab terhadap berbagai persoalan yang dihadapinya.

Menurut Tolbert (dalam Batubara S Dina, 2022) konseling adalah hubungan seseorang dengan orang lain yang dilakukan dengan tatap muka antara dua orang dalam mana konselor melalui hubungan tersebut mampu menunjukan kemampuan- kemampuan dalam upaya memberikan solusi yang terbaik dari apa yang dialami oleh klien. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 111 Tahun 2014 tujuan Bimbingan dan Konseling (dalam Batubara S Dina, 2022) mengatakan tujuan umum bimbingan dan konseling adalah untuk membantu membantu peserta didik atau konseli agar dapat mencapai kematangan dan kemandirian dalam kehidupannya serta menjalankan tugas-tugas perkembangannya yang mencakup aspek pribadi, sosial, belajar, karir, secara utuh dan optimal.

Guru BK memiliki peran penting dalam mengarahkan siswa dalam memberikan bantuan kepada siswa menuju proses kematangannya terutama dalam penggunaan *game online*. Guru BK perlu berkomunikasi kepada siswa untuk memberi arahan yang positif dalam penggunaan *game online*. Dengan pemberian layanan BK yang tepat diharapkan siswa mampu memahami arahan yang diberikan. Menurut (Fakhrozi et al., 2023) menjelaskan bahwa bimbingan konseling dapat menjadi alat untuk mengatasi masalah perilaku siswa, termasuk masalah penggunaan *game online* yang kian meningkat. Layanan tersebut bisa juga digunakan kepada

siswa yang benar-benar sering bermain *game online* setiap saat. Tentunya *game online* akan mengakibatkan siswa kecanduan bermain game dan membawa dampak negatif apabila tidak segera diatasi.

Secara khusus, Guru BK berperan sebagai garda terdepan dalam mengidentifikasi gejala kecanduan *game online*, memberikan intervensi dini, dan merancang program pencegahan yang efektif. Namun, tantangan seperti kurangnya pemahaman guru BK tentang penanganan kecanduan digital, minimnya kolaborasi dengan orang tua, dan pengaruh kuat lingkungan sosial siswa seringkali menjadi kendala dalam penanganan kasus ini. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis peran krusial Guru BK dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa, sekaligus mengeksplorasi strategi intervensi yang dapat diterapkan di sekolah.

## METODE PENELITIAN

Penulisan artikel ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan analisis konseptual. Menurut (Darmalaksana, 2020) artikel konseptual menampilkan data-data hasil penggalan sumber data dari tinjauan pustaka dan bertujuan untuk memahami sebuah fenomena dalam konteks ilmiah yang didasarkan pada literatur yang dijabarkan. Dalam penulisan artikel ini bersumber dari jurnal dan artikel yang relevan terkait peran guru BK dalam mengatasi kecanduan game online untuk membangun pendidikan yang berkualitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *Game Addiction* menurut Grant dan Kim, (dalam Batubara S Dina, 2022). Menurut Weinstein (dalam (Batubara S Dina, 2022) seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game online dan seolah-olah game ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya. Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah internet *addictive disorder*. Jadi, adiksi game online adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap game online dengan ingin melakukan secara terus menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu. Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya.

Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Kecanduan *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, tapi tidak membuat pemainnya berusaha untuk berhenti atau mengurangi aktifitas bermain *game online* karena merasa sulit untuk keluar dan berhenti memainkan game online. Jadi, bagi para pecandu *game online* akan sulit untuk mengontrol atau mengendalikan dirinya dan berhenti atau setidaknya mengurangi waktu dan kuantitas bermain *game online* nya (Akbar, 2020). Individu yang kecanduan cenderung

mengisolasi diri dari interaksi dunia nyata, mengalami penurunan empati, dan kesulitan menyelesaikan konflik secara sehat (Satura S Rifayani, 2024).

Dalam beberapa waktu terakhir, penetrasi internet dan teknologi digital telah mengubah banyak aspek kehidupan masyarakat, termasuk cara anak-anak dan remaja menghabiskan waktu luang mereka. Bermain *game online*, yang sekarang mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone, telah menjadi kegiatan populer yang tidak hanya menghibur tapi juga seringkali menuntut waktu dan perhatian yang signifikan (Holmarsdottir et al., 2024).

*Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Tantangan dalam game ini yang menjadi salah satu pemicat untuk seorang pemain memainkan *game online* dengan melupakan waktu yang ada apalagi memainkan dalam kelompok untuk melawan kelompok yang lain. Ketika seseorang mencapai pada tingkatan ini, maka orang tersebut mengalami kecanduan. Kebanyakan yang menjadi kecanduan game online adalah para remaja, di mana pada masa remaja mereka mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan dan salah satunya adalah *game online* (Suplig, 2017).

## 2. Gejala siswa kecanduan *game online*

Gejala kecanduan dalam *game online* ini merupakan gejala psikologis dan fisik tubuh pada anak tersebut. (Lemens dalam (Lebho et al., 2020) mengatakan bahwa hasil riset-riset kecanduan *game online* ini mengalami beberapa gejala seperti *Salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain game online yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (cenderung untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah).

Menurut (Adiningtiyas, 2017) gejala kecanduan *game online* adalah yang pertama, siswa bermain game online seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam). Kedua, siswa bermain *game online* untuk kesenangan, cenderung seperti tak kenal Lelah dan mudah tersinggung saat dilarang dan memberontak apabila dilarang untuk bermain. Ketiga, Mengorbankan kegiatan sosial, dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain, ia hanya makan, minum, berinteraksi dengan teman sebaya atau belajar.

Seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* ketika ia mengalami beberapa gejala yang mengarah ke gangguan secara klinis. Gangguan tersebut disebut dengan *Internet Gaming Disorder* dalam DSM V (del Barrio, 2004) jika memenuhi lima atau lebih dari gejala-gejala berikut dalam periode 12 bulan:

1. Preokupasi dengan permainan internet (individu berpikir tentang aktivitas permainan sebelumnya atau menantikan untuk memainkan game berikutnya). Game online menjadi aktivitas dominan dalam kehidupan sehari-hari. Catatan: Gangguan ini berbeda dari perjudian internet, yang termasuk dalam gangguan perjudian.
2. Gejala penolakan saat bermain game online (gejala-gejala ini biasanya digambarkan

seperti mudah tersinggung, kecemasan atau kesedihan, tetapi tidak ada tanda-tanda fisik dari penolakan farmakologis).

3. Toleransi – kebutuhan untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game online
4. Kegagalan dalam mengontrol partisipasi dalam bermain *game online*
5. Kehilangan minat pada hobi sebelumnya dan hiburan, kecuali permainan internet
6. Terus-menerus bermain *game online* secara meskipun mengetahui masalah psikososial.
7. Membohongi anggota keluarga, terapis, atau orang lain mengenai jumlah permainan internet.
8. Menggunakan *game online* untuk melarikan diri atau meredakan suasana hati negatif (misalnya, perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan)
9. Membahayakan diri akan kehilangan hubungan yang signifikan seperti pekerjaan, kesempatan Pendidikan dan karir, karena selalu bermain *game online*.

Dari hasil penelitian-penelitian di atas menjelaskan bahwa gejala kecanduan *game online* adalah bagaimana sikap anak terhadap waktunya, yang ia habiskan setiap hari untuk bermain *game online* berjam-jam (lebih dari tiga jam). Siswa menjadi lupa akan hobi lamanya dan menjadikan game bukan hanya sekedar hiburan. Gejala lain dari kecanduan *game online* dapat mengakibatkan individu merasa mudah tersinggung, cemas dan merasa sedih. hal lain yang lebih parah anak tersebut juga dapat melakukan kebohongan pada orang di sekitar.

*Game online* telah menjadi prioritas utama, bahkan sampai mengganggu sekolah dan hubungan sosial. Meskipun individu tersebut tahu dapat menyebabkan masalah, rasanya sulit sekali berhenti. Anak akan menjadi sering bertengkar dengan orang lain karena waktu bermain *game online* berlebihan.

### 3. Dampak Kecanduan Game terhadap Kualitas Pendidikan

Dampak pada siswa yang kecanduan *game online* membuat anak menjadi menurun dalam aspek kesehatan, aspek psikologis dan aspek sosial (Mai Sri Lena et al., 2023). Hal ini karena anak tersebut terlalu banyak bermain *game online* hingga lupa dengan kesehariannya, di mana ia sebenarnya dapat melakukan aktivitas lain seperti berolahraga, belajar dan bermain atau berinteraksi dengan teman sebayanya. Dalam penelitian (Karo et al., 2023) menjelaskan beberapa dampak yang terjadi akibat kecanduan *game online*;

#### 1. Aspek Kesehatan

Kecanduan *game online* dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik, menyebabkan penurunan daya tahan tubuh dan kelemahan akibat kurangnya aktivitas fisik. Selain kurang makan dan tidur yang cukup juga turut melemahkan stamina, membuat tubuh anak mudah lelah dan rentan terhadap penyakit.

#### 2. Aspek Psikologis

Terlalu banyak bermain *game online* dapat menyebabkan kesehatan mental menurun pada anak. Paparan terus-menerus terhadap konten kekerasan dan kriminal, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja. Mereka bisa mulai berpikir bahwa kehidupan nyata mirip dengan dunia game online. Hal ini mengakibatkan anak menjadi mudah emosi, marah,

cemas dan mengucapkan kata kasar

### 3. Aspek Akademik

Bermain *game online* secara berlebihan dapat menurunkan performa akademik remaja. Waktu luang yang seharusnya dapat dipakai untuk belajar tetapi malah mereka gunakan untuk bermain *game online*. Hal ini sangat mengganggu daya konsentrasi remaja, sehingga mereka tidak mampu menyerap pelajaran yang diberikan oleh gurunya secara maksimal.

### 4. Aspek Sosial

Dunia nyata menjadi dunia fantasi/maya bagi penikmat *game online*. Banyaknya remaja sekarang yang masuk tenggelam dalam dunia fantasi. Hal ini menyebabkan hilangnya kontak dengan realitas, sehingga mengurangi interaksi sosial di dunia nyata. Meskipun terdapat interaksi secara *online*, tetapi malah justru menurunkan sosialisasi secara kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya umumnya akan kesulitan berinteraksi di dunia nyata dan menunjukkan sikap antisosial. Yaitu tidak memiliki keinginan di dunia nyata dan menunjukkan sikap antisosial, yaitu tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, atau teman-teman

### 5. Aspek Keuangan

Banyaknya *game online* yang tidak gratis, di dalam permainan *game online* juga terkadang terdapat item-item/karakter dalam game tersebut untuk dibeli. Hal ini menjadikan anak-anak tertarik untuk membelinya, dan hal ini pastinya membutuhkan biaya yang tidak sedikit, karena item-item yang tersedia menggiurkan penikmat game online. Tetapi bagi remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri berpotensi berbohong kepada orang tua untuk mendapatkan uang demi memenuhi kebutuhan bermain game.

Dalam penelitian (Harun S Arsyad, 2020) dampak pada *game online* ternyata memiliki dampak positif dan negatif nya. Dampak positif pada *game online* yaitu untuk dijadikan media hiburan untuk peserta didik ketika sedang merasa lelah belajar. Kemudian bermain *game online* ini memiliki pengaruh positif pada pengembangan IQ, *game online* juga dapat meningkatkan memori mereka. Dampak negatif pada *game online* ini seperti anak menjadi lupa waktu dan menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain *game online*, mereka akan ketagihan dan memiliki rasa ingin memainkannya terus-menerus. Akibatnya anak mengalami gangguan penyakit seperti mata minus karena selalu terpapar oleh layar handphone atau komputer. Pengaruh negatif lainnya dapat menyebabkan moral dan perilakunya menurun karena anak memiliki sikap egois, bersikap seenaknya dan keras kepala. Anak yang sudah kecanduan game online biasanya bersikap menutup diri dari dunia luar, sehingga jarang berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Hal lain yang umum terjadi yaitu menurunnya motivasi belajar mereka, karena mereka lebih asik bermain game daripada untuk belajar akademik.

Namun dampak negatifnya *game online* memiliki sejumlah dampak negatif yang perlu diwaspadai. Pertama, banyak game dirancang untuk menimbulkan adiksi, yang menguntungkan pengembang melalui peningkatan pembelian dalam game. Kedua, game

online dapat mendorong perilaku negatif, seperti pencurian identitas (ID) game atau akun media sosial lain untuk mengambil item atau uang virtual. Ketiga, lingkungan *game online* seringkali memicu penggunaan bahasa kasar dan kotor di kalangan pemain. Keempat, *game online* dapat menyebabkan terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, seperti ibadah, tugas sekolah, atau pekerjaan, karena pemain terikat pada misi game atau terlalu asik bermain. Kelima, terjadi perubahan pola makan dan istirahat pada para gamer karena kontrol diri yang menurun, menyebabkan waktu makan tidak teratur dan sering begadang. Keenam, *game online* dapat menimbulkan pemborosan finansial untuk kuota internet atau pembelian dalam game, bahkan mendorong tindakan kriminal seperti berbohong, mencuri, atau menipu demi kepuasan bermain. Terakhir, duduk berjam-jam di depan komputer secara terus-menerus mengganggu kesehatan fisik (Mai Sri Lena et al., 2023).

#### 4. Pendidikan Berkualitas di Era Digital

Pendidikan berkualitas adalah suatu proses pembelajaran di mana peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan yang diperoleh di sekolah serta mengembangkan teori-teori yang telah dipelajari (Jasa et al., 2025). Pendidikan ini tidak membuat anak menjadi pasif atau bodoh, melainkan memungkinkan mereka untuk tumbuh dan berkembang secara bebas dan mandiri. Pendidikan berkualitas adalah pendidikan yang menyediakan lingkungan dan metode efektif dan efisien untuk mengembangkan potensi siswa secara holistik. Pendidikan ini bertujuan untuk menciptakan siswa, berpengetahuan luas, kreatif dan berwawasan global. Menurut definisi yang lebih luas, pendidikan berkualitas juga mencakup proses pengembangan keterampilan, nilai, dan sikap yang membantu peserta didik menjadi kompeten dan siap menghadapi kehidupan, baik melalui pengalaman formal maupun informal. Pendidikan berkualitas mampu membebaskan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, dan buruknya akhlak, sehingga menghasilkan individu yang berakhlak mulia dan memiliki kemampuan akademik tinggi (Putra Aryana, 2020).

Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi tantangan serius, karena siswa saat ini terlalu banyak dalam penggunaan gawai yang tidak terkontrol. Di mana seharusnya, para remaja dapat menjadi pelopor kemajuan akademik. Namun, kurangnya motivasi belajar membuat mereka lebih memilih bermain *game online* daripada belajar, padahal pendidikan adalah investasi jangka panjang yang sangat bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat luas.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berkembang pesat seiring dengan globalisasi. Hal ini menyebabkan interaksi dan penyebaran informasi berlangsung sangat cepat. Perkembangan ini membawa dampak positif dan negatif bagi setiap negara. Di era digital ini, persaingan antarnegara semakin ketat, menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memegang peran penting dalam pengembangan sumber daya manusia, ini menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam (Ardhiya et al., 2022) penelitian ini mengatakan menuju pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*) 2030, penyelenggaraan pendidikan menjadi sebuah tantangan bagi berbagai negara di dunia untuk membangun sistem pendidikan yang berkualitas, merata, mudah diakses, dan adil. Terlebih dengan hadirnya SDGs yang ditetapkan dalam *United Nasional General Assembly on 2030 Development Agenda* pada 2015 lalu, mendorong negara-negara di seluruh dunia untuk mewujudkan 17 tujuan SDGs dan



salah satunya adalah tujuan nomor empat yaitu pendidikan yang inklusif dan berkualitas setara, juga mendukung kesempatan belajar seumur hidup bagi semua. Sayangnya Indonesia masih menghadapi sejumlah persoalan dalam penyelenggaraan pendidikan, yang berdampak pada kemunduran kualitas pendidikan nasional. Padahal, pendidikan adalah kunci kemajuan dan masa depan bangsa. Tanpa pendidikan yang kuat, sulit bagi suatu negara untuk maju dan bersaing di kancah global.

Pendidikan digital adalah sebuah konsep atau metode pengajaran yang memanfaatkan berbagai media multimedia seperti komputer, laptop, *smartphone*, video, audio, dan visual untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa (Bowen et al., 2013) dalam hal ini positif jika penggunaan media digital ini digunakan sebagai media pembelajaran, untuk mencari tahu lebih luas tentang pelajaran-pelajaran yang belum jelas di sekolah, mengeksplor pengetahuan akademik maupun non akademik, dapat berinteraksi dengan orang banyak dengan jejaring online dan bahkan dapat membuat inovasi atau teknologi baru dari penggunaan digital.

Fakta di lapangan mendukung kekhawatiran ini. Sebuah berita dari Kompas.com pada 22 November 2023 dengan judul "Survei PISA 2022: Kemampuan Literasi, Numerasi, dan Sains Pelajar Indonesia Masih stagnan" menunjukkan bahwa meskipun ada sedikit peningkatan, skor kemampuan literasi, numerasi, dan sains pelajar Indonesia masih berada di bawah rata-rata OECD. Hal ini mengindikasikan bahwa masalah kualitas pendidikan kita belum teratasi sepenuhnya, dan salah satu faktor pemicunya bisa jadi adalah kurangnya motivasi belajar dan dampak gawai yang belum terkontrol. Hal ini menjadi pekerjaan rumah besar bagi kita semua untuk mengembalikan semangat belajar dan moralitas pada generasi penerus bangsa (Prasasti, Intan. Ameli; Sitohang, Heseikel; Fauziah, 2022). Dalam (Annisa S Atun, 2023) kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan cara:

1. Meningkatkan Prestasi Akademik melalui ujian nasional atau ujian daerah yang mengukur kompetensi dan pengetahuan siswa secara menyeluruh. Selain itu, perbaikan tes bakat, sertifikasi kompetensi, dan pengembangan profil portofolio juga penting untuk mengukur kemampuan secara lebih komprehensif
  2. Pembentukan Kelompok Sebaya, dalam pembentukan kelompok teman sebaya mereka akan mendorong pembelajaran kooperatif, karena akan terjadi interaksi bertukar pendapat satu sama lain, sehingga meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa melalui interaksi dan dukungan teman sebaya
  3. Menciptakan Kesempatan Belajar Baru, seperti mengubah jam sekolah menjadi pusat belajar sepanjang hari dan tetap membuka sekolah pada jam-jam libur, sehingga siswa memiliki lebih banyak waktu dan kesempatan untuk belajar secara intensif dan fleksibel
  4. Meningkatkan Pemahaman dan Penghargaan Belajar, melalui pemberian penghargaan atas pencapaian akademik dan mendorong penguasaan materi secara mendalam agar siswa lebih menghargai proses belajar dan hasil yang diperoleh
  5. Membantu Siswa Memperoleh Pekerjaan, menawarkan kursus-kursus yang relevan dengan keterampilan kerja, sehingga siswa lebih siap dan memiliki kemampuan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja setelah lulus.
- Pembentukan Kelompok Sebaya: Membentuk kelompok belajar sebaya yang mendorong pembelajaran kooperatif, sehingga meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa melalui interaksi dan dukungan teman sebaya.

## 5. Peran Strategis Guru BK dalam mengatasi Kecanduan Game

Guru bimbingan dan konseling berperan dalam berbagai upaya untuk mengungkapkan masalah yang dihadapi siswa apalagi bagi siswa yang memiliki masalah dalam belajar terkait dengan kecanduan *game online*. Untuk itu, guru BK di harapkan bisa ikut aktif mengawasi perkembangan siswa di sekolah. Adapun strategi yang dilakukan guru BK untuk mengatasi kecanduan game online antara lain yaitu pada penelitian yang dilakukan (Fakhrozi et al., 2023) Peran Guru BK dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada siswa Salah satunya adalah dengan layanan bimbingan kelompok. Pemberian layanan bimbingan kelompok dilakukan dengan tujuan agar siswa mampu bersikap bijak dalam bermain game online. Kedua, dalam menangani kasus siswa yang telah mengalami kecanduan berat dengan game online, alternatif solusi yang dilakukan oleh Guru BK adalah dengan cara melakukan konseling individu pada siswa, dan juga bekerja sama dengan orang tua siswa. Ketiga memberikan aturan bagi siswa untuk membatasi penggunaan gadget, siswa diminta untuk meletakkan perangkat elektroniknya di loker ketika akan mulai memasuki kegiatan pembelajaran. Keempat, Guru BK berperan sebagai informator, mediator, motivator, evaluator dan bagi siswa, orang tua siswa, guru mata pelajaran, wali kelas, staf maupun kepala sekolah serta pihak lingkungan masyarakat.

Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Wesa et al (2024) Guru Bimbingan dan Konseling (BK) memegang peran multidimensional dalam menangani kecanduan game online pada siswa. Sebagai konselor, guru BK melakukan pendekatan individual melalui konseling dan kunjungan rumah untuk mengidentifikasi akar masalah serta memberikan terapi kognitif-perilaku. Dalam kapasitasnya sebagai konsultan, guru BK berkolaborasi dengan orang tua dan guru untuk menyusun solusi konkret seperti pengaturan waktu bermain . Peran sebagai agen perubahan diwujudkan melalui program pengalihan seperti ekstrakurikuler dan jadwal belajar terstruktur, sementara sebagai agen pencegahan, guru BK memberikan bimbingan klasikal tentang literasi digital dan dampak kecanduan game Selain itu, guru BK juga berfungsi sebagai koordinator yang mengintegrasikan peran sekolah, orang tua, dan tenaga profesional dalam pemantauan berkala. Implementasi holistik ini didasarkan pada Permendikbud No. 111 Tahun 2014 dan bertujuan untuk memulihkan keseimbangan akademik, sosial, serta kesehatan mental siswa.

Lalu hasil penelitian menurut Journal et al (2024) Guru Bimbingan dan Konseling (BK) memainkan peran krusial dalam menangani siswa kecanduan game online Higgs Domino (Scatter) melalui empat pendekatan utama. Pertama, sebagai agen pencegahan dan edukasi, Guru BK memberikan pemahaman komprehensif tentang dampak negatif kecanduan game, termasuk risiko kesehatan, penurunan prestasi belajar, dan gangguan interaksi sosial. Mereka juga mengedukasi siswa tentang penggunaan bijak teknologi dengan mengajarkan manajemen waktu bermain serta pentingnya menyeimbangkan aktivitas *online* dan *offline*. Kedua, melalui konseling dan pendampingan, Guru BK melakukan pendekatan individual untuk membantu siswa memahami akar masalah kecanduan sekaligus mengembangkan solusi personal. Pendampingan juga dilakukan secara kelompok melalui forum diskusi yang memungkinkan siswa berbagi pengalaman dan saling mendukung. Ketiga, Guru BK berperan sebagai fasilitator kolaborasi dengan orang tua dengan memberikan panduan tentang tanda-

tanda kecanduan, strategi pengawasan di rumah, serta melibatkan keluarga dalam proses pemulihan. Keempat, Guru BK mengoptimalkan jejaring profesional dengan berkoordinasi dengan psikolog atau tenaga ahli lainnya untuk penanganan kasus yang membutuhkan intervensi khusus. Keempat peran ini terintegrasi dalam upaya sistematis untuk memulihkan keseimbangan kehidupan akademik dan sosial siswa.

Berdasarkan kajian dari berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa Guru Bimbingan dan Konseling (BK) memiliki peran utama yang sangat penting dalam menangani masalah kecanduan game online pada siswa sekaligus membangun pendidikan yang berkualitas. Secara menyeluruh, Guru BK berperan sebagai pihak yang mencegah masalah melalui pendidikan tentang penggunaan internet sehat dan kegiatan kelompok untuk menumbuhkan kesadaran akan bahaya game online serta cara bermain yang bijak, yang pada akhirnya mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif. Untuk siswa yang sudah mengalami kecanduan, pendekatan konseling pribadi dan perubahan perilaku diterapkan untuk menemukan penyebab masalah dan membantu mengubah kebiasaan bermain game yang tidak terkontrol, sehingga siswa dapat kembali fokus pada pembelajaran dan mengoptimalkan potensi akademiknya.

Guru BK bertindak sebagai penghubung dengan menjalin kerja sama erat bersama orang tua melalui pertemuan khusus dan kunjungan ke rumah, serta membangun jaringan dengan psikolog untuk menangani kasus-kasus yang lebih serius, yang merupakan bagian integral dari upaya menyeluruh untuk menciptakan sistem pendidikan yang holistik dan berkelanjutan. Di tingkat sekolah, peran Guru BK sebagai pengkoordinasi diwujudkan melalui penyusunan program teratur seperti kegiatan pengganti yang menarik, aturan pembatasan penggunaan HP, dan sistem pemantauan rutin yang melibatkan semua pihak terkait, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan.

Pelaksanaan berbagai cara ini, yang mengacu pada Permendikbud No. 111 Tahun 2014 dan prinsip-prinsip psikologi, terbukti berhasil tidak hanya dalam mengurangi kecanduan tetapi juga dalam mengembalikan keseimbangan antara belajar dan kehidupan sosial siswa, yang merupakan pondasi penting untuk mewujudkan pendidikan berkualitas yang mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Dengan demikian, berbagai upaya yang saling terkait ini menunjukkan betapa pentingnya peran Guru BK dalam menciptakan lingkungan sekolah yang siap menghadapi tantangan di era digital sekaligus membangun sistem pendidikan yang benar-benar berkualitas, dimana siswa tidak hanya bebas dari kecanduan game online tetapi juga mampu mengembangkan seluruh potensi akademik dan sosial mereka secara optimal.

## **6. Faktor Pendukung dan Penghambat Peran Guru BK dalam Mengatasi Kecanduan Game Online**

### **a. Faktor Pendukung Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Kecanduan Game Online**

Sekolah merupakan titik tengah seorang anak belajar bagaimana bersikap mendewasakan diri, mulai dari proses berpikir hingga tindakan yang akan diambil. Dalam mereduksi kecanduan game online, disekolah ada pihak yang berperan dan dapat membantu proses pelaksanaan kegiatan secara aktif untuk mengatasi

kecanduan game online.

1) Keluarga (Orang Tua)

Keluarga merupakan inti dari suatu proses bagaimana seorang anak menjalani kehidupan sehari – hari. Dalam hal ini peran keluarga sangat dibutuhkan dalam mereduksi anak yang kecanduan game online. Baik dari cara satu keluarga (orang tua) mendidik, bentuk relasi antar anggota, keluarga dengan anak, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebagai pimpinan tertinggi didalam suatu sekolah mempunyai tugas yang kompleks dan sangat menentukan maju mundurnya suatu sekolah. Perencanaan program sekolah yang menyangkut tujuan untuk mengatasi kecanduan game online yang ingin dicapai, materi belajar baik yang bersifat akademis maupun yang bersifat praktis, sampai kepada hal yang terkait peserta didik merupakan tugas pokok bersama kepala sekolah. Dalam hal ini kepala sekolah menjadi pengawas pokok setiap elemen-elemen yang ada dibawah jajarannya termasuk peserta didik yang diarahkan sehingga dapat mengurangi kecanduan game online, kepala sekolah juga dapat berperan dalam mengkoordinasikan kepada peserta didiknya untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada.

3) Wali Kelas / Guru Mata Pelajaran

Guru mata pelajaran / wali kelas dalam tindakan ini atau penerapan program pendidikan di sekolah memiliki peranan yang penting juga. Di dalam kegiatan belajar mengajar guru juga dapat memasukkan materi tentang *game online* serta memberitahukan apa dampak dari bermain *game online* tersebut.

4) Guru Bimbingan dan Konseling

Pelayanan Bimbingan dan Konseling di sekolah merupakan usaha membantu peserta didik dalam pengembangan kehidupan pribadi, sosial, belajar, serta perencanaan dan pengembangan karier. Pelayanan bimbingan dan konseling memfasilitasi berbagai perkembangan peserta didik secara individual, kelompok dan klasikal.

Berdasarkan penelitian (Simarmata S Citra, 2020) bahwasanya kecanduan internet/game online sangat berpengaruh terhadap keterampilan sosial, dan Guru BK sangat memiliki kontribusi atau faktor pendukung dalam menangani atau mengatasi kecanduan tersebut. Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa antara lain: orangtua siswa, kepala sekolah, wali kelas, guru BK serta diri siswa itu sendiri.

**b. Faktor Penghambat Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online***

Guru bimbingan dan konseling berperan penting dalam menyelesaikan semua permasalahan siswa terutama jika berkaitan dengan belajar maupun perilaku yang negatif ada banyak cara yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan siswa

(Syahdana S Nurlela, 2021). Namun ketika membantu siswa dalam mengatasi masalah yang di hadapinya ada pula faktor yang penghambatnya.

1) Faktor Internal

Faktor penghambat peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa, terdapat beberapa faktor penghambat yaitu diri siswa sendiri.

Mengapa di katakan diri siswa itu sendiri ? Karena jika diri siswa itu sendiri tidak mampu untuk merubah pola pandang dan pola hidupnya sendiri tentang *game online*, bagaimana orang lain bisa merubahnya. Jika niatnya saja untuk merubah diri belum tertanam di diri siswa tersebut.

2) Faktor Eksternal

Faktor penghambat peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa, terdapat beberapa faktor penghambat eksternal diantaranya lingkungan yang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang kurang baik, orangtua/keluarga.

Dalam penelitian (Suplig, 2017) “ketika seseorang mengalami kecanduan *game online* maka itu akan sangat mempengaruhi kecerdasan sosial dimana orang tersebut akan sulit bersosialisasi dengan orang lain dan lebih suka bersosialisasi di dunia maya. Dalam penelitian (Batubara S Dina, 2022) “orang-orang yang menggunakan kemajuan teknologi pada bidang internet mengalami kecanduan sehingga melupakan dunia nyata yaitu terhadap perilaku siswa malas melakukan hal lain selain bermain game, boros apabila sedang bermain game dan berbohong pada orangtua demi bermain *game online*.”

## SIMPULAN

Kecanduan *game online* merupakan fenomena yang semakin banyak dijumpai di kalangan anak-anak dan remaja, terutama seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital. Kecanduan ini ditandai dengan perilaku kompulsif dalam bermain *game online* yang mengakibatkan berbagai dampak negatif, baik dari segi kesehatan fisik, psikologis, sosial, akademik, maupun keuangan. Remaja yang kecanduan *game online* cenderung mengabaikan aktivitas lain yang lebih bermanfaat, mengalami penurunan prestasi belajar, serta berisiko mengalami gangguan kesehatan dan masalah hubungan sosial. Meski demikian, *game online* juga memiliki beberapa dampak positif jika digunakan secara bijak, seperti meningkatkan koordinasi tangan dan mata, kemampuan berbahasa, serta sebagai sarana hiburan dan relaksasi.

Dalam konteks pendidikan berkualitas di era digital, penting bagi semua pihak, terutama orang tua dan guru, untuk memberikan perhatian serius terhadap penggunaan teknologi oleh anak-anak. Pendidikan berkualitas tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan pengelolaan waktu yang baik. Dengan pendampingan yang tepat, teknologi dan *game online* dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan potensi anak secara holistik. Namun, kontrol dan edukasi mengenai dampak negatif penggunaan berlebihan sangat diperlukan agar generasi muda dapat tumbuh menjadi individu yang sehat, cerdas, dan berakhlak mulia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini tanpa hambatan yang berarti. Kami mengucapkan terima kasih atas kerja sama serta dedikasi yang dituangkan dalam penulisan artikel ini termasuk kepada mitra yang berpartisipasi.

1. Mitra Bimbingan dan Konseling FKIP UNDANA
2. Maharani Fairuz Salsabila (Universitas Negeri Semarang)
3. Fadillah Faizatul Azzahra (Universitas Negeri Semarang)

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Annisa, T. H., S Atun, K. (2023). Membangun Pendidikan Berkualitas Dalam Mendukung Pembangunan Ekonomi Berkelanjutan (Sdgs). *Working Papper*, 2008204074. [https://repository.syekhnurjati.ac.id/12963/%0Ahttps://repository.syekhnurjati.ac.id/12963/1/4\\_Pembangunan Pendidikan Berkualitas - Copy.pdf](https://repository.syekhnurjati.ac.id/12963/%0Ahttps://repository.syekhnurjati.ac.id/12963/1/4_Pembangunan Pendidikan Berkualitas - Copy.pdf)
- Ardhiya, A., Audina, R., Ramadani, K. L., Kalijaga, S., Islamic, S., Kalijaga, S., Islamic, S., Kalijaga, S., Islamic, S., S Author, C. (2022). Peran Konselor Dalam Mewujudkan Berkualitas Menuju SDGS 2030. *Proseding IOIGC*, 2(1), 176–187.
- Batubara, A., S Dina, R. (2022). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Xi Di Smk Swakarya Binjai. *Jurnal Serunai Bimbingan Dan Konseling*, 11(2), 67–73. <https://doi.org/10.37755/jsbk.v11i2.707>
- Bowen, W. G., Delbanco, A., Gardner, H., Hennessy, J. L., S Koller, D. (2013). Higher education in the digital age. *Higher Education in the Digital Age*, 628–638. <https://doi.org/10.1515/9781400866137>
- Darmalaksana, W. (2020). Hasil dan Pembahasan untuk Artikel Konseptual. *Jurnal Kelas Menulis Fakultas Ushuluddin*, 1(2), 1–8.
- del Barrio, V. (2004). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. In *Encyclopedia of Applied Psychology, Three-Volume Set* (Vol. 1). <https://doi.org/10.1016/B0-12-657410-3/00457-8>
- Fakhrozi, M. I., Wahyumiani, N., S Nurkholidah, E. (2023). Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada siswa sekolah menengah pertama. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 8(1), 130–136.
- Harun, F., S Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 139–155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>

- Holmarsdottir, H., Seland, I., S Hyggen, C. (2024). How can we understand the everyday digital lives of children and young people? In *Understanding The Everyday Digital Lives of Children and Young People*. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-46929-9\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-031-46929-9_1)
- Jasa, H., Harahap, P., Fitriani, D., Apriyani, I., S Manuela, N. (2025). *Fonetik Bahasa Jerman: Kajian Teoritis dan Praktis Dalam Konteks Linguistik*. 3(2), 167–174.
- Journal, E., Afrida, E., S Syahputra, I. (2024). *Coution : Journal of Counseling and Education Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online Higgs Domino ( Scatter )*. 5, 107–114.
- Karo, M. B., Pakpahan, R. E., S Sihombing, K. M. (2023). Gambaran Kecanduan Game Online Dan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Xi Di SMA Deli Murni Delitua Tahun 2022. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(1), 37–44.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., S Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Mai Sri Lena, Sartono Sartono, Sania Khairanis, S Tiara Emilia. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 139–144. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1655>
- Prasasti, Intan. Ameli; Sitohang, Hesekiel; Fauziah, S. (2022). Prosiding Seminar Nasional Manajemen. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen*, 1(2), 72–76. 38+Amelia+Intan+Prasasti+Hal+723-726
- Putra Aryana, I. M. (2020). Pentingnya Mendesain Pembelajaran Menuju Pendidikan Berkualitas. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–318. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.456>
- Satura, A., S Rifayani, H. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu : Analisis Dampak dan Implikasi modern. Kemajuan teknologi, memudahkan akses ke game online melalui berbagai perangkat elektronik satu dampak kecanduan game online terhadap keterampilan. *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 219–233.
- Simarmata, S. W., S Citra, Y. (2020). Kecanduan Internet Terhadap Keterampilan Sosial Di Era Generasi Milenial. *Jurnal Serunai Bimbingan Dan Konseling*, 9(1), 16–21. <https://doi.org/10.37755/jsbk.v9i1.281>
- Sun, R. Q., Sun, G. F., S Ye, J. H. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the mediating role of learning engagement. *Frontiers in Psychology*, 14(July), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>

- Syahdana, A., S Nurlela, N. (2021). Peranan Guru Bimbingan dan Konseling dalam Pembentukan Karakter Siswa di SMP Negeri 36 Palembang. *Jurnal Wahana Konseling*, 3(1), 27–36. <https://doi.org/10.31851/juang.v3i1.4869>
- Wesa, P. D. De, Nalle, A. P., Saba, K. R., S Abel, R. M. A. (2024). *Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA Negeri 10 Kota Kupang*. 2, 145–152.