

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MENGGUNAKAN TEKNIK DISKUSI UNTUK SISWA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SMA AL AMANAH CIWIDEY

Muhamad Zamaludin¹, Ika Mustika², Tita Rosita³

¹ninarosalina83@gmail.com, ² mestikasaja@ikipsiliwangi.ac.id , ³ titarosita794@gmail.com

Program Studi Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstract

This study aims to obtain an overview of group guidance using discussion techniques for students who are indicated to be addicted to online games at SMA AL Amanah Ciwidey, to obtain results from the implementation of group guidance services using discussion techniques for students who are addicted to online games at SMA AL Amanah Ciwidey, Student responses after being given group guidance services using discussion techniques for students who are addicted to online games at SMA AL Amanah Ciwidey and the constraints of BK teachers when providing group guidance services using discussion techniques for students who are addicted to online games at SMA AL Amanah Ciwidey. This research is a descriptive study with a qualitative approach where observations, interviews and documentation are used for data collection.

Keywords: *Group Guidance, Discussion Techniques, Online Game Addiction*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi untuk siswa yang terindikasi kecanduan *game online* di SMA AL Amanah Ciwidey, untuk memperoleh hasil implementasi layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi untuk siswa yang kecanduan *game online* di SMA AL Amanah Ciwidey, Respon siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi untuk siswa yang kecanduan *game online* di SMA AL Amanah Ciwidey serta Kendala guru BK pada saat pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi untuk siswa yang kecanduan *game online* di SMA AL Amanah Ciwidey. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dimana digunakan observasi, wawancara dan dokumentasi untuk pengambilan data.

Kata kunci : *Bimbingan Kelompok, Teknik Diskusi, Kecanduan Game online*

PENDAHULUAN

Semakin majunya teknologi saat ini sangatlah dirasakan oleh setiap manusia, Teknologi mampu membantu meringankan pekerjaan manusia dan masuk pada hampir semua lini-lini sektor dalam keseharian manusia, Mulai dari hal yang paling dasar seperti komunikasi hingga hal tambahan seperti hiburan. Salah satu teknologi yang memiliki peranbanyak dalam kehidupan manusia ialah *Gadget* atau ponsel pintar, dan salah satu fasilitas yang sering dipakai didalamnya ialah *Game online*.

Andrew Rollings dan Ernest Adams (dalam Kurniawan 2017:99) mendefinisikan bahwasannya *Game online* ialah sebuah permainan yang dirancang dan dalam memainkannya memerlukan peran teknologi, dan para pemain dihubungkan antara pemain satu dan lainnya melalui jaringan internet. Seiring dengan perkembangan teknologi *game online*, maka para *developer Game* mulai mengembangkan beberapa jenis *game online*, seperti ML (*Mobile Legends*), FF(*Free Fire*), PUBG *MOBILE (Player Unknowns Battle Grounds)* Dan banyak lagi .

Salah satu *genre game* yang paling populer saat ini ialah PUBG *MOBILE*, Dimana *game* ini ialah *game* yang menyajikan sebuah arena permainan yang bisa dimainkan secara bersama-sama dengan banyak orang dalam satu waktu bersamaan. Terkadang dalam permainan ini, akan dibagi dalam beberapa group dengan saling bertanding dalam meraih kemenangan.

Game online PUBG *Mobile* merupakan *Game* bergenre *battle royale* yang sering kali ditemui, *game* ini sangat populer dikalangan para gamers, saking populernya hingga bisa ditemui turnamen *game* tersebut, yang diselenggarakan oleh event organizer atau bahkan organisasi kemahasiswaan. Cara permainan PUBG *MOBILE* ini adalah Tim tim tersebut saling memperebutkan kemenangan dari permainan dengan cara menyerang dengan tujuan mempertahankan hidup dari musuh sampai tersisa sendiri atau group .

Untuk setiap tim memiliki jumlah anggota 4 orang, dengan masing masing anggota tim tersebut mengendalikan karakter *game* masing masing atau biasa disebut hero.

Game online memiliki dampak positif dan juga dampak negatif, dampak positifnya ialah memberikan sebuah efek kesenangan dan juga kepuasan tersendiri ketika memenangkan sebuah permainan, sehingga mampu mengatasi kejenuhan. Namun berbeda halnya jika tidak bisa dikelola dengan baik, pemakaian *game online* ini bisa berdampak neganif *game online* akan memberikan efek kecanduan pada pemain. Ditambah lagi ketika yang mengalami kecanduan ialah siswa, maka bisa menyebabkan gangguan belajar atau permasalahan akademik lainnya.

Kecanduan memainkan *Game online* biasa diistilahkan dengan nama *Game Addiction* (Grant&Kim, 2003). Dimana hal tersebut mengkondisikan *mindset* seseorang untuk menjadikan bermain *game* adalah satu satunya prioritas hal yang harus dilakukan dalam hidupnya. Salah satu dampak yang besar terhadap kehidupan dari orang yang mengalami kecanduan adalah seorang pecandu *game* tersebut bisa lalai beberapa hal yang berkaitan dengan kehidupan nyatanya. Oleh karenanya, jika tidak tertangani dengan baik, maka pecandu *game* ini akan memiliki perubahan pada pola perilakunya dan mampu mengganggu aktivitas belajar dari pecandu *game* tersebut. Ditambah lagi, jika di lihat kembali banyak sekali anak-anak yang masih berusia sekolah baik SD sampai SMA yang menjadi pemain dari *game online* tersebut, dan memungkinkan jika beberapa diantara mereka yang sudah menjadi pecandu *game online*.

Berdasarkan data di atas peneliti melakukan wawancara terhadap guru BK di SMAAL Amanah pada bulan februari 2021 di peroleh data bahwa ada beberapa siswa yang terindikasi kecanduan *game online*. Siswa di SMA AL Amanah yang terindikasi kecanduangame *online* memiliki karakteristik prilaku seperti sering terlambat masuk absen sekolah, menggunakan kuota belajar di pakai buat bermain *game online* dan hal paling parah nya seringkali tidak masuk sekolah dengan alasan tidak ada kuota untuk belajar. Adapun data yang di peroleh dari guru BK prilaku siswa di SMA AL Amanah memiliki dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*, siswa merasa tidak mampu untuk menjauhkan diri dari hal hal yang berkenaan dengan *game online*, siswa yang bermain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas, siswa yang kecanduan *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan perilaku hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game*

online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Permasalahan kecanduan *game online* di atas memerlukan penanganan oleh guru BK penanganan yang di perlukan guru BK terhadap permasalahan tersebut. Adapun salah satu penanganan yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi. Bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi yaitu untuk siswa yang memiliki kecanduan *game online*.

Upaya bantuan yang diberikan kepada siswa, dengan mempertimbangkan dinamika kelompok untuk meningkatkan kemampuannya. Mengendalikan diri yang diwujudkan dengan kemampuan mengendalikan pikiran, perasaan, mengontrol perilaku, dan pengambilan keputusan ketika memperoleh hasil belajar rendah. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi untuk meningkatkan pengendalian diri siswa yang memperoleh hasil belajar rendah, berfokus pada permasalahan-permasalahan siswa dalam mengatur dirinya ketika mendapatkan hasil belajar yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Permasalahan ini ditunjukkan dari adanya perasaan kecewa dan sedih, pikiran-pikiran negatif terhadap guru, mengambil keputusan yang salah dalam bertindak sehingga melakukan perilaku tidak sesuai.

Dalam konteks bimbingan kelompok, teknik diskusi kelompok dipandang sebagai inti dari teknik bimbingan kelompok. Sebab sebagian besar teknik bimbingan kelompok menggunakan variasi teknik diskusi dalam proses pelaksanaannya. Diskusi kelompok dapat dikatakan sebagai suatu percakapan yang direncanakan antara 3 orang atau lebih, bertujuan untuk memperjelas ataupun memecahkan suatu masalah yang dihadapi di bawah pimpinan seorang pemimpin (Romlah, 2006).

Adanya permasalahan permasalahan yang telah di paparkan di atas menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti tentang sejauh mana kecanduan *game online* yang

dilakukan mempunyai korelasi terhadap perilaku prososial pada siswa. Dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi. Menurut Halena(2005) tujuan dari layanan bimbingan kelompok yaitu untuk mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas di dalam kelompok dengan demikian dapat menumbuhkan hubungan yang baik antar anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang di inginkan sebagaimana terungkap di dalam kelompok.

Menurut Saifuddin (2018: 65) disiplin merupakan suatu tindakan kepatuhan yang dilakukann untuk menghormati dan melaksanakan satu sistem yang mengharuskan orang untuk tunduk kepada keputusan, perintah atau peraturan yang berlaku. Disiplin dapat tumbuh dan berkembang jika dibina dan diberikan latihan baik dalam kegiatan pendidikan maupun dengan penanaman kebiasaan dalam lingkungan keluarga. Dengan pembiasaan disiplin inilah siswa diharapkan dapat mengembangkan kepribadian diri yang positif dan mampu meraih prestasi yang baik sehingga dapat berhasil dalam kegiatan belajar maupun kehidupan sosialnya. Dengan disiplin yang muncul karena kesadaran diri, siswa akan berhasil dalam belajarnya.

Thursan (2000: 18) menyebutkan bahwa disiplin merupakan satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar. Disiplin di sekolah harus ditegakkan dengan menyeluruh, konsekuen dan konsisten. Salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk membantu meningkatkan sikap disiplin siswa yaitu dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *self management*. Layanan bimbingan kelompok ini diselenggarakan oleh guru BK secara *daring* melalui aplikasi *google meet* yang merupakan suatu layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh *google*.

Bimbingan kelompok menurut Mawaridz, A,D., & Rosita, T. (2019) adalah susatu saran dalam membimbing individu atau konseli ataupun siswa yang dilakukan dengan memanfaatkan dinamika kelompok agar dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan bersama anggota lainnya di dalam kelompok. layanan bimbingan dengan mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi dan pemecahan masalah individu (Syukur, 2019: 92). Mengisyaratkan adanya dua target tujuan yang sekaligus harus diselesaikan dalam tiap bimbingan kelompok, yaitu

pengembangan pribadi dan ketuntasan masalah yang dialami oleh individu. Sedangkan menurut Syukur (2019:92) bimbingan kelompok merupakan suatu layanan bimbingan dengan mengaktifkan dinamika kelompok guna membahas dan menyelesaikan permasalahan individu dan pengembangan pribadi anggota kelompok. Hal tersebut mengisyaratkan adanya dua target tujuan yang sekaligus harus diselesaikan dalam setiap bimbingan kelompok, yaitu pengembangan pribadi dan ketuntasan masalah yang dialami oleh anggota kelompok.

Pengendalian diri (*self management*) merupakan salah satu metode konseling *behavior* yang mengkaji perilaku seseorang dalam rangka mengubah perilaku maladaptif menjadi adaptif. Menurut Komalasari dalam Isnaini & Taufik (2015:35), strategi *self management* adalah suatu prosedur pengaturan perilaku oleh individu itu sendiri, dengan individu tersebut terlibat dalam beberapa atau seluruh komponen utama, yaitu: menentukan perilaku sasaran, memantau perilaku, memilih prosedur yang akan diterapkan, pelaksanaan prosedur dan evaluasi efektivitas prosedur tersebut. Strategi manajemen diri dapat digunakan untuk mengatasi kurangnya disiplin akademik.

Menurut Netzel dalam Isnaini & Taufik (2015: 35), tujuan *self management* adalah mengurangi perilaku tak pantas dan mengganggu dan meningkatkan sosial, adaptif dan kemampuan bahasa/komunikasi. Perilaku tak pantas dan mengganggu itu di antaranya kemalasan dan kelalaian dalam belajar, mengerjakan tugas dan menyelesaikan kewajiban-kewajibannya sebagai siswa. Melihat sifat urgensi dari tegaknya disiplin, peneliti melakukan penelitian mengenai penanganan terhadap siswa yang memiliki perilaku tidak disiplin dalam pengumpulan tugas *daring* di SMPN 2 Cisompet. Berdasarkan fenomena yang dialami di lapangan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap siswa siswi yang memiliki perilaku tidak disiplin dengan judul Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Self Management* Bagi Siswa Yang Memiliki Perilaku Disiplin Rendah Dalam Pengumpulan Tugas *Daring*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Peneliti menggunakan metode ini untuk memahami siswa dan mengungkap masalah siswa maka langkah-langkah yang akan ditempuh harus relevan dengan masalah yang telah dirumuskan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 di SMA AL Amanah Ciwidey sampel dipilih berdasarkan pertimbangan seperti Siswa yang memiliki permasalahan kecanduan *game online* berdampak pada kemampuan serta keyakinan pada dirinya, Peneliti menemukan 6 siswa kelas XI IPS 3 yang menunjukkan siswa terindikasi kecanduan *game online*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara, observasi dan dokumentasi yang terdiri dari sejumlah pernyataan tertutup dan terbuka untuk guru mata pelajaran, wali kelas, guru BK, orang tua dan teman terdekat siswa yang terindikasi kecanduan *game online* di SMA AL Amanah Ciwidey.

Penelitian kualitatif menurut Moloeng (2018) merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh partisipan seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain. Sehingga pada penelitian ini data yang di kumpulkan merupakan data kualitatif dengan instrumen pengumpul data kualitatif. Sebagaimana menurut Sugiyono (2019) penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dan data yang di peroleh cenderung data kualitatif dengan teknik analisis data yang bersifat kualitatif. Selain itu juga menurut Creswell (2014) pendekatan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi atau memahami permasalahan sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Gambaran dalam penelitian ini adalah siswa yang kecanduannya *game online*. Pada kelas XI IPS 3 diperoleh jumlah siswa sebanyak 36 siswa, dengan siswa yang bermain *game online* sebanyak 21 siswa dan yang tidak bermain *game online* sebanyak 15 siswa. Dari siswa yang bermain *game online* sebanyak 21 siswa ada beberapa siswa yang terindikasi kecanduan *game online* sebanyak 4 siswa. Hasil penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara secara mendalam dengan subjek penelitian yaitu sebagai bentuk pencarian data, observasi dan dokumentasi langsung lapangan yang kemudian

peneliti analisis. Analisis ini sendiri terfokus pada siswa mengalami kecanduan *game online*, yang dikaitkan kepada beberapa unsur atau identifikasi masalah. Agar peneliti ini lebih objektif dan akurat, peneliti mencari informasi-informasi tambahan dengan melakukan wawancara mendalam dengan informan Guru BK dan Wali Kelas Di SMA AL Amanah Ciwidey untuk melihat langsung bagaimanakah konsep diri dari siswa yang kecanduan *game online* di SMA AL Amanah Ciwidey.

Berdasarkan wawancara dengan guru BK SMA AL Amanah adanyapermasalahan siswa di kelas XI IPS 3 yang harus segera ditangani karena sangat berdampak pada dirinya sendiri bahkan sama lingkungan sekitarnya. Menurut pemaparan guru BK Bu ini nampak setelah kecanduan *game online* siswa sangat banyak perbedaan yang mengarah ke hal yang negatif, dimana siswa yang terindikasi kecanduan *game online* mulai mempengaruhi lingkungan seperti mulai mengajak temannya untuk tidak mengerjakan tugas, bolos sekolah dan lainnya . Selain itu, guru BK juga sering menerima laporan dari guru mata pelajaran bahwa setidaknya selalu ada 4 siswa XI IPS 3 yang jarang hadir mengikuti pembelajaran dan mengumpulkan tugas.

Selanjutnya untuk mengetahui siswa yang memiliki permasalahan diri yang diakibatkan bermain *game online* , peneliti melakukan wawancara dengan Wali Kelas XI IPS 3. Berdasarkan wawancara yang dilakukan diperoleh data dimana setidaknya ada 4 siswa yang nampak terindikasi kecanduan *game online*. Dimana, hal itu menurut Wali Kelas sangat mengganggu baik untuk dirinya sendiri maupun untuk lingkungan nya. Seperti, bolos sekolah , tidak mengerjakan tugas, kurang berinteraksi dengan lingkungan dan berbohong. Selain itu, menurut guru wali kelas respon siswa ketika pembelajaran dimulai agak kurang bersemangat, terlihat dari respon siswa yang lambat. Berdasarkan, data yang diperoleh dari wawancara dengan Wali Kelas tersebut menjadi data awal sebelum dilakukannya layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi dengan total 4 siswa. Berdasarkan hasil observasi dokumentasi dan data Wali Kelas ada 4 Siswa yaitu,

WK, AN, FK dan WF yang telah terindikasi kecanduan *game online*. Menurut guru BK di SMA AL-Amanah Ciwidey, Siswa yang terindikasi kecanduan *game online* ini terlihat dari kehadirannya yang sering tidak mengikuti pembelajaran daring dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan Guru Mata Pelajaran yang bersangkutan.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara mendalam kepada siswa,. Peneliti ini melibatkan 4 siswa yang terindikasi kecanduan *game online* di SMA AL-Amanah Ciwidey . hasil penelitian berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi dengan responden yang bernama WK, AN, PK dan AP.

WK adalah seorang siswa yang berasal dari Ciwidey dan bersekolah di SMA AL Amanah Ciwidey . Pria kelahiran 24 Desember 2005 ini mulai masuk di bangku SMA pada tahun 2020. WK kini tinggal bersama orang tua nya di ciwidey. Walaupun dia tinggal bersama orang tua nya, akan tetapi WK lebih senang menghabiskan waktunya di warung *game online* yang tak jauh dari rumah nya berada. Selain, pergi ke warung *game online* WK juga bermain game di handphone miliknya . WK mulai senang dan aktif bermain *game online* sejak ia duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Yang pada akhirnya membuat WK menjadi kecanduan *game online*. Kebiasaannya bermain *game online* dari SMP, membuat WK kecanduan bermain *game online*, yang dulunya WK bermain *game online* hanya dua sampai empat jam dalam satu hari, kini ia bisa menghabiskan waktunya seharian untuk bermain *game online* bersama teman-teman yang dia kenal di dalam game tersebut.

Game PUBG adalah game yang paling sering WK mainkan, bahkan WK membuat suatu komunitas sendiri di dalam game tersebut. Selain, game PUBG WK juga senang memainkan permainan lainnya seperti ML (*mobile legend*), FF (*free fire*) dan Point Blank di warnet walaupun permainan tersebut tidak selama game PUBG yang sering dimainkan. Berdasarkan hasil wawancara terhadap WK, respon WK pada layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi sangat terbantu karena sebelumnya WK kurang mampu menguasai diri sendiri sehingga kurang dapat bersosialisasi dengan lingkungan, setelahnya WK mulai dapat bersosialisasi contohnya ia mulai berdiskusi dengan temannya.

AN lebih senang bermain *game online* dari pada masuk mengikuti pembelajaran daring itulah yang menyebabkan AN menjadi tidak dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh Guru. Kini AN sangat senang bermain *game online* jenis ML (*mobile*

legend), sebelumnya, ia memainkan *game online* jenis FPS (Point Blank, PUBG). Waktu bermain yang biasa ia habiskan kisaran 11-12 jam dalam sehari pada hari-hari biasa, sedangkan pada hari libur, AN bisa menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 16-20 jam dalam sehari. Pada akhirnya ia menyadari bahwa ia telah kecanduan *game online* hingga saat ini. Berdasarkan hasil wawancara terhadap AN, hasil diskusi layanan bimbingan kelompok sangat membantu menyadarkan agar tidak terlalu sering bermain *game online*, ia mulai menyadari bahwa perbuatannya tidak mengikuti pembelajaran daring itu tidak benar, perbuatan yang diakibatkan dari terlalu sering bermain *game online* tersebut berdampak buruk pada pembelajarannya di sekolah.

Perihal siswa yang kurang terbuka terhadap Guru BK dan malu untuk mengutarakan masalahnya menjadi suatu kendala ketika proses kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi. Dimana Guru BK mengalami kesulitan untuk mengubah pola pikir, perilaku dan pengambilan keputusan siswa. Saat pengambilan keputusan siswa masih harus diarahkan oleh Guru BK, Siswa juga cenderung hanya mengambil satu solusi saja. Tidak berusaha mandiri untuk mencari kemungkinan solusi-solusi lainnya. Siswa terbatas untuk mengeksplor solusi-solusi dari dalam dirinya. Selain itu, kolaborasi dengan Orang Tua yang kurang karena Orang Tua sulit untuk dihubungi bahkan tidak memenuhi panggilan dalam suratpanggilan kepada Orang Tua yang diberikan oleh Guru BK.

Pembahasan

Berdasarkan data dari guru BK di SMA AL-Amanah Ciwidey yang menyatakan bahwa terdapat siswa yang terindikasi kecanduan *game online* berjumlah 4 siswa yaitu, WQ dengan permasalahannya yang kurang dapat bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya, AN dengan permasalahannya yang susah tidur di malam hari karena terlalu sering bermain game, FK dengan permasalahannya yang tidak pandai untuk membagi

waktu antara belajar dan bermain game sedangkan WF dengan permasalahannya yang sering tidak mengikuti pembelajaran daring ketika dilaksanakan.

Dari layanan bimbingan kelompok mampu membentuk serta mengembangkan tingkat sosialisasi individu. Padahal kenyataannya bahwa sebelum melaksanakan bimbingan kelompok, bentuk komunikasi seseorang kerap terganggu oleh perasaan, pikiran, persepsi, minimnya wawasan, serta sikap dan perilakunya tidak obyektif. Semuanya itu dapat teratasi melalui layanan bimbingan kelompok dari berbagai cara, seperti pemberian tanggapan atau masukan dari teman yang lain. Sama dengan peneliti sebelumnya yaitu menurut Prayitno (2015: 150) bahwa ada beberapa tujuan dari bimbingan kelompok, di mana tergolong dalam dua bagian, yaitu sebagai berikut Tujuan Umum layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan dalam bersosialisasi bagi individu dalam suatu kelompok Tujuan khusus layanan bimbingan kelompok dapat mengkaji serta memecahkan berbagai topik permasalahan tertentu yang bersifat aktual.

Menurut Prayitno (1999) yang mempengaruhi keberhasilan terlaksananya pelayanan bimbingan dan konseling adalah Tenaga, Sarana, Prasarana, Waktu, Kerjasama, suasana professional dan dana Perihal siswa yang kurang terbuka terhadap Guru BK dan malu untuk mengutarakan masalahnya menjadi suatu kendala ketika proses kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi. Dimana Guru BK mengalami kesulitan untuk mengubah pola fikir , perilaku dan pengambilan keputusan siswa. Saat pengambilan keputusan siswa masih harus di arahkan oleh Guru BK, Siswa juga cenderung hanya mengambil satu solusi saja. Tidak berusaha mandiri untuk mencari kemungkinan solusi-solusi lainnya. Siswa terbatas untuk mengeksplor solusi- solusi dari dalam dirinya. Selain itu, kolaborasi dengan Orang Tua yang kurang karena Orang Tua sulit untuk dihubungi bahkan tidak memenuhi panggilan dalam surat panggilan kepada Orang Tua yang diberikan oleh Guru BK.

SIMPULAN

Implementasi yang diberikan Guru BK terhadap siswa yang terindikasi kecanduan *game online* ini, diawali dengan memberikan layanan bimbingan klasikal dilanjutkan dengan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi yang berkolaborasi dengan wali kelas juga dengan Orang Tua. Peneliti meneliti adanyakolaborasi antara

Guru BK dengan Wali Kelas dalam kerjasama yang dilakukan oleh Guru BK sebagai konselor yang memberikan bantuan untuk menyelesaikan masalah dan sebagai sumber data mengenai siswa yang terindikasi kecanduan *game online* kelas XI IPS 3 di SMA AL-Amanah Ciwidey .

Respon Siswa setelah diberikan Layanan Bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi siswa kelas XI di SMA AL-Amanah Ciwidey, ada beberapa aspek yang dapat digunakan untuk menjelaskan mengenai kecanduan *Game online* yaitu *Silance, Tolerance, Mood Modification, Relapse, Withdrawal, Conflict* dan *Problem*.

Kendala Guru BK saat memberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi terhadap siswa kelas XI di SMA AL-Amanah Ciwidey, ada beberapa siswa yang kurang terbuka terhadap guru BK, kesulitan untuk mengubah pola pikir, mengubah perilaku, susah mengambil keputusan, susah untuk memberikan solusi pada dirinya sendiri dan kolaborasi dengan Orang Tua yang sangat kurang.

REFERENSI

- Creswell, John W, 2014, *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Bimbingan & Konseling*, 5(1), 65-72
- Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*.Malang : Universitas NegeriMalang.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta
- Prayitno. 1999. *Dasar-dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rineka cipta.
- Prayitno & Erman Amti,2015. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta
- Lexy J. Moleong. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revi, P. 410).