

**PELATIHAN PENCEGAHAN ADIKSI GAME PADA GURU BK SMP****Denok Setiawati<sup>1</sup>, Eko Darminto<sup>2</sup>, Najlatun Naqiyah<sup>3</sup>, Evi Winingsih<sup>4</sup>**<sup>1,2,3,4</sup> Bimbingan Konseling, Universitas Negeri Surabaya[denoksetiawati@unesa.ac.id](mailto:denoksetiawati@unesa.ac.id)**Abstrak**

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi konselor dalam mencegah adiksi game pada siswa dengan bimbingan kolaboratif. Solusi ini diambil dikarenakan fenomena meningkatkan Pelatihan ini menggunakan metode kecanduan adiksi *game* terutama seiring berkembangnya teknologi serta masa pandemi covid 19. Tahapan pelatihan dimulai dengan pemaparan materi, demonstrasi model, praktik supervisi dan evaluasi. Subyek pelatihan adalah 47 guru BK se kota Batu. Metode pengumpul datanya adalah *self report*. *Self report* berisi tentang pengalaman mempraktikkan bimbingan kolaboratif, bentuk bimbingan yang dipilih, tahapan bimbingan serta evaluasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi dalam menguasai kompetensi akademik dan profesional dalam mencegah adiksi game dengan bimbingan kolaboratif. Hasil Evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan dipandang sangat bermanfaat 54,2%, bermanfaat 45,8%. Pandangan peserta terhadap kemampuan tim dalam memberikan pelatihan dan melatih adalah sangat menguasai 37,5%, Menguasai 62,5%. Selanjutnya kegiatan bisa dilaksanakan pelatihan berkelanjutan seperti konseling keluarga untuk pencegahan adiksi *game*.

**Kata Kunci:** *Pelatihan, Pencegahan, Adiksi Game, Bimbingan Kolaboratif***Abstract**

*This training aims to improve the competence of counselors in preventing game addiction in students with collaborative guidance. This solution was taken due to the phenomenon of increasing this training using the game addiction method, especially as technology develops and the covid 19 pandemic period. The training stages begin with material presentation, model demonstration, supervision and evaluation practices. The subjects of the training were 47 teachers of guidance and counseling throughout the city of Batu. The data collection method is self report. The self report contains the experience of practicing collaborative guidance, the chosen form of guidance, the stages of guidance and evaluation. Data analysis used descriptive analysis. The results of the training show an increase in competence in mastering academic and professional competencies in preventing game addiction with collaborative guidance. Evaluation results show that training is considered very useful 54.2%, 45.8% useful. Participants' views on the team's ability to provide training and coaching are 37.5% mastery, 62.5% mastery. Furthermore, ongoing training activities such as family counseling for the prevention of game addiction can be carried out.*

**Keywords:** *Training, Prevention, Game Addiction, Collaborative Guidance***PENDAHULUAN**

Sosok utuh kompetensi konselor terdiri atas kompetensi akademik serta kompetensi profesional. Kompetensi akademik menekankan pada dua kemampuan yakni menguasai khasanah teoritik ke BK-an serta memahami konseli yang hendak di layani. Peningkatan kompetensi konselor bukanlah hal yang

mudah karena terkendala problem di lapangan terutama di masa pandemi Covid-19 dan *era new normal*. Disisi lain sebagai bagian dari tri dharma perguruan tinggi civitas akademika dituntut untuk peka terhadap problem yang ada di masyarakat

serta melakukan pengabdian terhadap masyarakat. Masyarakat yang dimaksud dalam hal ini adalah guru BK serta siswa SMP.

Perlu dipahami bahwa saat ini dunia memasuki era revolusi industri 4.0 diikuti pemanfaatan teknologi di berbagai bidang. Banyak aktivitas juga mengandalkan teknologi salah satunya adalah dalam pendidikan. Pembelajaran daring dengan menggunakan fasilitas internet agar memudahkan namun demikian kemajuan teknologi juga diikuti fenomena kecanduan. Fenomena kecanduan memang bukan hal baru sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Dani, dkk (2014) tentang fenomena kecanduan pada salah satu SMK di Jawa Timur. Putra dan Nuryono (2022) juga

mengungkap hal yang sama akan fenomena kecanduan pada siswa.

Kecanduan adalah salah satu masalah yang memiliki dampak negatif. Dampak menimpa beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan, (Novrialdy, 2019). Selain itu juga menyebabkan gangguan insomnia, (Mais, dkk, 2020). Bermain game online yang berlebihan telah menjadi gaya hidup dan dikaitkan dengan gejala psikologis seperti gejala psikopatologis dan kepuasan hidup, kesehatan sosial (interaksi sosial) dan kesehatan fisik (kesehatan umum dan indeks massa tubuh). Kondisi ini bisa dikategorikan sebagai Internet Gaming Disorders (IGD) termasuk sebagai gangguan kesehatan mental, sebagaimana ditetapkan oleh WHO tahun 2019 (Purwaningsih dan Nurmala, 2021). Di sisi lain BK sebagai bagian dari bidang dalam pendidikan memiliki tugas memfasilitasi perkembangan peserta didik menuju perkembangan yang optimal, (Amaliah, dkk 2017).

Salah satu layanan yang bisa dilakukan bisa bersifat preventif dan kuratif. Layanan bersifat preventif adalah layanan bimbingan kolaboratif yang melibatkan Konselor dengan pihak yang lain bisa orang tua maupun *profesional helper* yang lain. Namun demikian selama ini adiksi *game* ditangani dengan konseling atau bimbingan yang dilakukan oleh konselor sendiri tanpa berkolaborasi dengan pihak lain. Semua terjadi karena para konselor memiliki keterbatasan untuk melakukan pengembangan diri. Untuk itulah dilakukan pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan pemahaman serta pelatihan untuk meningkatkan keterampilan bimbingan kolaboratif dalam rangka pencegahan adiksi *game*. Padahal penerapan strategi kolaboratif sangat memungkinkan diterapkan dalam layanan BK sebagaimana yang ditulis oleh Anriani (2021) tentang konsep kerjasama yang baik dalam strategi kolaboratif yang yang bisa dilaksanakan dalam internal sekolah juga bisa dengan melibatkan berbagai pihak dengan perannya masing-masing.

Hasil asesmen terhadap 47 guru BK SMP di kota Batu, ditemukan problem adiksi dengan tingkatan yang berbeda. Selama ini pelayanan dilakukan dengan mengedepankan upaya kuratif yakni konseling. Selain itu juga ditemukan

adanya kelemahan dalam memberikan layanan yang sifatnya preventif dengan secara kolaboratif yang prosedural. Untuk itu dibutuhkan solusi yakni adanya pelatihan pencegahan adiksi *game* dengan bimbingan kolaboratif. Pelatihan dipilih karena memiliki banyak manfaat sebagaimana yang dituliskan oleh Bhakti, dkk (2018).

## **METODE**

Berdasarkan analisis situasi maka dilaksanakan pelatihan: digunakan untuk kegiatan yang melibatkan a) penyuluhan tentang substansi kegiatan yang disertai dengan demonstrasi atau percontohan untuk realisasinya secara *daring*, b) pelatihan dalam implementasi bimbingan kolaboratif secara tatap muka, c) pendampingan d) penyediaan jasa layanan konsultasi kepada para guru BK

Sasaran pelatihan adalah guru BK SMP kota batu yang berjumlah 47 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik self report berbentuk angket terbuka. Adapun isi angketnya berupa pertanyaan-pertanyaan tentang:

1. Jenis Bimbingan yang dilakukan Pihak yang dilibatkan
2. Tahapan Bimbingan yang dilakukan oleh Bapak/Ibu
3. Hal baru yang Bapak/Ibu dapatkan melalui pelatihan bimbingan kolaboratif
4. Apakah Pelatihan ini bermanfaat bagi Bapak/Ibu
5. Apakah pemateri menguasai materi yang dilatihkan
6. Saran Bapak/Ibu untuk kegiatan selanjutnya

Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik deskriptif dengan lokus dan fokusnya pada ketepatan pada prosedur pelaksanaan layanan bimbingan kolaboratif dalam rangka pencegahan adiksi *game* pada siswa SMP di Kota Batu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Gambaran hasil dan pembahasan pelatihan adalah sebagai berikut.

1. Persiapan Pelatihan

Sebelum pelaksanaan pelatihan, tim pelaksana terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan pihak mitra terkait prioritas permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan informasi dari mitra sasaran, kebutuhan akan pelatihan resiliensi

Menindaklanjuti hasil koordinasi tersebut, tim pelaksana menyusun materi pelatihan. Materi dibuat untuk mempermudah mitra sasaran untuk memahami dan mempraktekkan saat diberikan pelatihan. Materi pelatihan bimbingan kolaboratif sebagai upaya pencegahan adiksi game:

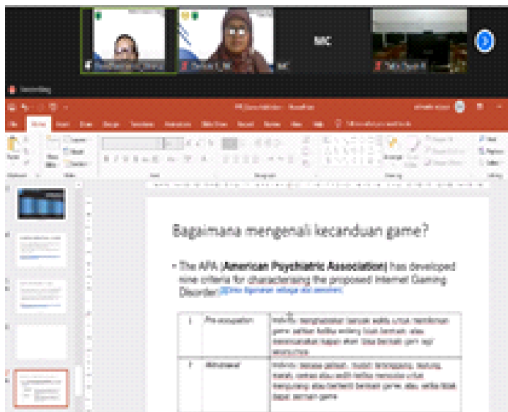
- a. Hakikat Adiksi Game
- b. Bimbingan Kolaboratif
- c. Bimbingan Kolaboratif Sebagai Upaya Pencegahan Adiksi Game

## 2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan resiliensi dilakukan melalui aplikasi zoom dan dihadiri 47 peserta dengan tahapan pelatihan yakni :

### a. Pemberian materi

Pemberian materi tentang konsep adiksi yang diberikan oleh Bapak Eko Darminto dilanjutkan Ibu Denok Setiawati dengan materi bimbingan kolaboratif sebagai upaya pencegahan adiksi game dan dilaksanakan secara *daring*. Pemberian materi dimaksudkan agar guru BK memiliki pemahaman yang sama tentang adiksi game dan upaya penanganannya secara prosedural. Gambar pelatihan secara daring ada pada gambar 1.



**Gambar 1. Pemberian Materi tentang Konsep Adiksi Secara Daring**

### b. Demonstrasi model

Demonstrasi model dilakukan secara daring dipimpin oleh tim PKM dilanjutkan dengan tanya jawab dan disambut cukup baik oleh peserta.

### c. Praktik

Praktik dilakukan baik pada sesi tatap muka maupun mandiri. Sesi tatap muka dengan hangat secara langsung oleh Ibu

Henu Lismiyati, S.Pd Kepsek SMPN 4 Kota Batu, Ibu Ketua MGBK Kota Batu Ibu Pipit beserta jajaran, sambutan langsung oleh Bapak Dekan FIP Unesa Dr.M.Nursalim dibuka oleh Ibu Kepala Dinas Pendidikan Kota Batu, Ibu Dr.Eny Rachyuningsih, dilanjutkan praktek tersupervisi. Gambar sesi tatap muka ada pada gambar 2.



**Gambar 2. Pelatihan Bimbingan Kolaboratif**

### d. Evaluasi

Kegiatan ini dilakukan untuk memastikan bahwa Peserta telah melaksanakan tugas selama di sekolah. Peserta berharap ada kegiatan lanjutan salah satunya adalah adanya pelatihan bimbingan dan konseling keluarga dalam mengatasi masalah adiksi *game*. Hasil evaluasi juga untuk mengukur sejauh mana keberhasilan pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan 54,2%,peserta memandang pelatihan sangat bermanfaat 45,8% bermanfaat, selain itu peserta pelatihan memandang kemampuan tim dalam memberikan pelatihan dan melatih adalah sangat menguasai sebesar 37,5%, 62,5 menguasai. Selanjutnya kegiatan bisa dilaksanakan pelatihan berkelanjutan seperti konseling keluarga untuk pencegahan adiksi *game*. Hasilnya lengkapnya ada pada pada tabel 2.

Berdasarkan hasil yang ada menunjukkan bahwa pelaksanaan PKM sangatlah penting untuk meningkatkan kompetensi konselor, apalagi konselor memang dituntut peka terhadap persoalan masyarakat termasuk masalah kecanduan game di sisi lain PT juga dituntut untuk melaksanakan Tri Dharma PT, (Setiawati, dkk, 2021). Selain itu pelaksanaan bimbingan kolaboratif dipandang bermanfaat dalam bidang pendidikan sebagaimana yang diteliti oleh Leeuwen&

Janssen (2019). Pelaksanaan bimbingan dengan melibatkan pihak lain juga akan memudahkan kinerja konselor dalam membantu memfasilitasi perkembangan peserta didik. Misalnya saja dengan berkolaborasi dengan orang tua, (Yuliawanti, 2019), kolaborasi dengan pihak-pihak lain seperti guru, dan lain-lain (Graziano, 2022; Darmiany, dkk, 2022).

Bimbingan kolaboratif juga bisa digunakan untuk mengatasi masalah siswa sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, dkk (2020) tentang kolaborasi guru BK dan guru mata pelajaran dalam rangka mengatasi masalah siswa.

**Tabel 1.** Hasil *Self Report* Pelatihan

No.	Aspek/ Indikator	Hasil
1	Jenis Bimbingan yang diterapkan	Bimbingan kelompok, klasikal
2	Pihak yang Dilibatkan	Orang tua/Wali, guru, kepek, psikiater, psikolog, peserta didik, TU
3	Tahapan bimbingan yang dilaksanakan	Sesuai dengan jenis bimbingan yang dipilih
4	Hal Baru yang didapat	Memiliki wawasan tentang bimbingan kolaboratif dalam penanganan adiksi game, serta menerapkan intervensi untuk adiksi game
5	Kebermanfaatan pelatihan bagi konselor	Sangat bermanfaat 54, 2%, Bermanfaat 45,8%
6	Penguasaan Konselor terhadap materi pelatihan	Sangat menguasai 37,5%, Menguasai 62,5%
7	Saran	Adanya kerjasama dan pelatihan berkelanjutan seperti konseling keluarga untuk pencegahan adiksi game dan pelatihan lainnya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil *self report* yang dikumpulkan telah terjadi perubahan pemahaman dan keterampilan guru Bimbingan dan Konseling setelah diberikan pelatihan. Pelatihan ini juga tidak mengganggu tugas pokok guru Bimbingan dan Konseling dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang guru di sekolah. Guru justru akan terbantu dengan diberikannya informasi tentang bimbingan kolaboratif, Bimbingan Kolaboratif Sebagai Upaya Pencegahan Adiksi Game Pada Siswa SMP serta prakteknya. Dengan demikian selain mendapatkan tambahan pengetahuan, peserta juga dapat meningkatkan kompetensi profesionalnya dalam menyelenggarakan layanan bimbingan kolaboratif. mengemukakan ketepatan atau kesesuaian antara masalah/persoalan dan

kebutuhan/tantangan yang dihadapi, dengan metode yang diterapkan.

### Saran

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilakukan serta hasil *self report* maka perlu dilakukan pelatihan berkelanjutan khususnya pelatihan yang berhubungan dengan pencegahan adiksi game yang melibatkan orang tua siswa. Serta konseling keluarga dalam menangani adiksi game.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, A., Febrini, D., dan Nurniswah. 2017. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah (Praktik di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bengkulu*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Anriani, S.R., Hasanuddin, H., dan Alam, A.S.P. *Strategi Kolaboratif dalam Manajemen Pelayanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jubikops: Jurnal

- Bimbingan Konseling dan Psikologi. Vol.1, No.1.
- Bhakti., C.P., Hartini,S., dan Fauziah, M. 2018. *Pelatihan Peningkatan kompetensi Melakukan Bimbingan Kelompok Bagi Guru Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Sleman*. Sinemas UAD, Oktober.
- Dani, Riska Wulan Rama., Sukidin dan Retna Ngesti S. 2014. *Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)*. FKIP Unej.
- Darmiany., Gunayasa, I.B.K., Asrin, Maulyda, M.A. 2022. Collaboration of Teachers, Parents, and Counselors in Overcoming Non-Academic Problems of Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Volume 6, Number 2, 2022 pp. 306-318.
- Graziano, Susan .Collaboration in School Counseling: Strategies & Benefits. <https://study.com/academy/lesson/collaboration-in-school-counseling-strategies-benefits.htm>. Diakses pada 30 Oktober 2022.
- Leeuwen, A., & Janssen, J. .2019. A systematic review of teacher guidance during collaborative learning in primary and secondary education. *Educational Research Review*. Vol.27, June.
- Mais, F.R., Rompas, S.S.J., dan Gannika, L. 2020. *Kecanduan game Online dengan Insomnia pada Remaja*. *Jurnal Keperawatan (JKp)* Volume 8 Nomor 2, Agustus, 18-27.
- Novrialdy, E. 2019. *Kecanduan Game Online pada Remaja:Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Prevention*. *Buletin Psikologi*.Vol.27, No. 2.
- Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Putra, Guntur Arisandy dan Wiryo Nuryono. 2022. Fenomena Penyebab Kecanduan Game Online Pada Siswa. *Jurnal BK UNESA* Vol.12 No.3
- Purwaningsih, E & Nurmala, I. 2021. The Impact of Online Game Addiction on Adolescent Mental Health: A Systematic Review and Meta-analysis. <https://oamjms.eu/index.php/mjms/index> Published: 2021-01-10.
- Rahmawati, N.R., Izazi,S.Z., Muna, N., Ni'mah, U dan Fawzi, T.2020. Bentuk Kolaborasi Guru Bimbingan dan Konseling dengan Guru Mata Pelajaran dalam Mengatasi Permasalahan Peserta Didik. *al-Tazkiah*, Volume 9 No. 2, Desember.
- Setiawati, D., Wiryosutomo, H.W., Naqiyah. 2021. Group Guidance Based on Local Strength to Improve the Competence of Counselors. *Atlantis Press; Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 618.
- Yuliawati, R. 2019. *The Collaborative Role of Counselors in Inclusive Schools* . Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 4(1), 68-74.