

## PELATIHAN PENYUSUNAN INSTRUMEN ADIKSI GAME PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

*Ari Khusumadewi, Retno Tri Hariastuti, Hadi Warsito Wiryosutomo, Zara Diva Paramatatwa..*

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Surabaya  
arikusumadewi@unesa.ac.id

### Abstrak

Dampak perkembangan pada teknologi permainan membuat pemain sekarang bisa melakukan permainan secara online (game online). Kemudahan mengakses game online serta tampilan dan model permainan yang memikat, menjadikan game online banyak dimainkan oleh remaja hingga menyebabkan kecanduan. Remaja pada usia setingkat SMP ini dapat bermain game hingga 7 jam sehari. Dengan banyaknya siswa SMP yang kecanduan game, guru pendamping atau konselor SMP perlu untuk mampu mengembangkan dan menggunakan instrumen non tes khususnya instrumen non tes adiksi game untuk menyikapi keadaan ini. Kegiatan pelatihan diadakan untuk memberi keterampilan pada guru pembimbing atau konselor SMP untuk mengembangkan instrumen adiksi game. Pelatihan dilakukan selama dua bulan dengan memberikan materi dan praktek secara intensif dan terjadwal. Hasil dari pelatihan ini guru pembimbing atau konselor SMP mampu mengembangkan sendiri instrumen adiksi game dan menggunakannya untuk meningkatkan pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah.

**Kata Kunci:** *instrumen, adiksi, game, pelatihan*

### Abstract

*The impact of developments on game technology makes players now able to play online games (online games). The ease of accessing online games and the attractive appearance and model of the game make online games widely played by teenagers to cause addiction. Teenagers at the age of junior high school can play games up to 7 hours a day. With so many junior high school students addicted to games, assistant teachers or junior high school counselors need to be able to develop and use non-test instruments, especially non-game addiction test instruments to address this situation. The training activities are held to provide skills for junior high school counselors or counselors to develop game addiction instruments. The training is carried out for two months by providing intensive and scheduled material and practice. The results of this training are junior high school counselors or counselors who are able to develop their own game addiction instruments and use them to improve guidance and counseling services in schools.*

**Keywords:** *instrument, addiction, game, training*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini membawa banyak perubahan termasuk turut berdampak pada bentuk permainan remaja dimana mereka tidak lagi harus bertemu. Saat ini teknologi memungkinkan sebuah permainan bisa dilaksanakan tanpa harus bertatap muka dengan lawan mainnya secara langsung. Bentuk permainan seperti ini umum dikenal dengan istilah game online. Game online merupakan permainan yang bisa diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Adams & Rollings, 2010). Seiring berjalannya waktu, game online semakin menarik dengan menawarkan kemudahan untuk dimainkan kapanpun dan dimanapun (Young, 2009).

Game online kemudian menjadi lebih dari sekedar permainan biasa dengan konsep dunia virtual dimana pemain bisa mempersonalisasi karakter yang dimainkannya dengan nama dan penampilan yang diinginkan, sehingga semakin lama dimainkan semakin terasa nyata pula karakter yang dimainkannya hingga karakter game online terasa menyatu pada kehidupan nyata pemainnya (Young, 2009).

Berbagai fitur yang ditawarkan game online menjanjikan kesenangan yang terus menerus kepada pemainnya. Model target dengan hadiah (rewards) yang ditawarkan apabila pemain berhasil mencapai target tertentu dalam permainan membuat pemain merasa semakin tertantang untuk terus memainkannya.

Target dan reward dalam game online merupakan salah satu reinforcement agar pemain merasa tertantang dan terus bermain game sehingga mengakibatkan pemain tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas hariannya (Madyanti, 2011). Menurut penelitian Erik & Wetik (2020), durasi bermain game remaja pria ada pada angka 2 hingga 7 jam per hari, dimana durasi ini cukup panjang dalam rentang 24 sehari.

Popularitas game online ini sangat tinggi dikalangan remaja usia 8-18 tahun yang kemudian hingga menunjukkan adanya gejala kecanduan bermain video game yang mengarah pada perilaku patologis seperti masalah mental emosional (Gentile, 2009). Selain itu, adiksi pada game online juga mengakibatkan turunnya kemampuan individu untuk melakukan kegiatan terutama aktivitas fisik yang menjadi rutinitasnya (Maramis & Maengkom, 2022).

Kelompok usia remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi dibandingkan kelompok usia lainnya karena lebih rentan terhadap kecanduan game online serta lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Novrialdy, 2019; Prayuda et al., 2020).

Adanya kecanduan remaja pada bermain game ini dapat menghambat tercapainya tugas perkembangan di usianya. Pada rentang usia siswa SMP ini, seorang individu perlu untuk mampu mengenal gambaran dan mengembangkan sikap tentang kehidupan mandiri secara emosional, sosial, dan ekonomi untuk memenuhi tugas perkembangan dan aspek perkembangan Kematangan Emosi dalam SKKPD (POP, 2016).

Selain itu, pada aspek Kesadaran Tanggung Jawab Sosial yang juga berkaitan dengan tugas perkembangan untuk memantapkan nilai dan cara bertingkah laku yang dapat diterima dalam kehidupan sosial yang lebih luas (POP, 2016). Dua tugas perkembangan tersebut banyak bersinggungan langsung dengan perilaku kecanduan bermain game yang banyak dialami oleh remaja setingkat SMP yang berpotensi untuk terpenuhinya tugas perkembangan tersebut.

Melihat adanya fenomena kecanduan game pada siswa SMP ini, peran guru pembimbing atau konselor SMP dibutuhkan sebagai orang tua siswa di sekolah. Guru pembimbing atau konselor sekolah perlu untuk mampu mengidentifikasi adanya kecanduan

game siswanya sebagai dasar pelaksanaan layanan yang dibutuhkan selanjutnya. Proses identifikasi ini dapat dilakukan melalui penyebaran instrument non tes sebagai salah satu alat untuk mengumpulkan data dalam layanan bimbingan dan konseling.

Menurut Prayitno dalam Dewi & Ibrahim (2014) disebutkan bahwa pelaksanaan instrument non tes dapat digunakan untuk mengungkapkan kondisi siswa serta membantu meningkatkan kondisi siswa menjadi lebih baik. Namun pada pelaksanaannya di lapangan, masih banyak hambatan yang dialami untuk menyelenggarakan instrument non tes pada siswa, salah satunya adalah guru BK kesulitan dalam mengadministrasikan instrument yang ada (Suryani et al., 2019).

Atas dasar tersebut kemudian dilakukan kegiatan pelatihan ini untuk mengatasi permasalahan yang ada demi meningkatkan kualitas pelayanan BK di sekolah.

## **METODE**

Dari hasil wawancara dengan Ketua Organisasi MGBK (Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling) serta guru pembimbing atau konselor sekolah tingkat SMP di Sidoarjo didapatkan kesimpulan mengenai permasalahan utama yang akan diselesaikan dalam pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

1. Permasalahan utama adalah kurang maksimalnya layanan konseling akibat minimnya pemahaman mengenai instrumen non tes khususnya instrument adiksi game. Kurangnya kemampuan mengenai instrumen ini dapat diatasi dengan metode pelatihan karena dianggap paling efektif. Metode pelatihan cocok diterapkan karena para guru pembimbing atau konselor SMP ini akan diberikan materi serta praktek secara intensif dan terjadwal sehingga mampu mengembangkan instrumen adiksi game dengan tepat.
2. Ketua MGBK SMP Sidoarjo sebagai mitra pelaksanaan program ini ikut aktif terutama dalam: a) Memilih guru pembimbing atau konselor SMP yang akan mengikuti pelatihan penyusunan instrumen adiksi game, b) Menyediakan tempat pelatihan yaitu di SMP di Sidoarjo, c) Mendorong peserta pelatihan untuk selalu hadir dan aktif melaksanakan tugas-tugas pelatihan

yang diberikan, d) Ikut memantau/memonitor pelaksanaan penugasan.

3. Luaran yang akan dihasilkan dari kegiatan ini adalah peningkatan keterampilan penyusunan instrumen adiksi game, baik selama proses pelatihan maupun setelah proses pelatihan berlangsung, yang diwujudkan dalam hasil pelatihan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

Langkah Kegiatan	Deskripsi
1. Tahap Persiapan	Diadakan negosiasi antara tim pengusul dengan Ketua MGBK SMP di Sidoarjo yang dipilih sebagai sekolah sasaran untuk mendapatkan kesepakatan dan gambaran mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, serta mengidentifikasi guru pembimbing atau konselor SMP yang memerlukan keterampilan tersebut.
2. Tahap Pelatihan	Pemberian pelatihan terhadap 65 guru yang telah diidentifikasi sebelumnya. Pelatihan ini dilakukan di SMP negeri serta swasta yang terpilih sebagai tempat berlangsungnya pertemuan MGBK.

instrumen adiksi game. Karena di lapangan pada saat ini, umumnya guru pembimbing atau konselor SMP masih berkatat pada instrumentasi non tes umum BK dengan menggunakan DCM, AUM, ITP saja yang ada di sekolah.

Pelatihan ini didasari pula dengan adanya kebutuhan untuk bisa memahami individu secara komprehensif dan munculnya permasalahan yang lebih khusus menyebabkan banyak guru pembimbing atau konselor SMP mengalami kesulitan untuk mengembangkan instrumen non tes khusus.



Kegiatan pelatihan dilaksanakan di SMPN 1 Sidoarjo yang sekaligus merupakan tempat berlangsungnya pertemuan MGBK SMP di Sidoarjo pada tanggal 7 September 2022. Dalam kegiatan awal berupa sajian materi mengenai penyusunan instrumen adiksi game diberikan paparan materi mulai dari pemahaman apa itu adiksi game online, apa aspek-aspek kecanduan game online, faktor apa saja yang mempengaruhi kecanduan, serta mengenal jenis-jenis game online.

Selanjutnya untuk mengembangkan instrumen adiksi game online, peserta pelatihan dibekali dengan materi mengenai instrumentasi non tes yang berguna pada bahasan ini seperti teknik observasi, wawancara, dan juga angket.

Dari materi dasar mengenai instrumen non tes, kemudian peserta diberikan contoh langsung bagaimana langkah penyusunannya sesuai dengan kebutuhan yang ada di sekolah masing-masing. Dari contoh ini kemudian peserta diminta untuk mulai mempraktekkan pengembangan instrumen adiksi yang dibutuhkan di sekolahnya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan ini sangat penting dilihat dari adanya kebingungan yang dialami oleh guru pembimbing atau konselor SMP mengenai bagaimana untuk mengembangkan sebuah instrumen non tes khususnya

**Tabel 1.** Rincian kegiatan pelatihan penyusunan instrumen adiksi game

No	Kegiatan	Metode	Waktu
1.	Sajian materi tentang penyusunan instrumen adiksi game	Paparan, tanya jawab, diskusi, pemberian contoh	2 jam
2.	Latihan penyusunan instrumen adiksi game	Live model, simulasi tersupervisi	8 jam
3.	Mengembangkan instrumen di lapangan		1 bulan
4.	Evaluasi dan pelaporan	Informasi	4 jam

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kegiatan pelatihan ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan kebingungan guru pembimbing atau konselor SMP untuk menyusun instrumen adiksi game di kota Sidoarjo. Sebanyak 65 guru pembimbing atau konselor SMP yang menjadi peserta dan pelatihan dilaksanakan dalam jangka waktu 2 bulan.

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan dengan pemberian materi dan praktek secara intensif dan terjadwal. Setelah diberikan pelatihan selama 2 bulan melalui kegiatan ini, guru pembimbing atau konselor SMP di Sidoarjo mampu mengembangkan instrument non tes khususnya instrumen adiksi game.

Kemampuan guru pembimbing atau konselor SMP ini untuk cakap dalam pengembangan instrumentasi non tes akan mendukung pemberian layanan bimbingan konseling yang semakin baik lagi kedepannya.

### Saran

Bagi guru pendamping atau konselor SMP setelah mengembangkan dan menyusun instrumen adiksi game perlu melakukan tindak lanjut setelah mendapatkan hasil atau respon dari instrumen yang telah diberikan kepada siswa.

Melihat perkembangan keterampilan guru pembimbing atau konselor SMP dalam pengembangan instrumen non tes adiksi game ini, diharapkan perlu diberikan beberapa pelatihan serupa namun dalam bidang yang berbeda guna lebih meningkatkan lagi keterampilan guru pembimbing atau konselor SMP dalam penyusunan instrumen non tes

yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing sekolah untuk menunjang pelaksanaan program bimbingan dan konseling kedepannya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*. Berkeley, CA: *New Riders*.
- Dewi, M. S., & Ibrahim, I. (2014). Pendapat Siswa tentang Pelaksanaan Instrumen Non-Tes. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 2(1), 30–35.
- Erik, S., & Wetik, S. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 59–78.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594–602.
- Madyanti, A. T. (2011). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Balapan Online dengan Aggressive Driving pada Remaja*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Maramis, J. R., & Maengkom, K. S. (2022). HUBUNGAN TINGKAT ADIKSI GAME ONLINE DENGAN TINGKAT AKTIVITAS FISIK PADA PELAJAR SMA. *Klabat Journal of Nursing*, 4(1), 81–89.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- POP, B. (2016). Panduan operasional penyelenggaraan bimbingan dan

- konseling Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan.*
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 40–48.
- Suryani, R., Said, A., & Sukmawati, I. (2019). Hambatan Yang Dialami Guru BK Untuk Melaksanakan Instrumen Non-Tes Dalam Pelayanan BK Dan Usaha Mengatasinya. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 2(1), 33–40.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.