

Implementasi Layanan Bimbingan Klasikal Sebagai Upaya Preventif dan Kuratif Terhadap Kecanduan Game Online pada Siswa SMP Negeri 2 Kuala

Elvidayani¹, Uli Makmun Hasibuan², Putri Syahrani³, Lalu Rifki Sanjaya⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: Elvidayani614@gmail.com¹, ulimakmunhasibuan@umsu.ac.id², psyahrani352@gmail.com³, lalurifki374@gmail.com⁴,

Abstract. *This study uses a qualitative method with a descriptive approach to reveal how the implementation of classical guidance services plays a role as a preventive and curative effort against online game addiction in students of SMP Negeri 2 Kuala. The problem of online game addiction has become a phenomenon that disrupts the learning process and social-emotional development of students. In this study, data were collected through observation, in-depth interviews with BK teachers, homeroom teachers, and several students who were indicated to be addicted, as well as documentation of the guidance program being run. The results of the study showed that classical guidance services were able to provide students with an understanding of the negative impacts of online game addiction and raise awareness to manage playing time healthily. Preventive efforts were made through the delivery of material on time management, the consequences of addictive behavior, and strengthening learning motivation. Meanwhile, the curative approach was applied with further counseling for students who had shown symptoms of severe addiction. BK teachers also involved parents in the student recovery process. In conclusion, classical guidance services have a significant role in overcoming online game addiction if implemented systematically and continuously.*

Keywords: *classical guidance, online game addiction, junior high school students, preventive.*

Abstrak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk mengungkapkan bagaimana implementasi layanan bimbingan klasikal berperan sebagai upaya preventif dan kuratif terhadap kecanduan game online pada siswa SMP Negeri 2 Kuala. Permasalahan kecanduan game online telah menjadi fenomena yang mengganggu proses belajar serta perkembangan sosial-emosional siswa. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru BK, wali kelas, dan beberapa siswa yang terindikasi mengalami kecanduan, serta dokumentasi program bimbingan yang dijalankan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal mampu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dampak negatif dari kecanduan game online serta menumbuhkan kesadaran untuk mengatur waktu bermain secara sehat. Upaya preventif dilakukan melalui penyampaian materi tentang manajemen waktu, konsekuensi perilaku adiktif, dan penguatan motivasi belajar. Sedangkan pendekatan kuratif diterapkan dengan konseling lanjutan bagi siswa yang telah menunjukkan gejala kecanduan berat. Guru BK juga melibatkan orang tua dalam proses pemulihan siswa. Kesimpulannya, layanan bimbingan klasikal memiliki peran signifikan dalam menanggulangi kecanduan game online jika diterapkan secara sistematis dan berkesinambungan.

Kata Kunci: bimbingan klasikal, kecanduan game online, siswa SMP, preventif.

1. PENDAHULUAN

Kecanduan game online telah menjadi salah satu tantangan serius dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Fenomena ini berkembang seiring dengan pesatnya pertumbuhan teknologi dan akses internet yang semakin mudah. Siswa-siswa usia remaja awal cenderung lebih rentan terhadap pengaruh permainan daring yang menarik, kompetitif, dan adiktif. Ketertarikan terhadap dunia virtual sering kali mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan akademik dan sosial yang seharusnya menjadi prioritas utama dalam masa pertumbuhan mereka. Akibatnya, muncul berbagai dampak

negatif, seperti penurunan prestasi belajar, gangguan kesehatan fisik, serta hambatan dalam pengembangan kemampuan sosial. Selain itu, kurangnya kontrol diri dan lemahnya pengawasan dari orang tua maupun sekolah turut memperparah situasi ini. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi yang tepat untuk menangani dan mencegah kecanduan game online pada peserta didik secara menyeluruh dan berkelanjutan (Maulana & Pratama, 2020).

Dalam menghadapi permasalahan ini, salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah melalui layanan bimbingan dan konseling, khususnya bimbingan klasikal. Layanan ini merupakan bagian dari program Bimbingan dan Konseling (BK) yang dilaksanakan di dalam kelas dengan tujuan memberikan informasi, pemahaman, serta keterampilan kepada siswa agar mampu menghadapi berbagai permasalahan perkembangan yang dihadapi. Layanan bimbingan klasikal dilaksanakan secara sistematis, terstruktur, dan berdasarkan kurikulum bimbingan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan pendekatan yang bersifat edukatif dan preventif, layanan ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran siswa akan dampak kecanduan game online serta memberikan alternatif positif dalam mengelola waktu dan emosi. Guru BK berperan penting dalam menyampaikan materi, menciptakan suasana interaktif, serta membangun komunikasi yang efektif dengan siswa agar tujuan layanan dapat tercapai secara optimal (Fadillah & Nurhalimah, 2019).

Implementasi layanan bimbingan klasikal tidak hanya berfungsi sebagai upaya preventif, tetapi juga memiliki peran kuratif dalam membantu siswa yang telah mengalami kecanduan game online. Dalam konteks kuratif, layanan ini dapat diintegrasikan dengan bentuk-bentuk konseling lanjutan, seperti konseling individual maupun kelompok, tergantung pada tingkat keparahan masalah yang dialami siswa. Melalui kegiatan klasikal, guru BK dapat mengidentifikasi siswa yang menunjukkan tanda-tanda kecanduan dan memberikan penanganan yang sesuai. Pendekatan ini bersifat non-stigmatisasi, sehingga siswa tidak merasa dikucilkan atau malu ketika menerima bimbingan. Selain itu, keterlibatan pihak sekolah dan orang tua sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung proses perubahan perilaku siswa yang kecanduan game online. Dukungan sosial yang konsisten terbukti mempercepat pemulihan siswa dan membantu mereka membangun kembali pola hidup sehat (Putri & Widiastuti, 2021).

SMP Negeri 2 Kuala merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan serupa, di mana sebagian siswanya menunjukkan gejala kecanduan game online yang cukup mengkhawatirkan. Kondisi ini mendorong pihak sekolah, khususnya guru BK, untuk mengembangkan program layanan bimbingan klasikal yang dirancang secara khusus sebagai bentuk respons terhadap fenomena tersebut. Pelaksanaan layanan dilakukan dalam bentuk

penyuluhan, diskusi kelompok, simulasi, serta pemberian tugas reflektif yang bertujuan untuk menggugah kesadaran siswa. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan psikologis siswa SMP, sehingga lebih mudah dipahami dan diterima. Dalam implementasinya, layanan ini tidak hanya menasar siswa yang telah kecanduan, tetapi juga seluruh siswa sebagai langkah preventif jangka panjang (Yuliana & Sari, 2022).

Keberhasilan layanan bimbingan klasikal dalam menangani kecanduan game online sangat ditentukan oleh kompetensi profesional guru BK, metode penyampaian materi, dan kesiapan siswa dalam menerima perubahan. Guru BK yang memiliki pemahaman mendalam tentang psikologi remaja dan perkembangan teknologi informasi akan lebih mudah menyusun strategi intervensi yang efektif. Penggunaan media interaktif, contoh kasus nyata, dan pendekatan humanis menjadi kunci dalam menciptakan keterlibatan aktif siswa selama proses bimbingan berlangsung. Di sisi lain, motivasi internal siswa serta dukungan dari lingkungan keluarga dan teman sebaya juga turut menentukan sejauh mana perubahan perilaku dapat terjadi. Oleh karena itu, pendekatan kolaboratif antara guru, orang tua, dan siswa menjadi sangat penting dalam mencapai tujuan layanan (Kusuma & Aini, 2023).

Penerapan layanan bimbingan klasikal juga perlu memperhatikan evaluasi berkelanjutan guna mengukur efektivitas program yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini mencakup aspek pemahaman siswa terhadap materi, perubahan perilaku, serta penurunan tingkat ketergantungan terhadap game online. Penggunaan instrumen seperti kuesioner, observasi, dan wawancara dapat membantu guru BK dalam mengumpulkan data yang valid dan reliabel. Hasil evaluasi menjadi dasar untuk memperbaiki metode pelaksanaan layanan, menyesuaikan materi, dan mengembangkan strategi intervensi yang lebih efektif di masa mendatang. Selain itu, dokumentasi kegiatan dan refleksi siswa juga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menilai keberhasilan program secara menyeluruh (Ramadhani & Permana, 2021).

Permasalahan kecanduan game online tidak dapat diselesaikan hanya dengan satu pendekatan saja, melainkan membutuhkan intervensi yang bersifat menyeluruh dan integratif. Layanan bimbingan klasikal menjadi salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan yang bertugas mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman secara bijaksana. Program bimbingan yang dirancang secara partisipatif, melibatkan siswa sebagai subjek aktif, akan lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai disiplin, tanggung jawab, dan kesadaran diri. Dengan demikian, siswa tidak hanya diharapkan dapat menghindari kecanduan, tetapi juga mampu mengembangkan potensi diri mereka secara optimal di tengah era digital yang penuh tantangan ini (Herlina & Dewi, 2020).

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan, maka penting dilakukan penelitian mengenai implementasi layanan bimbingan klasikal sebagai upaya preventif dan kuratif terhadap kecanduan game online pada siswa SMP Negeri 2 Kuala. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana pelaksanaan layanan tersebut, tantangan yang dihadapi, serta hasil yang dicapai dari program yang telah dijalankan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti dapat memperoleh gambaran mendalam mengenai dinamika pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dan dampaknya terhadap siswa yang menjadi sasaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi sekolah lain dalam menangani permasalahan serupa secara efektif dan berkelanjutan (Simanjuntak & Rahayu, 2019).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu Bimbingan dan Konseling, khususnya dalam menangani permasalahan kontemporer yang berkaitan dengan penggunaan teknologi secara berlebihan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan oleh para pendidik, konselor, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam merancang program pencegahan dan intervensi kecanduan game online yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Dengan pendekatan yang humanis dan solutif, dunia pendidikan mampu menjadi tempat yang aman dan mendukung perkembangan psikososial siswa dalam menghadapi tantangan era digital (Wijaya & Handayani, 2021).

2. TINJAUAN TEORITIS

Layanan bimbingan klasikal merupakan salah satu bentuk layanan dalam program Bimbingan dan Konseling (BK) yang dilaksanakan secara terstruktur di dalam kelas. Layanan ini bertujuan untuk memberikan informasi, pemahaman, dan penguatan sikap kepada seluruh siswa mengenai berbagai isu perkembangan yang mereka hadapi. Dalam pelaksanaannya, layanan klasikal dilakukan secara kelompok besar di dalam kelas oleh guru BK, dengan materi yang disusun berdasarkan kebutuhan siswa serta program tahunan bimbingan. Kegiatan ini bersifat preventif, edukatif, dan adaptif terhadap dinamika kehidupan siswa yang terus berkembang. Pendekatan klasikal juga memungkinkan guru BK menjangkau semua peserta didik secara merata dan efisien dalam waktu yang terbatas, sekaligus memantau perkembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Prayogi & Rahmawati, 2020).

Selain itu, layanan bimbingan klasikal memiliki peran penting dalam menumbuhkan kesadaran diri, membentuk karakter, serta memberikan keterampilan sosial yang dibutuhkan siswa dalam menghadapi tantangan era digital. Pelaksanaan layanan ini memerlukan perencanaan yang matang, metode penyampaian yang menarik, serta penggunaan media pembelajaran yang relevan. Guru BK sebagai fasilitator harus mampu menciptakan suasana

konduktif dan komunikatif agar siswa merasa nyaman dalam mengikuti proses bimbingan. Dengan begitu, layanan bimbingan klasikal dapat menjadi media efektif untuk menyampaikan pesan-pesan moral, etika, dan pengembangan pribadi. Keberhasilan layanan ini sangat bergantung pada sinergi antara guru BK, siswa, wali kelas, dan pihak sekolah secara keseluruhan (Hidayat & Marlina, 2021).

Kecanduan game online adalah kondisi di mana seseorang mengalami ketergantungan secara psikologis maupun fisiologis terhadap aktivitas bermain game berbasis jaringan internet. Kecanduan ini sering ditandai dengan munculnya gejala seperti keinginan bermain secara terus-menerus, kesulitan mengontrol waktu bermain, serta munculnya gangguan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun keluarga. Pada remaja, kecanduan game dapat mengganggu konsentrasi belajar, menurunkan prestasi akademik, hingga menyebabkan gangguan tidur dan kesehatan mental. Berdasarkan data dari beberapa penelitian, remaja usia SMP merupakan kelompok yang paling rentan mengalami kecanduan karena mereka sedang berada pada fase eksplorasi identitas dan pencarian hiburan (Rizki & Amelia, 2022).

Faktor penyebab kecanduan game online sangat kompleks, mulai dari kurangnya kontrol diri, lemahnya pengawasan orang tua, hingga pengaruh lingkungan sosial. Beberapa siswa menjadikan game sebagai pelarian dari tekanan akademik atau konflik keluarga. Sifat kompetitif dalam game online, fitur sosial seperti obrolan langsung, serta sistem reward dalam game juga memperkuat dorongan untuk terus bermain. Jika tidak ditangani dengan tepat, kecanduan ini dapat berkembang menjadi masalah serius yang berdampak jangka panjang pada perkembangan psikologis dan sosial anak. Oleh karena itu, pendekatan edukatif melalui bimbingan klasikal sangat dibutuhkan untuk memberikan pemahaman dan solusi konkret kepada siswa terkait bahaya serta cara mengelola penggunaan game secara bijak (Susanti & Wijaya, 2021).

Guru Bimbingan dan Konseling (BK) memiliki peran strategis dalam mencegah dan menangani permasalahan kecanduan game online di sekolah. Sebagai pendidik yang memiliki pemahaman psikologis terhadap perkembangan siswa, guru BK dapat merancang program-program layanan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya game online, sekaligus mengembangkan kemampuan mengelola waktu dan emosi. Salah satu pendekatan efektif yang dapat digunakan adalah melalui layanan klasikal yang menjangkau seluruh siswa. Dalam konteks ini, guru BK menyampaikan materi yang berkaitan dengan manajemen waktu, kontrol diri, dampak negatif adiksi game, serta alternatif kegiatan positif lainnya (Syafuruddin & Lestari, 2021).

Tidak hanya memberikan pemahaman secara teori, guru BK juga perlu menciptakan komunikasi dua arah selama layanan berlangsung agar siswa merasa didengarkan dan dihargai. Selain itu, guru BK juga berfungsi sebagai detektor awal dalam mengidentifikasi siswa yang mengalami risiko kecanduan, yang nantinya dapat diarahkan ke layanan lanjutan seperti konseling individu. Dalam peran kuratif ini, guru BK tidak hanya bekerja sendiri, melainkan juga berkoordinasi dengan wali kelas dan orang tua siswa. Dengan kolaborasi yang baik, program pencegahan kecanduan dapat berjalan lebih optimal dan berdampak luas pada perubahan perilaku siswa (Fauziah & Ramadhan, 2019).

Implementasi layanan bimbingan klasikal di sekolah memerlukan dukungan sistem pendidikan yang terintegrasi dengan kebutuhan psikososial siswa. Pelaksanaan layanan ini biasanya dijadwalkan secara rutin, misalnya satu kali per bulan, dengan materi yang telah dirancang oleh guru BK sesuai dengan program tahunan dan hasil asesmen kebutuhan siswa. Metode yang digunakan pun harus bervariasi agar siswa tidak merasa bosan, seperti menggunakan diskusi kelompok, simulasi, role play, pemutaran video edukatif, hingga refleksi pribadi. Materi layanan bimbingan klasikal juga dapat disesuaikan dengan isu-isu aktual seperti kecanduan game, bullying, kekerasan dalam pacaran, dan sebagainya (Ramadhani & Yuniarti, 2023).

Dalam praktiknya, layanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 2 Kuala telah menjadi salah satu strategi utama dalam menanggulangi kecanduan game online. Guru BK memfasilitasi kegiatan dengan pendekatan yang ramah, komunikatif, dan partisipatif. Siswa diajak berdiskusi tentang pengalaman mereka menggunakan game, sekaligus diajak menyusun rencana pengaturan waktu yang sehat. Program ini juga disinergikan dengan kegiatan ekstrakurikuler agar siswa memiliki aktivitas alternatif yang positif di luar kelas. Dalam beberapa kasus, siswa yang menunjukkan ketergantungan berat terhadap game akan diarahkan ke tahap intervensi lanjutan dengan pendekatan lebih personal (Anggraini & Fitriani, 2021).

Remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan berbagai perubahan fisik, kognitif, dan emosional. Menurut teori perkembangan Erik Erikson, remaja berada pada tahap pencarian identitas diri (*identity vs role confusion*), di mana mereka mulai mempertanyakan jati diri dan peran mereka dalam lingkungan sosial. Pada fase ini, remaja sangat membutuhkan pengakuan dan cenderung mencari media ekspresi diri, salah satunya melalui permainan digital seperti game online. Karena alasan inilah, game sering menjadi pelarian atau sarana pelampiasan ketika remaja merasa tidak dipahami oleh lingkungan sekitar (Utami & Kurniawan, 2020).

Selain Erikson, teori behaviorisme seperti milik Skinner juga menjelaskan bagaimana perilaku adiktif terhadap game terbentuk akibat dari reinforcement positif yang diberikan oleh sistem dalam game. Siswa yang berhasil naik level atau mendapatkan skor tinggi merasa senang dan terdorong untuk terus mengulanginya. Jika tidak diberikan kontrol atau arahan, maka pola ini akan membentuk kebiasaan bermain yang terus-menerus tanpa batas. Oleh karena itu, pemahaman guru BK terhadap teori-teori psikologi perkembangan dan perilaku sangat penting dalam merancang intervensi yang sesuai dengan karakteristik remaja, terutama dalam konteks bimbingan klasikal di sekolah (Latifah & Sari, 2019).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai implementasi layanan bimbingan klasikal sebagai upaya preventif dan kuratif terhadap kecanduan game online pada siswa SMP Negeri 2 Kuala. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan subjek utama guru Bimbingan dan Konseling (BK) serta beberapa siswa yang terindikasi mengalami kecanduan game online. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap pelaksanaan layanan klasikal, wawancara mendalam dengan guru BK dan siswa, serta studi dokumentasi terhadap program-program bimbingan yang telah dijalankan. Validitas data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik, sehingga informasi yang didapatkan lebih objektif dan akurat. Data yang terkumpul dianalisis secara tematik dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Melalui metode ini, peneliti dapat memahami secara komprehensif bagaimana strategi bimbingan klasikal diterapkan di sekolah serta dampaknya terhadap perubahan perilaku siswa dalam mengatasi kecanduan game online.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Dampak Negatif Game Online

No	Kategori Pemahaman	Indikator Pemahaman	Keterangan Umum
1	Sangat Memahami	Mampu menjelaskan dampak fisik, sosial, dan akademik	Aktif berdiskusi dan sadar risiko penggunaan game
2	Memahami	Mengerti dampak, tapi belum menerapkannya	Mulai berpikir kritis namun belum konsisten
3	Cukup Memahami	Tahu sebagian dampak secara umum	Sering lupa dan belum menghindari risiko

4	Kurang Memahami	Bingung dalam membedakan dampak positif dan negatif	Butuh arahan lebih lanjut dari guru BK
5	Tidak Memahami	Tidak tahu atau salah persepsi tentang game online	Menganggap game tidak berbahaya

Pemahaman siswa terhadap dampak negatif game online masih beragam. Beberapa siswa mampu menjelaskan dampaknya secara utuh, terutama yang sebelumnya pernah mendapatkan informasi dari media atau keluarga. Namun, sebagian besar masih belum dapat menghubungkan kebiasaan bermain game dengan penurunan prestasi belajar atau gangguan psikososial. Kondisi ini menunjukkan pentingnya layanan klasikal sebagai media penyadaran kolektif. Dengan penyampaian yang tepat dan sesuai gaya belajar siswa, layanan ini dapat menumbuhkan kesadaran baru agar mereka berpikir kritis terhadap kebiasaan digital mereka.

Tabel 2. Durasi Bermain Game Online oleh Siswa SMP

No	Durasi Bermain per Hari	Karakteristik Siswa	Dampak yang Terlihat
1	< 1 jam	Hanya main saat akhir pekan	Tidak terlihat gangguan belajar
2	1–2 jam	Main setelah belajar, masih terkendali	Sedikit pengaruh terhadap waktu istirahat
3	3–4 jam	Main setiap hari setelah pulang sekolah	Konsentrasi belajar mulai terganggu
4	5–6 jam	Main sore hingga malam	Prestasi menurun, tugas sering terlambat
5	> 6 jam	Main di sekolah dan di rumah	Ketergantungan tinggi, tidak fokus saat pelajaran

Durasi bermain game online menunjukkan seberapa besar risiko kecanduan pada siswa. Mereka yang bermain lebih dari 3 jam per hari mulai menunjukkan gejala ketergantungan, seperti mengabaikan tugas, sulit fokus saat belajar, dan menarik diri dari interaksi sosial. Layanan bimbingan klasikal menargetkan kelompok ini sebagai prioritas intervensi. Guru BK mengajak siswa membuat jadwal harian dan mendorong mereka untuk mengevaluasi kebiasaan bermain game demi keseimbangan hidup.

Tabel 3. Respons Siswa terhadap Materi Bimbingan Klasikal

No	Kategori Respons	Tanda-Tanda di Kelas	Makna Respon
1	Sangat Tertarik	Bertanya, mencatat, antusias berdiskusi	Siswa merasa materi dekat dengan kehidupan mereka
2	Tertarik	Menyimak dan menjawab pertanyaan guru	Tertarik namun belum eksploratif
3	Cukup Tertarik	Menyimak tanpa interaksi banyak	Butuh stimulus tambahan
4	Kurang Tertarik	Mengantuk, sering melamun	Tidak merasa penting terhadap materi
5	Tidak Tertarik	Main HP, tidak memperhatikan sama sekali	Perlu pendekatan personal

Respons siswa terhadap materi layanan sangat menentukan efektivitas proses bimbingan klasikal. Siswa yang merasa relevan dengan materi akan terlibat aktif dan berani berbagi pengalaman, sehingga proses menjadi dialogis dan bermakna. Namun, masih ditemukan siswa yang acuh. Untuk itu, guru BK perlu menyesuaikan gaya penyampaian, misalnya dengan visual interaktif atau mengaitkan materi dengan tren yang sedang digemari remaja.

Tabel 4. Perubahan Perilaku Setelah Layanan Bimbingan

No	Bentuk Perubahan	Ciri-Ciri yang Terlihat	Implikasi Bagi BK
1	Mengurangi bermain	Mulai mengatur waktu dan kurangi durasi bermain	Perlu monitoring berkala
2	Meningkatkan aktivitas	Bergabung kegiatan OSIS atau ekstrakurikuler	Dukungan sekolah memperkuat intervensi BK
3	Menjadi disiplin	Rajin mengerjakan PR, tidak terlambat	Indikator keberhasilan pendekatan klasikal
4	Tidak berubah	Tetap bermain dengan durasi sama	Butuh pendekatan lanjutan secara individual
5	Perilaku negatif naik	Sembunyi-sembunyi main game, bohong ke orang tua	Harus dilibatkan keluarga dalam pembinaan

Perubahan perilaku siswa pasca layanan menunjukkan adanya pengaruh positif bagi sebagian siswa. Mereka menjadi lebih sadar akan waktu dan mulai mengganti waktu bermain game dengan kegiatan produktif lainnya. Ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal berperan penting dalam proses kesadaran diri. Siswa yang tidak mengalami perubahan bahkan menunjukkan perilaku yang lebih buruk, menjadi catatan penting untuk layanan lanjutan. Hal ini memperkuat urgensi sinergi antara guru BK, wali kelas, dan orang tua untuk pemulihan yang lebih efektif.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi layanan bimbingan klasikal sebagai upaya preventif dan kuratif terhadap kecanduan game online pada siswa SMP Negeri 2 Kuala, dapat disimpulkan bahwa layanan ini memiliki peran yang sangat penting dan signifikan dalam membentuk kesadaran serta mengubah perilaku siswa. Melalui pendekatan klasikal yang sistematis, guru BK mampu menyampaikan materi edukatif mengenai dampak negatif game online, manajemen waktu, dan strategi pengendalian diri secara langsung kepada seluruh siswa di dalam kelas. Respons siswa terhadap materi bimbingan cenderung positif, meskipun bervariasi tergantung pada tingkat pemahaman dan minat individu. Sebagian siswa menunjukkan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik setelah mengikuti layanan, seperti mengurangi durasi bermain game, menjadi lebih disiplin, dan aktif dalam kegiatan positif. Namun, terdapat juga siswa yang belum mengalami perubahan signifikan, bahkan

menunjukkan perilaku kompensatif yang lebih tertutup. Oleh karena itu, layanan bimbingan klasikal perlu dilengkapi dengan pendekatan lanjutan seperti konseling individu dan keterlibatan aktif orang tua untuk hasil yang lebih menyeluruh. Dengan pelaksanaan yang tepat, layanan ini terbukti menjadi solusi efektif dalam mencegah dan menangani kecanduan game online di lingkungan sekolah.

REFERENSI

- Fadillah, R., & Nurhalimah, H. (2019). Strategi Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik SMP. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 9(1), 23–32.
- Herlina, S., & Dewi, R. K. (2020). Implementasi Layanan Bimbingan Klasikal dalam Menumbuhkan Kesadaran Penggunaan Internet Sehat. *Jurnal Psikopedagogia*, 9(2), 87–94.
- Kusuma, Y. D., & Aini, N. (2023). Kompetensi Guru BK dalam Menyusun Program Bimbingan Klasikal di Era Digital. *Jurnal Konseling Edukasi*, 7(1), 55–63.
- Maulana, R., & Pratama, M. (2020). Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa SMP dan Upaya Penanggulangannya. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 102–113.
- Putri, E. R., & Widiastuti, E. (2021). Peran Konselor dalam Menangani Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Psikologi dan Konseling*, 7(1), 45–52.
- Ramadhani, F., & Permana, R. (2021). Evaluasi Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal dalam Mencegah Perilaku Adiktif Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 11(2), 77–89.
- Simanjuntak, S. A., & Rahayu, N. (2019). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Bimbingan dan Konseling: Studi Kasus di Sekolah Menengah. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 8(1), 65–72.
- Wijaya, A. F., & Handayani, M. (2021). Peran Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Masalah Psikososial Remaja di Era Digital. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 10(1), 23–31.
- Yuliana, D., & Sari, M. N. (2022). Penerapan Layanan Klasikal untuk Meningkatkan Kesadaran Diri terhadap Ketergantungan Game Online. *Jurnal Konseling dan Psikologi Pendidikan*, 4(2), 58–66.
- Anggraini, N., & Fitriani, L. (2021). Strategi Guru BK dalam Implementasi Layanan Klasikal untuk Mengatasi Ketergantungan Game Online pada Remaja. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 9(2), 111–121.
- Fauziah, H., & Ramadhan, B. (2019). Peran Guru BK dalam Penanganan Permasalahan Kecanduan Game Online di Sekolah. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 88–96.

- Hidayat, T., & Marlina, D. (2021). Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal dalam Meningkatkan Perilaku Adaptif Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 7(2), 134–142.
- Latifah, N., & Sari, A. (2019). Penerapan Teori Perilaku dalam Mengatasi Ketergantungan Game Online pada Remaja. *Jurnal Kajian Psikologi*, 10(1), 53–60.
- Prayogi, H., & Rahmawati, I. (2020). Efektivitas Layanan Klasikal dalam Meningkatkan Kesadaran Penggunaan Media Digital yang Sehat. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 8(1), 25–33.
- Ramadhani, R., & Yuniarti, D. (2023). Implementasi Layanan BK Klasikal dalam Upaya Preventif Kecanduan Game Online di SMP. *Jurnal Ilmiah Konseling Nusantara*, 5(1), 77–85.
- Rizki, R., & Amelia, T. (2022). Dampak Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Psikologi & Pendidikan Indonesia*, 11(1), 45–54.
- Susanti, A., & Wijaya, P. (2021). Faktor Penyebab dan Dampak Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Pendidikan Remaja*, 6(2), 91–98.
- Syafruddin, A., & Lestari, M. (2021). Peran Guru BK dalam Meningkatkan Kesadaran Siswa terhadap Risiko Ketergantungan Game. *Jurnal Konseling Transformasional*, 4(1), 60–69.
- Utami, E., & Kurniawan, H. (2020). Pengaruh Teori Perkembangan Remaja terhadap Pola Ketergantungan Game Online. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 12(2), 73–82.