

The Cooperation between Guidance and Counseling Teachers and Subject Teachers in Dealing with Online Game Addiction at State Senior High School 10 Pekanbaru

Sahriza¹, Suhertina², Ananda Syaviyra Putri³

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau¹²³

Email: sahriza2701@gmail.com, suhertina@uin-suska.ac.id, anandasyaviyraputri@gmail.com

Abstract

This research aimed at knowing 1) the form of cooperation between guidance and counseling teachers and subject teachers in dealing with online game addiction (2) supporting and obstructing factors of the cooperation between guidance and counseling teachers and subject teachers in dealing with online game addiction, (3) the factors causing addiction to online games at State Senior High School 10 Pekanbaru. It was a descriptive qualitative research. The main informants of this research were 4 guidance and counseling teachers, and the additional informants were 3 subject teachers and 3 students. The object of this research was the cooperation between guidance and counseling teachers and subject teachers in dealing with online game addiction. Interview and documentation techniques were used for collecting the data. The data analysis was presented with narrative technique. The findings of this research showed that 1) the form of cooperation between guidance and counseling teachers and subject teachers in dealing with online game addiction were a) sharing information about students' attitudes and behavior, especially students who were addiction of playing online games, b) moving the problems experienced by students from subject teachers to guidance and counseling teachers, c) holding a meeting between the parents, teachers, and students concerned. 2) The supporting and obstructing factors of the cooperation between guidance and counseling teachers and subject teachers in dealing with online game addiction: a) the supporting factors: school personnel supported the cooperation between guidance and counseling teachers with subject teachers in dealing with online game addiction, supporting facilities and infrastructure, b) the obstructing factors: the background of the guidance and counseling teachers who did not come from undergraduate of guidance and counseling, limited time to provide guidance and counseling services, busyness and lack of attention from parents in controlling children playing games. 3) Factors causing addiction to online games: a) internal factors: the strong students' desire to get high scores in playing online games and the boredom felt by students that made them more interested in playing games, b) external factors: the environment that was very influential, so it caused addiction in playing games to forget time, and the many types of online games that triggered addiction students wanted to keep trying new things.

Keywords: Cooperation, Online Game Addiction

Pendahuluan

Pada saat ini hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai orang dewasa, di perkotaan maupun di pedesaan hampir semua menggunakan jaringan internet. Penerimaan informasi yang cepat memang sangat dibutuhkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan adanya internet, yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang.

Prasetyo mengatakan bahwa game online mempunyai daya tarik tersendiri, karena

dalam waktu beberapa tahun terakhir ini permainan game online android di smartphone sangat diminati sebagian besar kalangan. Pendapat tersebut sesuai dengan data yang didapat oleh Newzo dalam Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja yang mengatakan bahwa pada tahun 2017 ada Wawan Waldiyansah 25 Hubungan Manajemen Waktu terhadap Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang sebanyak 2,2 milyar pemain game online di seluruh dunia, dan 77,54 juta di antaranya berasal dari Indonesia.

Game online atau sering disebut dengan *Online Games* merupakan sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan maupun internet. Permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya.

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

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 pemikat 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. Game tidak bisa lagi dianggap sebagai salah satu komoditi untuk anak-anak saja.

Oleh karena itu guru bimbingan konseling dibutuhkan di setiap pendidikan untuk mengembangkan potensi siswa dan membantu menyelesaikan permasalahan pada siswa. Guru Bimbingan Konseling adalah seorang guru yang bertugas memberikan bantuan psikologis dan kemanusiaan secara ilmiah dan profesional sehingga guru BK harus menciptakan komunikasi yang baik dengan murid dalam menghadapi masalah dan tantangan hidup.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada bulan September 2021 di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru Tahun 2020 masih banyak remaja yang mementingkan game online dari pada berkomunikasi dengan keluarga, remaja yang kecanduan game online, rela menghabiskan waktunya hanya untuk berperang game didepan komputernya atau gagednya. Para lawan yang ada di dunia maya seolah benar-benar nyata dan berhadapan langsung satu sama lain. Mereka melawan kantuknya dengan berbagai upaya dan menunda waktu untuk melakukan hal-hal yang sebenarnya lebih penting dari game itu. Jadi Hal tersebut membutuhkan peran kerjasama antara guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran dalam mengatasinya.

Guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran pada hakekatnya merupakan dua personel sekolah yang sama-sama mempunyai tugas dan kewajiban dalam menumbuhkembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri siswa. Oleh karena itu dalam mengatasi permasalahan kecanduan *game online*, keduanya mempunyai tanggung jawab yang sama, walaupun dengan peran dan uraian tugas masing-masing. Guru mata pelajaran sebagai pihak yang lebih sering kontak dengan siswa merupakan tenaga profesional yang berperan dalam proses belajar mengajar dan membantu dari sisi materi pelajaran, sedangkan guru bimbingan konseling sebagai tenaga profesional yang membantu siswa dari proses psikologis yang dapat memberikan pengaruh untuk mengurangi hambatan-hambatan dalam perwujudan diri siswa yang lebih baik.

Kerjasama yang idealnya antara guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran adalah keharmonisan yang terjadi keduanya karena akan berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yang pada giliran berikutnya dapat meningkatkan kualitas lulusan. Kerjasama

yang harmonis antar keduanya salah satunya dapat ditandai dengan saling melakukan komunikasi untuk membahas kondisi siswa, guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran diharapkan dapat memberikan informasi, saling membantu tugas masing-masing sehingga terjalin kerjasama yang harmonis dan dalam upaya membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Hal inilah yang harus menjadi perhatian dan bimbingan dari berbagai pihak termasuk konselor dan guru mata pelajaran. Karena pada dasarnya siswa butuh arahan dan bimbingan dari guru-guru untuk membentuk siswa yang lebih baik. guru mata pelajaran dan Guru Bimbingan Konseling mempunyai peran yang sama dan tidak menutup kemungkinan bahwa tujuan yang dimiliki pun sama yaitu ingin mengarahkan siswa ke yang lebih baik. Walaupun keduanya memiliki tujuan yang sama namun terdapat perbedaan peranan.

Layanan bimbingan konseling tidak mungkin terlaksana dengan baik tanpa adanya kerjasama guru pembimbing khusus dengan pihak-pihak yang terkait didalam maupun diluar sekolah.

Berdasarkan pengamatan dan informasi dari guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru ada beberapa gejala sebagai indikator kurangnya kerjasama guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan game online pada siswa.

1. Banyak siswa yang kecanduan *game online*
2. Siswa jadi mengantuk saat melaksanakan pembelajaran didalam kelas
3. Sebagian siswa jarang buat tugas
4. Sebagian siswa jadi sering terlambat datang kesekolah

Dari permasalahan tersebut yang sudah dipaparkan diatas maka penulis pun tertarik dalam melakukan penelitian dengan judul "Kerjasama Guru Bimbingan Konseling dengan Guru Mata Pembelajaran dalam Menangani Kecanduan *Game Online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru"

Pembahasan

Setelah penulis mendapatkan data melalui wawancara dengan subjek penelitian yang terdiri dari informan utama dan informan pendukung. Adapun informan utama dari penelitian ini adalah 4 orang guru bimbingan konseling sedangkan informan pendukung 3 orang guru mata pelajaran dan 3 orang siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru. Data yang didapat menggunakan teknik wawancara yaitu dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan masalah yang ada dalam penelitian ini. Berikut adalah pembahasan dari hasil penelitian:

Setelah penulis mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian ini, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang diperoleh. Untuk data wawancara dianalisa dengan cara kualitatif yaitu kalimat-kalimat. Sedangkan dokumentasi yaitu data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku dan data tentang sekolah. Berikut adalah analisa yang diperoleh:

1. Bentuk kerjasama guru BK dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di SMA Negeri 10 Pekanbaru

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan bimbingan konseling dan guru mata pelajaran mengenai bentuk kerjasama yang dilakukan keduanya untuk menangani kecanduan *game online* di SMA Negeri 10 Pekanbaru menurut guru bimbingan dan konseling, yaitu melakukan kerjasama dengan pihak-pihak terkait seperti berdiskusi dengan guru mata pelajaran, wali kelas serta orang tua untuk meninjau lebih jauh perilaku

siswa dalam belajar. “Menurut Winkel bahwa bimbingan dan konseling bertugas memperhatikan perkembangan sikap dan perilaku siswa serta mengetahui perbedaan individu pada diri siswa”.

Sedangkan bentuk kerjasama yang dilakukan dengan guru mata pelajaran adalah:

- a) Berbagi informasi
- b) Membantu menyelesaikan masalah siswa
- c) Memperhatikan sikap siswa, dan tingkah laku siswa

Selanjutnya pihak guru BK berbagi informasi tentang siswa serta memeriksa kembali informasi-informasi tersebut. Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi yang lebih akurat tentang perilaku siswa di kelas dalam mengikuti pelajaran terutama bagi siswa yang bermain *game* saat pembelajaran. Dengan harapan guru BK bisa memberikan arahan lebih mudah dimengerti dan diterima siswa sehingga mampu mengatasi kecanduan *game online* dan memperbaiki sikap dalam belajarnya.

2. Faktor pendukung dan penghambat kerjasama guru BK dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di SMA Negeri 10 Pekanbaru

Dari hasil wawancara dengan guru BK dan guru mata pelajaran dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dan penghambat kerjasama guru BK dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di SMA Negeri 10 Pekanbaru sebagai berikut:

a. Faktor Pendukung

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kerjasama guru BK dengan guru mata pelajaran dengan baik di SMA Negeri 10 Pekanbaru antara lain:

1) Personil Sekolah

Pelaksanaan bimbingan konseling di SMA Negeri 10 Pekanbaru memerlukan keterlibatan semua personil sekolah agar layanan bimbingan dan konseling dapat berjalan dengan optimal. Keberhasilan penyelenggaraan bimbingan dan konseling di sekolah tidak lepas dari peranan berbagai pihak disekolah.

2) Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana sangat diperlukan didalam pendidikan, pendidikan yang diharapkan itu tentu tidak serta merta dapat terlaksana dengan baik. Perlu banyak faktor untuk mewujudkan hal tersebut diantaranya yaitu faktor pendidik, faktor anak didik, faktor lingkungan sarana prasarana.

Dalam melaksanakan program bimbingan konseling tidak terlepas dari fasilitas atau sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan program bimbingan dan konseling. (Permendikbud, Nomor 111 Tahun 2014) penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan layanan dan membantu tercapainya tujuan pendidikan nasional memerlukan sarana, prasarana dan pembiayaan yang memadai.

Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling pada hakikatnya adalah memberi bimbingan kepada individu atau sekelompok individu agar mereka dapat berkembang menjadi pribadi-pribadi yang mandiri. Prayitno menyatakan bahwa bimbingan dan konseling membantu individu untuk menjadi insan yang berguna dalam kehidupannya

yang memiliki berbagai wawasan, pandangan dan interpretasi, pilihan, penyesuaian dan keterampilan yang tepat berkenaan dengan diri sendiri dan lingkungannya.

Dengan demikian, maka keberhasilan kerjasama guru BK dengan guru mata pelajaran khususnya di SMA Negeri 10 Pekanbaru dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

b. Faktor Penghambat

1) Latar belakang guru BK

Latar belakang guru BK juga sangat penting dan memengaruhi karena ada beberapa guru BK yang bukan latar belakang BK melainkan jurusan lain seperti Psikolog, mestinya guru BK harus tamatan BK plus PPK. Adapun pengertian konselor sekolah menurut rambu-rambu penyelenggaraan bimbingan dan konseling dalam pendidikan formal adalah sarjana pendidikan (S-1) bidang bimbingan dan konseling telah menyelesaikan program Pendidikan Profesi Konselor (PPK), sedangkan individu yang menerima pelayanan bimbingan dan konseling disebut konseli

2) Keterbatasan waktu

Kendala-kendala guru BK selama melakukan kerjasama adalah adanya keterbatasan waktu dalam mengatasi masalah siswa dikarenakan juga terbaginya jam di sekolah maka untuk kurangnya waktu komunikasi antara guru bimbingan konseling dan guru mata pelajarann.

3) Kesibukan orang tua

Kesibukan orang tua menjadi faktor utama karena orang tua yang tau semua kegiatan peserta didik selama dirumah, namun disini orang tua sangat berperan penting akan tetapi masih ada juga yang kurang peduli atau mungkin karena kesibukannya masing-masing sehingga informasi tentang anak-anaknya tidak dapat berjalan dengan baik.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat zakiah darajat, dkk. agar pendidikan tercapai secara maksimal, orang tua atau ibu dan ayah memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya.

Hambatan-hambatan kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran daam menangani kecanduan *game online* pada siswa di SMA Negei 10 Pekanbaru adalah keterbatasan waktu dan kesibukan orang tua.

3. Faktor penyebab kecanduan game online di SMA Negeri 10 Pekanbaru

Kecanduan dapat dikatakan suka, tertarik atau senang sekali dengan sesuatu yang menurutnya menarik, orang yang sangat suka main *game online* dapat disebut orang yang kecanduan *game online*. Oleh karenanya perlu upaya pemecahan terhadap masalah kecanduan *game online* yang dialami siswa ini pemecahan masalah ini diharapkan mampu mengatasi kecanduan *game online* disekolah maupun diumah.

Dari temuan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara dan informasi bahwa ada beberapa faktor yang mnyebabkan kecanduan *game online* di SMA Negeri 10 Pekanbaru yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang diuraikan sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh bahwa salah satu faktor internal penyebab kecanduan *game online* siswa adalah:

1) Keinginan yang kuat dari diri siswa

Salah satu siswa yang diwawancarai mengaku bermain *game* dikarenakan agar memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*. *game online* semakin membuatnya penasaran dan bermain *game* merupakan sesuatu keinginan yang kuat dari diri peserta didik tanpa adanya paksaan. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam

memahami materi yang diajarkan disekolah saat pelajaran berlangsung siswa melakukan aktivitas diluar pelajaran seperti mengobrol dengan teman, megantuk dan bermain *game*.

2) Rasa Bosan

Rasa bosan juga merupakan salah satu faktor penyebab salah satu siswa kecanduan *game online*. Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketika berada dirumah atau disekolah membuatnya bermain *game*. Semart mengungkapkan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan terbiasa bermain *game online* melebihi waktu.

Selain itu juga kurangnya motivasi siswa yang terlihat dari kebiasaan siswa bermalasan dalam belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah. Dari sini dapat dianalisis bahwa selain malas siswa juga menjadi tidak percaya diri dalam mengerjakan tugasnya.

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan

Lingkungan yang kurang terkontrol yaitu melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online* menyebabkan peserta didik kecanduan *game online* hal tersebut membutuhkan perhatian dari orang-orang terdekat terutama orang tua. Sulastri memberikan gambaran tentang bentuk perhatian orang tua yaitu:

- a) "Memberikan peringatan, peran orang dalam hal ini adalah memberikan peringatan terhadap perilaku anaknya orang tua memberikan nasihat kepada anak agar tidak melakukan perilaku yang menyimpang
- b) Memberikan teguran, orang tua menegur tindakan anak yang salah dan memberikan penjelasan kepada anak mengapa hal tersebut salah serta menunjukkan hal yang benar.
- c) Memperhatikan penyediaan sarana studi, orang tua memiliki kewajiban untuk menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan anak untuk belajar sehingga proses belajar anak berjalan dengan lancar".

2) Jenis-Jenis *Game Online*

Jenis *game online* tentunya banyak sekali macam yang bisa membuat peserta didik memainkannya bisa menjadi candu dari level satu ke level berikutnya sehingga itu lah yang dilakukan peserta didik pada saat ini, kebanyakan mereka jadi lupa hal-hal yang seharusnya dilakukan dan malah melakukan hal-hal yang tidak seharusnya dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa mengalami kecanduan *game online*. Faktor tersebut terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Masing-masing faktor mampu diatasi dengan baik apabila kerjasama antara siswa, guru, dan orang tua untuk mencapai kesuksesan dalam belajar dan yang utama harus adanya komitmen dari diri siswa untuk selalu berubah dan berusaha belajar lebih giat lagi sehingga menjadi siswa yang pintar dan berbudi pekerti.

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan serta penyajian data analisis data pada bab tedahulu tentang kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di SMA Negeri 10 Pekanbaru dapat disimpulkan sebagai berikut:.

1. Bentuk kerjasama guru BK dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* adalah
 - a. Saling berbagi informasi mengenai sikap dan perilaku siswa terutama siswa yang kecanduan bermain *game online*

- b. Mengalih tangan masalah-masalah yang dialami siswa oleh guru mata pelajaran kepada guru bimbingan konseling
- c. Mengadakan pertemuan antara orang tua, guru, dan siswa yang bersangkutan
2. Faktor pendukung dan penghambat kerjasama guru BK dengan gurumata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* adalah:
 - a. Faktor Pendukung
 - 1) Personil sekolah mendukung kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online*.
 - 2) Sarana dan prasarana yang mendukung
 - b. Faktor Penghambat
 - 1) Latar belakang guru BK bukan berasal dari S1 bimbingan konseling
 - 2) Keterbatasan waktu untuk melakukan layanan bimbingan konseling
 - 3) Kesibukan dan perhatian orang tua kurang dalam mengontrol anak bermain *game*.
3. Faktor penyebab kecanduan *game online*
 - a. Faktor internal yang dapat menyebabkan siswa mengalami kecanduan *game online* yaitu keinginan yang kuat dari diri siswa untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online* dan rasa bosan yang dirasakan siswa ketika berada membuat nya semakin tertarik untuk bermain *game*.
 - b. Faktor eksternal yang menyebabkan siswa kecanduan *game online* yakni lingkungan yang sangat berpengaruh sehingga menjadi itu menyebabkan kecanduan bermain *game* hingga lupa waktu dan juga jenis-jenis *game online* yang menjadi pemicu terjadinya kecanduan *game online* dengan banyaknya jenis *game online* siswa ingin terus mencoba hal yang baru.

Daftar Pustaka

- Abdulayani, 1994 *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Abuddin Nata, 2003 *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Abu Ahmadi, 2004 *Sosiologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 2004 *Psikologi Belajar* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aji Candra Zebeh, 2012 *Berburu Rupiah Lewat Game online* Yogyakarta: Bouna Books.
- Agustinus Nilwan, 2001 *Pemograman Animasi dan Game Profesional*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Amalianingsih, R. and Herdi, H.(2021) Studi Literatur Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penyelenggaraan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejurua *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, Vol 5 No (1), 50-56.
- Andri Arif Kustiawan, & Andy Widhiya Utomo, 2019 *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: AE MEDIA GRAFIKA.
- Aunurrahman, 2010 *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta CV.

- Candra Zebeh Aji, 2012 *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books.
- C. Z. Aji, 2012 *Berburu Rupiah Lewat Game online*, Jakarta: Bounabooks.
- Dewa Ketut Sukardi, 2010 *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Endriani, A (2018). Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Motivasi Belajar Pada Siswa VIII SMPN 6 Praya. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1 (2).
- Erlyzal Novrialdy, 2019, Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi* 2, 151.
- Henry Samuel, 2005 *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nana Syaodih Sukmahdinata, 2001 *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Keputusan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 84 Tahun 1993.
- Poernomo, E., & Timur, A. B. U. P. N. V. J. (2006). Pengaruh kreativitas dan kerjasama tim terhadap kinerja manajer pada PT. Jesslyn K Cakes Indonesia cabang Surabaya. *Jurnal Ilmu-Ilmu Ekonomi*, 6 (2), 102-108.
- Prayitno dan Erman Amti, 2004 *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno, 2003 *Pelayanan BK : Sekolah Lanjutan Pertama (SLTP)*, Jakarta: Bina Sumber Daya.
- Riswani, 2014 *Konsep Dasar Bimbingan dan Konseling*, Pekanbaru: Suska Press.
- Rizqiyah, M. (2017). Peranan Guru BK dalam Membantu Penyesuaian Diri Siswa Baru di SMP It Abu Bakar Yogyakarta. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 14 (2).
- Soetjipto dan Raflis Kosasi, 2004 *Profesi Keguruan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Wahyuni, (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta* vol4 (1), 28-40.
- Sugiyono, 2010 *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabea.
- Supardi, 2014 *Kinerja Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kepala BAKN. No: 043/P/1993 dan No: 25 tahun 1993.
- Sutirna, 2013 *Bimbingan dan Konseling*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Tohirin, (2013) Potensi Siswa dan Kebijakan Pelayanan Bimbingan Konseling Studi Kasus Terhadap Siswa Komunitas Adat Terpencil Suku Sakai di SMAN 1 Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis, Vol. 5 (1).
- Wawan Waldiyansah, (2021). Hubungan Manajemen Waktu Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Socio Humanus* Vol. 3 (1), 24.
- W.J.S. Poerwadarminta, 1985 *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Zakiah Darajat, Dkk, 2004 *Studi Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi