

**PERAN BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGATASI
KEAKTIFAN BERMAIN GAME SISWA MA AL-GHAZALY BOGOR**

Imam Suhartono, Imas Kania Rahman
Universitas Ibn Khaldun Bogor
(Naskah diterima: 1 Juni 2021, disetujui: 30 Juli 2021)

Abstract

This study discusses: the level of activeness in playing games at MA Al Ghazaly, students' academic achievement at MA Al Ghazaly, Guidance and Counseling solutions in overcoming the activeness of playing games at MA Al-Ghazaly Bogor students. This research method is descriptive qualitative or field observation study by interviewing Bk teachers, principals and students of MA Al-Ghazaly Bogor. the results of field observations that MA Al-Ghazaly students like to play games at a reasonable time and don't forget their time in learning etc. The following is a list of games played by MA Al-Ghazaly students in Bogor City. Namely: Pau, Pes 2019, Free Fire, Mobile Legends, Candy crush saga, Pubg, Point Blank. And seen from the achievements of MA Al-Ghazaly students, namely 2nd and 3rd place winners in the Stand up comedy category, 2nd place for Women's MTQ Sejabodetabek Level, Best LCC Participants at SMA / MA level in Bogor City. MA Al-Ghazaly has a special room for guidance and counseling. The guidance and counseling programs in this school are: the existence of point books and home visits. In the implementation of the guidance and counseling program at MA Al-Ghazaly going well, and the handling of students, guidance and counseling teachers in collaboration with homeroom teachers, waka kulikulum and school principals.

Keywords: *Playing games at MA Al Ghazaly, Counseling solutions*

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai: tingkat keaktifan bermain game di MA Al Ghazaly, prestasi akademik siswa di MA Al Ghazaly, solusi Bimbingan dan Konseling dalam mengatasi keaktifan bermain game siswa MA Al-Ghazaly Bogor. Metode penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif atau study obsevasi lapangan dengan cara wawancara kepada guru Bk, kepala sekolah dan siswa dan siswi MA Al-Ghazaly Bogor. Hasil dari observasi lapangan bahwa siswa dan siswi MA Al-Ghazaly menyukai bermain game dengan waktu sewajarnya dan tidak lupa dengan waktu mereka dalam belajar dll. Berikut ini adalah daftar game yang dimainkan oleh siswa MA Al-Ghazaly Kota Bogor. Yaitu: Pau, Pes 2019, Free Fire, Mobile Lagends, Candy crush saga, Pubg, Point Blank. Serta di lihat dari prestasi siswa dan siswi MA Al-Ghazaly yaitu juara II dan III Dengan kategori Stand up comedy, Juara II Putri MTQ Tingkat Sejabodetabek, Peserta Tebaik LCC Tingkat SMA / MA Se Kota Bogor. MA Al-Ghazaly terdapat ruang khusus bimbingan dan konseling. Adapun program bimbingan dan konseling yang ada di sekolah ini yaitu : adanya

buku point dan home visit. Dalam pelaksanaan program bimbingan dan konseling di MA Al-Ghazaly berjalan dengan baik, dan penangganan siswa guru bimbingan dan konseling berkerja sama dengan guru wali kelas, waka kulikulum dengan kepala sekolah

Kata Kunci : bimbingan, konseling, bermain game

I. PENDAHULUAN

Game adalah penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Game merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan game dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama VGA card-nya.

Berbagai pendapat para ahli banyak yang mengatakan bahwa game memang baik meskipun bagi anak-anak. Game ini meliputi game yang dimainkan di komputer dan game yang dimainkan secara langsung oleh pelakunya. Dan ini memiliki dampak yang berbeda-beda bagi sang anak.

Dua Kasus meninggalnya karena bermain game dalam sebuah artikel berita di dua negara yaitu cina dan thailand: *Jakarta, CNN Indonesia*, Penggemar game online mungkin tak asing dengan game bernama "*King of*

Glory", sebuah permainan daring dengan 200 juta pemain aktif tiap bulannya.

Beberapa waktu lalu, seorang pria asal China berusia 20 tahun yang menamakan dirinya 'Lonely King', dilaporkan meninggal dunia. Ia diduga kelelahan karena kurang tidur dan memaksa dirinya terjaga hampir tiap malam selama sembilan jam penuh dari tengah malam hingga sembilan pagi, sejak bulan Juli hingga awal November.

Keluarga Lonely King mengunggah pesan pada media sosial miliknya bahwa anggota keluarga mereka meninggal setelah sesi streaming terakhirnya, di 2 November lalu. Penyebab meninggalnya Lonely King tidak disebutkan oleh anggota keluarga, tapi baik media China dan fan Lonely King berspekulasi bahwa ia meninggal akibat jadwal bermainnya yang begitu melelahkan. Bahkan ada kasus meninggalnya remaja atau anak-anak gara-gara bermain game nampaknya menjadi perhatian khusus, terlebih sebagai orang tua. Seperti yang pernah terjadi pada seorang pria di Thailand yang meninggal akibat bermain game selama 3 hari tanpa henti,

kini terdapat korban lagi dari Rusia yang penyebabnya sama, yaitu bermain game.

Lonely King tergolong gamer yang sukses. Ia memiliki lebih dari 170 ribu fan di laman streamingnya. Ia biasa memamerkan ke-mahirannya bermain game selama berjam-jam setiap hari. Fan curiga saat ia terakhir kali bermain pada 2 November lalu, padahal ia paling tidak bermain setidaknya sekali dalam 24 jam.

Absennya Lonely King di game online membuat mereka bertanya-tanya dan menduga, sang idola meninggal akibat kelelahan.

II. KAJIAN TEORI

A. Pengertian Bimbingan Dan Konseling

Kata bimbingan merupakan terjemahan dari *guidance* yang di dalamnya terkandung beberapa makna, *Guidance* berasal dari kata *Guide* yang mempunyai arti *to direct*, pilot, *manager*, or *steer*, artinya: menunjukkan, mengarahkan, menentukan, mengatur, atau mengemudikan.

Menurut pendapat pendapat dua para ahli mengenai bimbingan sebagai berikut:

Menurut Victoria Neufeldt mengemukakan "bimbingan merupakan bantuan yang diberikan individu yang membutuhkan dari seorang yang ahli." (Victoria Neufeldt, 1988)

Menurut Crow & Crow yang dikutip oleh Surya (1988) menyatakan bahwa "bimbingan adalah bantuan yang diberikan oleh seseorang baik laki-laki maupun perempuan yang memiliki pribadi baik dan pendidikan yang memadai, kepada seseorang (individu) dari setiap usia untuk menolongnya mengembangkan kegiatan-kegiatan hidupnya sendiri, mengembangkan arah pandangannya sendiri, membuat pilihan sendiri, dan memikul beban-nya sendiri." (Crow & Crow 1960).

Sedangkan kata konseling (Counseling) berasal dari kata *counsel* yang diambil dari bahasa Latin yaitu *counsilium*, artinya "bersama" atau "bicara bersama." Pengertian "berbicara bersama-sama" dalam hal ini adalah pembicaraan konselor (counselor) dengan seorang atau beberapa klien (counsellee). Kesimpulannya konseling merupakan salah satu upaya untuk membantu mengatasi konflik, hambatan, dan kesulitan dalam memenuhi kebutuhan, sekaligus upaya peningkatan kesehatan mental.

Ada dua pendapat ahli sebagai berikut:

American School Counselor Assosiation (ASCA) mengemukakan bahwa konseling adalah hubungan tatap muka yang bersifat rahasia, penuh dengan sikap penerimaan dan pemberian kesempatan dari konselor kepada

klien. Konselor mempergunakan pengetahuan dan ketrampilannya untuk membantu klien mengatasi masalah-masalahnya. Prayitno dan Erman Amti (2004) adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli (konselor) kepada individu yang sedang mengalami masalah (klien) yang bermuara pada teratasnya masalah yang dihadapi klien.

B. Peran Bimbingan Dan Konseling

Membimbing dan mendidik tidak lepas dari tugas dan tanggung jawab guru termasuk guru BK. Sebagai tenaga pendidik guru BK mempunyai tugas, tanggung jawab, wewenang penuh dalam kegiatan bimbingan dan konseling terhadap sejumlah peserta didik. Kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah merupakan kegiatan untuk membantu peserta didik dalam upaya menemukan jati dirinya, penyesuaian terhadap lingkungan serta dapat merencanakan masa depannya sehingga, dapat berkembang secara optimal.

Kegiatan bimbingan dan konseling pada sekolah umumnya juga merupakan kebutuhan dasar sekolah penyelenggara pendidikan inklusif. Bimbingan dan konseling di sekolah penyelenggara pendidikan inklusi sangat utama merupakan kegiatan untuk membantu peserta didik berkebutuhan khusus dalam upaya

menemukan konsep diri, memfasilitasi penyesuaian diri terhadap hambatannya, mengkoordinasikan dengan ahli lain, melakukan konseling terhadap keluarganya, membantu perkembangan anak berkebutuhan khusus agar berkembang efektif, memiliki keterampilan hidup mandiri, dan mengembangkan hobi, serta mengembangkan keterampilan sosial dan personal.

Dalam konteks PI guru BK diharapkan dapat berperan maksimal membantu anak berkebutuhan khusus agar pencapaian perkembangan sosial mereka terpenuhi dengan baik. Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat memberikan pelayanan yang telah disesuaikan agar ABK dapat mengenal dirinya sendiri dengan baik, menemukan kebutuhannya yang spesifik sesuai dengan hambatannya. Kebutuhan ini muncul menyertai hambatan-hambatan yang mereka hadapi terhadap kondisi yang mereka miliki. Layanan bimbingan dan konseling diperlukan berkenaan dengan bimbingan pribadi, sosial, belajar dan karirnya. Layanan bimbingan dan konseling yang sesuai akan membangkitkan motivasi peserta didik berkebutuhan khusus dalam bersosialisasi dan bergaul. Untuk mencapai perkembangan yang optimal, diperlukan guru BK dalam membantu pengentasan hambatan terh-

adap tugas perkembangan sosial yang harus dicapai ABK.

Peran guru BK dalam membantu pencapaian tugas perkembangan ABK dalam ber-sosialisasi adalah sebagai berikut :

1. Memberikan layanan bimbingan dan konseling yang disesuaikan dengan kemampuan, bakat dan minat, serta jenis ketunaan atau kekhususan yang di miliki oleh ABK, serta mengelompokkan ABK dalam kegiatan kelompok dan pengembangan diri yang telah disesuaikan dengan ketunaan dan kekhususan melalui layanan penempatan dan penyaluran. Guru BK juga memotivasi ABK untuk terus aktif dalam kegiatan kelompok dan pengembangan diri, agar mereka memiliki kepercayaan diri yang baik dan tidak merasa minder jika bergabung dengan teman-teman sebayanya yang normal Berdasarkan pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan dalam melaksanakan suatu kegiatan pokok perusahaan.
2. Memberikan layanan informasi terkait dengan peran gender disesuaikan dengan kebutuhan ABK. Mengajak ABK untuk mau mengamati peran sosial pria dan wanita

yang ada dalam masyarakat dan mendiskusikannya melalui layanan bimbingan kelompok dengan topik tugas. Guru BK juga melakukan kegiatan pendukung BK dengan memberikan literatur yang bermanfaat menyangkut peran sosial pria dan wanita dalam masyarakat.

3. Membimbing peserta didik termasuk ABK untuk memilih karir di sekolah, yaitu membantu siswa dalam memahmi diri dan lingkungannya dalam mengambil keputusan, merencanakan dan pengarahan kegiatan-kegiatan yang menuju kepada karir dan cara hidup yang akan memberikan rasa kepuasan karena sesuai, serasi, dan seimbang dengan dirinya dan lingkungannya.

C. Pengertian Game Dan Dampak Game Bagi Anak

Pengertian Menurut dua para ahli sebagai berikut:

Menurut John C Beck & Mitchell Wade menyimpulkan bahwa "Game adalah penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi." (John C Beck & Mitchell Wade).

"Dampak negatif" atau peningkatan dari perilaku agresif ini terkait dengan jumlah

waktu anak-anak diperbolehkan untuk bermain video game, Dalam satu studi oleh Walsh (2000), sebagian besar remaja mengakui bahwa orangtua mereka tidak memaksakan batas waktu pada jumlah jam yang diizinkan untuk bermain video game terbaru yang mereka mainkan, Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kebanyakan orang tua tidak menyadari isi dari video game yang telah dimainkan anak-anak mereka. Dalam studi kasus yang lain yang telah dilakukan oleh Gentile, Lynch, Linder & Walsh (2004, hal.6) diketahui bahwa gadis remaja bisa bermain video game terbaru selama rata-rata 5 jam per minggu, sedangkan untuk anak laki-laki rata-rata 13 jam per minggu bahkan lebih, Para peneliti juga mengatakan bahwa remaja yang bermain video game kekerasan untuk waktu yang lama Cenderung lebih agresif, Lebih rentan terhadap konfrontasi dan mungkin terlibat dalam perkelahian dengan rekan-rekan mereka dan juga penurunan prestasi sekolah”.

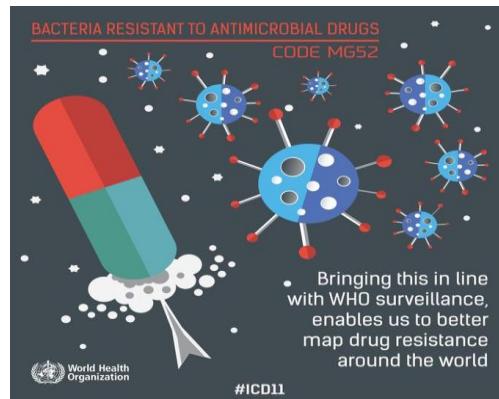
D. Hasil Penelitian Kesehatan Dunia (WHO)

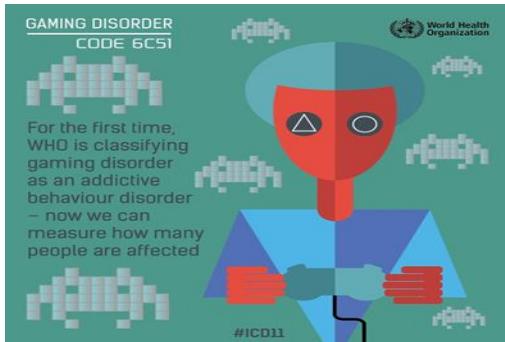
Menurut badan kesehatan dunia (WHO) yang di kutip dari kompas.com menyatakan bahwa ICD merupakan sistem yang berisi daftar penyakit berikut gejala, tanda, dan penyebab yang dikeluarkan WHO. Berkaitan

dengan kecanduan game, WHO memasukkannya ke daftar "*disorders due to addictive behavior*" atau penyakit yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan.

Dirangkum *Science Alert*, Selasa (19/6/2018), kecanduan game bisa disebut penyakit bila memenuhi tiga hal. Pertama, seseorang tidak bisa mengendalikan kebiasaan bermain game. Kedua, seseorang mulai memprioritaskan game di atas kegiatan lain. Ketiga, seseorang terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat. WHO mengatakan, ketiga hal ini harus terjadi atau terlihat selama satu tahun sebelum diagnosis dibuat.

Dan Ini berikut Gambar dari WHO mengenai dampat bermain game pada manusia





Dilansir dari Oddity News, media China CNR pada pekan lalu melaporkan bahwa Lonely King tergolong gamer yang sukses. Ia memiliki lebih dari 170 ribu fan di laman streamingnya. Ia biasa memamerkan kemahirannya bermain game selama berjam-jam setiap hari. Fan curiga saat ia terakhir kali bermain pada 2 November lalu, padahal ia paling tidak bermain setidaknya sekali dalam 24 jam.

Absennya Lonely King di game online membuat mereka bertanya-tanya dan menduga, sang idola meninggal akibat kelelahan.

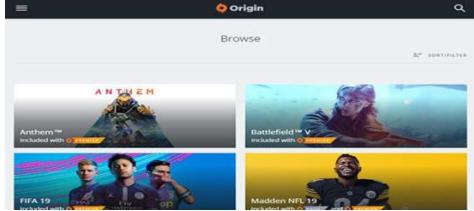
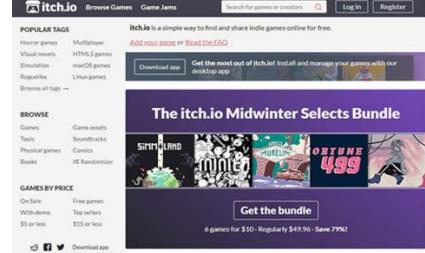
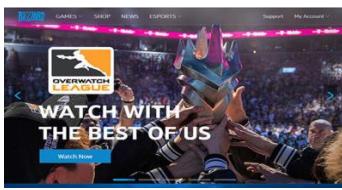
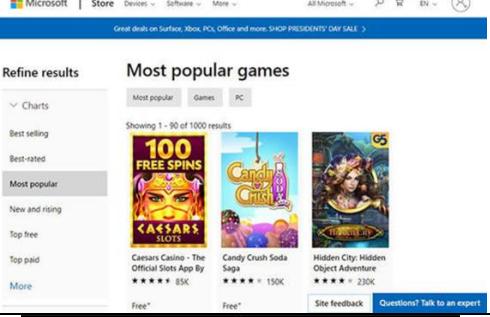
Ini bukan kali pertama game online memakan korban. Agustus lalu, media China melaporkan bahwa remaja 17 tahun asal Guangdong menderita sejenis stroke setelah bermain game selama 40 jam nonstop.

Menurut Teddy, game dan internet itu hanya alat, yang kita tidak bisa menghentikan perkembangannya. Justru, teknologi jika tidak diikuti, generasi mendatang akan sulit beradaptasi dengan kemajuan yang pesat.

Berikut nama – nama game dan situs – situs game baik dan buruk

No	Nama – nama Game	Gambar game	Situs – situs game baik	Gambar situs yang baik	Situs – situs yang buruk
1	FIFA 19		Steam		Rent-a-Hitman
2	NBA 19		Epic Games Store		Plane Crash Info

YAYASAN AKRAB PEKANBARU
Jurnal AKRAB JUARA
Volume 6 Nomor 3 Edisi Agustus 2021 (30-42)

3	Moto Gp 09		Origin		Cannibal Cafe
4	Super bike		itch.io		Hurtcore
5	Pes 2013		Blizzard Battle.net		Shaye Saint John
6	Apex		Microsoft Store		Opentopia
7	Casino / Poker		Ubisoft Uplay		Creepypasta dan Pro Ana

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif atau study obsevasi dengan objek penelitian ini adalah Kepala sekolah, Dewan guru, Guru BK serta siswa dan siswi MA Al-Ghazaly Bogor yang ber-alamat di Jl. Semboja No.1, RT.01/RW.08, Kb. Klp., Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16125.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang lebih mengutamakan pada masalah proses dan makna/persepsi, dimana penelitian ini diharapkan dapat mengungkap berbagai informasi kualitatif dengan deskripsi-analisis yang teliti dan penuh makna, yang juga tidak menolak informasi kuantitatif dalam bentuk angka maupun jumlah. Pada tiap-tiap obyek akan dilihat kecenderungan, pola pikir, ketidakteraturan, serta tampilan perilaku dan integrasinya sebagaimana dalam studi kasus genetik.

Terdiri dari Analisis data spradley adalah analisis data yang dikembangkan oleh James P. Spradley untuk jenis penelitian etnografi. Seperti telah disinggung juga di awal bahwa analisis data Spradley ini 4 bagian, yaitu:

- Analisis Domain (Domain Analysis)
- Analisis Taksonomi (*Taxonomic Analysis*)
- Analisis Komponen (*Componental Analysis*), dan terakhir
- Penemuan tema-tema budaya (*Cultural Themes*)

James P. Spradley dalam bukunya *Participant Observation* (Spradley 1980) menuliskan tentang urutan kegiatan dalam *Developmental Research Sequence* (DRS), yang menunjukkan dimana masing-masing analisis itu berada dalam urutan pengembangan penelitian.

Langkah-langkah itu adalah

1. Menentukan lokasi
2. Melakukan observasi partisipan
3. Membuat catatan etnografi
4. Observasi dekriptif
5. Analisis Domain
6. Observasi terfokus
7. Analisis Taksonomi
8. Observasi Selektif
9. Analisis Komponen
10. Penemuan Tema-tema budaya
11. Inventori Kultural
12. Membuat tulisan etnografi

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Minggu Ke											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3
1.	Penyusunan Proposal	■											
2.	Penyusunan Instrumen		■										
3.	Seminar Proposal dan instrumen Penelitian			■									
4.	Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen			■									
5.	Penentuan Sampel												
6.	Pengumpulan Data				■■■■								
7.	Analisis Data					■■■		■					
8.	Pembuatan Draf Laporan									■			
9.	Seminar Laporan									■			
10.	Penyempurnaan Laporan										■	■	
11.	Penggandaan Laporan Penelitian												■

C. Sumber Data

No	Nama Guru	Jabatan	Nama Siswa	Kelas
1	Drs.Empay Supriani	Kepala Sekolah	Santika	X - MIA
2	Drs. H Dedi Hardiman	Guru Sosiologi	Gema Faras	XII – IPS
3	Hj Siti Kuryanti. S.Pd.I	Guru Bahasa Arab	M Rizia Saputra	X – IIS
4	M Syarifuddin S.Ag	Guru Bahasa Indonesia	Qori Qorutta	XII – MIA
5	Nenden Kumalasari S.Ag	Guru Bahasa Sunda	Rastina Ayusti	X - MIA
6	R. Teti Aisahraspati.M.Pd	Guru PPKN	Raden Muhammad Jamil	X- IIS
7	Halwan Mu'tabar SE	Guru Qur'an Hadist	Syifa Hoirunnisa	XI - IIS

IV. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan penyebaran Kuisioner angket di MA Al-Ghazaly yang beralamat Jl. Semboja No.1, RT.01-/RW.08, Kb. Klp., Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16125.

MA Al-Ghazaly terdapat ruang khusus bimbingan dan konseling. Adapun program bimbingan dan konseling yang ada di sekolah ini yaitu : adanya buku point dan home visit. Dalam pelaksanaan program bimbingan dan konseling di MA Al-Ghazaly berjalan dengan

baik, dan penanganan siswa guru bimbingan dan konseling berkerja sama dengan guru wali kelas, waka kulikulum dengan kepala sekolah.

Keterbatasan dalam penelitian dalam mengelola waktu dalam berbagai hal terke ndala. Jadi ini sebagai bahan pembelajaran untuk penulis untuk dapat membagi waktu dengan baik dalam berbagai hal. Kepala MA dan Guru BK di MA Al-Ghazaly sudah me ngetahui mengenai program bk dan peraturan undang–undang no 111 tahun 2014 mengenai bimbingan dan konseling.

Hasil dari kuisioner angket dan observasi lapangan bahwa siswa dan siswi MA Al-Ghazaly menyukai bermain game dengan waktu sewajarnya dan tidak lupa dengan waktu mereka dalam belajar dll. Berikut ini adalah daftar game yang dimainkan oleh siswa MA Al-Ghazaly Kota Bogor. Yaitu: Pau, Pes 2019, Free Fire, Mobile Lagends, Candy crush saga, Pubg, Point Blank.

Serta dilihat dari prestasi siswa dan siswi MA Al-Ghazaly yaitu juara II dan III Dengan kategori Stand up comedy, Juara II Putri MTQ Tingkat Sejabodetabek, Peserta Tebaik LCC Tingkat SMA / MA Se Kota Bogor. MA Al-Ghazaly terdapat ruang khusus bimbingan dan konseling. Adapun program bimbingan dan konseling yang ada di sekolah ini yaitu : adanya buku point dan home visit. Dalam pelaksanaan program bimbingan dan konseling di MA Al-Ghazaly berjalan dengan baik, dan penanganan siswa guru bimbingan dan konseling berkerja sama dengan guru wali kelas, waka kurikulum dengan kepala sekolah.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil dan Pembahasan, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tingkat keaktifan bermain game siswa di MA-Al Ghazaly Bogor justru cukup nor-

mal dan tidak berlebihan akan tetapi disarankan agar ada beberapa siswa bermain game justru setiap hari.

2. Prestasi akademik dan non akademik cukup membanggakan karena cukup banyak prestasi yang dapat di raih siswa seperti juara dalam hal *stand up comedy*, Lomba kesenian islam, pramuka, dan lomba dalam hal cerdas cermat.
3. Bimbingan dan Konseling dalam mengatasi keaktifan bermain game siswa MA-Al Ghazaly dengan cara pendekatan antara wali kelas serta siswa tersebut yang mengalami ke aktifan dalam bermain game

Diharapkan guru BK, wali kelas serta orang tua siswa memperhatikan jenis dan waktu anaknya ketika bermain game. Semoga penelitian ini sebagai modal pembelajaran ketika akan melakukan sebuah penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Harsono.Ma’aruf , Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja , Surya University Hal : 3 – 7

Peraturan menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 111 Tahun 2014

Depdiknas.2007.Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan

YAYASAN AKRAB PEKANBARU

Jurnal AKRAB JUARA

Volume 6 Nomor 3 Edisi Agustus 2021 (30-42)

- Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal. Jakarta.
- <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20171121101805-282-257035/kecanduan-game-pria-china-meninggal-karena-kelelahan>
- <https://www.beritateknologi.com/tragis-remaja-ini-meninggal-gara-gara-main-game-selama-22-hari/>
- <https://www.beritateknologi.com/tragis-remaja-ini-meninggal-gara-gara-main-game-selama-22-hari/>
- <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20171121101805-282-257035/kecanduan-game-pria-china-meninggal-karena-kelelahan>
- Fitri Rahayu, Peran guru bimbingan dan konseling dalam membantu pencapaianTugas perkembangan sosial peserta didik berkebutuhan khusus pada pendidikan inklusi (Studi di SMK Negeri 4 Padang), Laporan Studi Lapangan STKIP PGRI Sumatera Barat
- <http://.uny.ac.id/sites/default/files/pstaffengabdian/dr-aman-mpd/c-1pelatihanpdf>.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan....., hal . 233 – 234
- <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-dokumentasi/>
- <http://sosiologis.com/teknik-analisis-data-kualitatif>
- <https://www.kompasiana.com/meykurniawan/556c450057937332048b456c/analisis-data-kualitatif-miles-dan-hubermen#>
- <http://asernulis.blogspot.com/2017/08/analisa-data-spradley.html>
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan....., h. 243 – 257
- Siswa dan siswi MA AL Ghazaly kelas 10 –12
- Hasil wawancara di MA Al Ghazaly hari Senin Tanggal 17 November 2019
- Buku arsip guru dan siswa MA Al-Ghazaly tahun 2016 – 2020
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan....., h. 213
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan....., h. 230 g
- ABKIN.2008. Pendidikan profesional Konselor dan bimbingan dan konseling dalam Jalur Pendidikan Formal.Jakarta: Depdiknas
- Depdinas.2007. Rambu-rambu Penyelenggarakan bimbingan dan konseling dalam Jalur Pendidikan Formal.Jakarta. i
- Lampiran peraturan menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 111 Tahun 2014
- Harsono.Ma’aruf , Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja , Surya University Hal : 75 – 99
- Anas Salahudin, Bimbingan dan Konseling, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), 13.

YAYASAN AKRAB PEKANBARU

Jurnal AKRAB JUARA

Volume 6 Nomor 3 Edisi Agustus 2021 (30-42)

<http://asernulis.blogspot.com/2017/08/analisa-data-spradley.html>

<https://www.liputan6.com/tekno/read/2682547/10-situs-ilegal-paling-mengerikan>