

Analisis Kebutuhan Media Bimbingan Konseling Berbasis Augmented Reality Sebagai Pencegahan Adiksi Game Online Siswa SMP

Nadia Kurniawati^{1*}), Wiryo Nuryono²
Universitas Negeri Surabaya¹²

*) Alamat korespondensi: Dusun Balowono RT.10/RW.19, Wonolati, Sidoarjo, Jawa Timur, 61275, Indonesia; E-mail: nadia.22030@mhs.unesa.ac.id

Article History:

Received: 15/01/2026;
Revised: 20/02/2026;
Accepted: 21/02/2026;
Published: 28/02/2026.

How to cite:

Nadia Kurniawati 1, & Wiryo Nuryono 2. (2026). Analisis Kebutuhan Media Bimbingan Konseling Berbasis Augmented Reality Sebagai Pencegahan Adiksi Game Online Siswa SMP. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(3), pp. 47–57. DOI: 10.26539/terapeutik.9/3/26.837



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026, Nadia Kurniawati, & Wiryo Nuryono(s).

Abstract: The increasing use of online games among adolescents requires preventive efforts supported by self-management skills and service media that align with students' characteristics. Media such as PPT, videos, and Android applications remain informative and two-dimensional and have not integrated AR based on needs analysis. This indicates the need for more interactive and contextual media. This study aims to analyze the need for developing augmented reality-based service media with strengthened self-management as an effort to prevent online game addiction among junior high school students. The study employed a needs analysis within the R&D framework. The results show a high need (88.3%) for more interactive and participatory service media that align with student characteristics. Students demonstrate fairly good self-management skills and relatively low levels of online game addiction. Therefore, interactive and engaging preventive guidance and counseling media are needed to support the strengthening of students' self-management as the basis for the subsequent stage of media development.

Keywords: Self-Management; Online Game Addiction; Counseling Media; Augmented Reality; Prevention

Abstrak: Meningkatnya penggunaan game online pada remaja menuntut upaya pencegahan yang didukung oleh kemampuan pengelolaan diri serta media layanan yang sesuai dengan karakteristik murid. Media seperti PPT, video, dan aplikasi Android masih bersifat informatif dan dua dimensi serta belum mengintegrasikan AR berbasis analisis kebutuhan. Hal ini menunjukkan perlunya media yang lebih interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan pengembangan media layanan berbasis augmented reality dengan penguatan self-management sebagai upaya pencegahan adiksi game online murid sekolah menengah pertama. Penelitian menggunakan studi analisis kebutuhan dalam kerangka R&D. Hasil menunjukkan adanya kebutuhan yang tinggi terhadap media layanan yang lebih interaktif, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik murid sebesar 88,3%. Murid memiliki kemampuan pengelolaan diri yang cukup baik dan tingkat adiksi game online yang relatif rendah. Oleh karena itu, diperlukan media layanan bimbingan dan konseling pencegahan yang interaktif dan menarik untuk mendukung penguatan pengelolaan diri murid sebagai dasar tahap pengembangan media selanjutnya.

Kata Kunci: Pengelolaan Diri; Adiksi Game Online; Media Bimbingan Konseling; Augmented Reality; Pencegahan

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era saat ini telah membawa perubahan signifikan terhadap pola perilaku remaja, khususnya dalam pemanfaatan internet sebagai sarana hiburan melalui game online. Game online merupakan permainan digital yang memungkinkan banyak pemain untuk saling berinteraksi secara simultan melalui jaringan internet (Adams, 2013) dan dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti komputer, konsol game, maupun smartphone (Novrialdy, 2019). Tingginya kemudahan akses tersebut menjadikan game online sebagai aktivitas yang semakin diminati oleh remaja dan terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Peningkatan popularitas game online sejalan dengan tingginya penetrasi internet di Indonesia. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023 menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai sekitar 215 juta jiwa. Namun, kemudahan akses teknologi tersebut tidak selalu diiringi dengan kemampuan pengelolaan penggunaan yang sehat. Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 melaporkan bahwa sekitar 46,2% anak dan remaja usia 0–18 tahun mengalami kecanduan game online, dengan persentase tertinggi terjadi pada remaja laki-laki usia 15–18 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok yang rentan terhadap dampak negatif penggunaan game online secara berlebihan.

Pada fase perkembangan, masa remaja merupakan fase perkembangan yang ditandai dengan proses pencarian jati diri, kebutuhan akan pengakuan sosial, serta kecenderungan mencoba pengalaman baru. Kondisi perkembangan remaja tersebut menjadikan game online sebagai media yang sering dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Namun, ketika kemampuan pengendalian diri belum berkembang secara optimal, penggunaan game online dapat berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif meliputi penurunan kontrol diri, terganggunya aktivitas belajar, serta berkurangnya interaksi sosial. Adiksi game merupakan gangguan psikiatrik yang dalam beberapa waktu terakhir mendapatkan perhatian yang signifikan, sehingga menekankan perlunya intervensi untuk mengurangi prevalensinya (Nuryono, 2024). Fenomena ini menegaskan pentingnya upaya pencegahan adiksi game online yang bersifat edukatif dan preventif, khususnya melalui optimalisasi layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Permasalahan adiksi game online telah teridentifikasi dalam konteks lokal, di mana Kabupaten Sidoarjo melaporkan bahwa sebagian besar permasalahan peserta didik bersumber dari penggunaan gadget dan permainan game online secara berlebihan hingga berkembang menjadi perilaku kecanduan (Nuryono, Christiana, & Purwoko, 2023). Mekanisme koping yang bersifat maladaptif berpotensi menyebabkan penggunaan game online yang berlebihan dan meningkatkan risiko adiksi apabila tidak ditangani secara tepat (Nuryono, Christiana, & Purwoko, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa adiksi game online tidak hanya menjadi persoalan individual, tetapi telah berkembang menjadi isu pendidikan yang memerlukan penanganan sistematis dan preventif di lingkungan sekolah.

Dalam praktik layanan BK di sekolah, guru Bimbingan dan Konseling (BK) sering kali menghadapi keterbatasan media layanan yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang termasuk generasi digital native. Layanan pencegahan adiksi game online masih didominasi oleh penyampaian metode ceramah atau penyampaian informasi satu arah, sehingga kurang mampu mendorong keterlibatan aktif murid serta penguatan keterampilan pengelolaan diri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media layanan BK yang bersifat interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman materi, dan refleksi diri dibandingkan dengan media konvensional (Maulida, 2023; Ramdani et al., 2025).

Pengembangan media layanan digital yang relevan dengan kebutuhan peserta didik merupakan langkah strategis dalam merespons permasalahan tersebut. Berbagai studi menegaskan bahwa analisis kebutuhan media sebelum tahap pengembangan sangat penting untuk memastikan kesesuaian media yang dihasilkan dengan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran serta layanan bimbingan dan konseling. Penelitian Rif'atun Nisa et al. (2024) menekankan bahwa analisis kebutuhan media pembelajaran digital berperan penting dalam menghasilkan media pembelajaran digital sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik SMP (Kurniasih et al., 2024).

Selain aspek strategi layanan, pemanfaatan media pembelajaran dan layanan berbasis teknologi juga terbukti berpengaruh terhadap keterlibatan dan pemahaman murid. Media interaktif yang memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas partisipatif mampu meningkatkan

motivasi belajar serta refleksi diri murid secara optimal dibandingkan dengan media konvensional (Majid et al., 2025). Seiring perkembangan teknologi, media berbasis *Augmented Reality* (AR) menjadi salah satu bentuk media interaktif yang memiliki potensi besar dalam bidang pendidikan dan layanan psikopedagogis. Media AR memungkinkan penggabungan objek virtual dengan dunia nyata secara real-time, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan kontekstual (Muhammad et al., 2022).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media AR mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman pengguna karena sifatnya yang imersif dan interaktif (Ibáñez & Delgado-Kloos, 2018; Garzón et al., 2019). Pada fase remaja, media AR dipandang relevan karena selaras dengan karakteristik generasi yang terbiasa dengan teknologi digital dan visual interaktif. Oleh karena itu, media AR berpotensi dikembangkan sebagai media layanan BK yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memfasilitasi proses pembelajaran psikososial, termasuk penguatan kemampuan pengelolaan diri sebagai upaya pencegahan adiksi game online. Kajian literatur menunjukkan bahwa penelitian mengenai *Augmented Reality* (AR) telah banyak dikembangkan dalam konteks pembelajaran akademik, pelatihan keterampilan, serta promosi aktivitas fisik. AR terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar yang imersif. Namun demikian, pemanfaatan AR dalam layanan bimbingan dan konseling (BK), khususnya sebagai media preventif terhadap adiksi game online pada jenjang SMP, masih sangat terbatas (Lee dan Huh, 2023)

Dalam konteks pencegahan adiksi game online, penelitian Maulida (2023) menunjukkan bahwa media bimbingan dan konseling berbasis Android dinyatakan sangat layak digunakan untuk mencegah dampak negatif game online pada siswa SMP. Temuan serupa juga pada penelitian Pira, Damiri, dan Tanod (2022) serta Sedayu (2022) menunjukkan bahwa penerapan teknik self-management yang diintegrasikan dalam layanan konseling terbukti efektif menurunkan kecanduan game online pada remaja. Secara keseluruhan, temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa media digital yang dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik dan konteks sekolah memiliki potensi signifikan dalam membantu remaja mengelola penggunaan game online secara sehat.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji upaya pencegahan adiksi game online melalui layanan bimbingan dan konseling dengan memanfaatkan berbagai media, seperti presentasi PowerPoint (PPT), video edukatif, serta aplikasi berbasis Android (Maulida, 2023; Pira et al., 2022; Sedayu, 2022). Media tersebut dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai dampak negatif game online serta pentingnya self-management. Namun, sebagian besar media yang digunakan masih bersifat informatif dan dua dimensi dengan pola komunikasi satu arah, sehingga keterlibatan siswa cenderung terbatas pada penerimaan informasi. Penggunaan augmented reality (AR) dalam layanan bimbingan dan konseling, terutama untuk pencegahan adiksi game online yang berfokus pada penguatan self-management di tingkat SMP, masih relatif terbatas. Studi-studi sebelumnya cenderung menitikberatkan pada efektivitas teknik konseling atau pengembangan media digital secara umum, tanpa mengoptimalkan integrasi teknologi AR sebagai media preventif yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan kondisi nyata di sekolah.

Media AR memiliki potensi interaktif dan imersif yang lebih kuat dibandingkan dengan media konvensional. Pengembangannya tidak dapat dilakukan secara efektif tanpa memahami kebutuhan nyata di lapangan, meliputi ketersediaan fasilitas, karakteristik peserta didik, ketersediaan bahan ajar, serta minat siswa terhadap media digital pembelajaran. Oleh sebab itu, tahap analisis kebutuhan dalam kerangka ADDIE berperan sebagai landasan utama untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan tersebut secara sistematis serta menyediakan data awal yang akurat sebagai dasar perancangan media sebelum memasuki tahap desain, pengembangan, dan evaluasi. Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan tidak hanya melibatkan murid, tetapi juga guru, khususnya guru bimbingan dan konseling, yang memiliki pemahaman langsung mengenai kondisi psikososial siswa dan berbagai permasalahan yang muncul di

lingkungan sekolah. serta pelaksanaan layanan di sekolah. Keterlibatan guru tersebut memungkinkan diperolehnya data yang lebih objektif, mendalam, dan sesuai dengan kondisi nyata praktik layanan BK.

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan pengembangan media berbasis augmented reality sebagai upaya pencegahan adiksi game online pada siswa SMP. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan kebutuhan media, karakteristik peserta didik, ketersediaan bahan ajar, media yang telah digunakan, dan minat siswa terhadap media digital. Hasil analisis kebutuhan diharapkan menjadi landasan empiris yang kuat untuk tahap desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi media berbasis AR yang tepat guna, kontekstual, dan efektif dalam mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling preventif di sekolah.

Metode

Penelitian ini menggunakan analisis kebutuhan dalam kerangka R&D (Research and Development). Namun, pelaksanaan penelitian ini berfokus dan dibatasi pada tahap *analisis* yang bertujuan sebagai studi awal dalam pengembangan media berbasis augmented reality sebagai upaya pencegahan adiksi. Tahap analisis difokuskan pada upaya memperoleh gambaran empiris terkait kebutuhan, permasalahan, serta karakteristik pengguna media sebagai landasan perancangan dan pengembangan media pada tahap selanjutnya. Pembatasan pada tahap analisis ini sejalan dengan prinsip pengembangan ADDIE yang menempatkan analisis kebutuhan sebagai fondasi utama agar produk yang dikembangkan relevan dan tepat guna (Branch, 2009).

Pendekatan penelitian yang digunakan bersifat deskriptif dengan menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kondisi nyata di sekolah serta kebutuhan media pencegahan adiksi game online. Data kuantitatif digunakan untuk menggambarkan kecenderungan self-management, tingkat adiksi game online, serta kebutuhan siswa terhadap media layanan bimbingan dan konseling. Sementara itu, data kualitatif dimanfaatkan untuk memperdalam pemahaman mengenai praktik layanan BK yang telah berjalan, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan media dari perspektif guru BK sebagai pelaksana layanan di sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Buduran, Kabupaten Sidoarjo. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII yang berada pada fase awal remaja yang termasuk kelompok rentan terhadap penggunaan game online secara berlebihan. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 264 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik random sampling dengan tujuan memberikan peluang yang setara kepada setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai responden, sehingga sampel yang diperoleh dapat merepresentasikan karakteristik populasi secara proporsional.

Perhitungan ukuran sampel menggunakan rumus Slovin dengan persentase minimal 10%. Menghasilkan 75 siswa dari total populasi 264 siswa. Jumlah tersebut telah mewakili populasi dalam konteks penelitian studi analisis dalam kerangka R&D, karena tahap analisis kebutuhan bertujuan memperoleh gambaran umum karakteristik dan kebutuhan peserta didik sebagai dasar pengembangan media Augmented Reality yang berfokus pada pemetaan kebutuhan pada tahap awal analisis, bukan pada generalisasi luas. Selain melibatkan murid, penelitian ini juga melibatkan guru Bimbingan dan Konseling sebagai informan pendukung. Keterlibatan guru BK dipandang penting karena guru BK memiliki peran strategis dalam layanan pencegahan serta pemahaman yang mendalam terhadap kondisi psikososial siswa, termasuk perilaku bermain game online dan kebutuhan layanan BK di sekolah. Perspektif guru BK digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data kebutuhan media yang diperoleh dari murid, sehingga hasil analisis menjadi lebih objektif dan kontekstual.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket tertutup dan wawancara semi-terstruktur. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara dan angket. Angket disusun berdasarkan indikator kebutuhan media yang relevan dengan tujuan penelitian dan dikembangkan dalam bentuk skala Likert dengan rentang respons bertingkat, sehingga memungkinkan pengukuran tingkat kecenderungan jawaban murid secara lebih objektif dan sistematis. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru Bimbingan dan Konseling untuk menggali informasi pendukung mengenai kondisi layanan, permasalahan yang dihadapi, serta kebutuhan media yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik di sekolah. Angket tertutup terdiri dari 3 instrumen penelitian utama yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Pertama, instrumen self-management terdiri dari 14 item pernyataan yang dinyatakan valid dengan nilai r hitung (Pearson Correlation) yang berada dalam rentang antara 0,381 hingga 0,708. Nilai tersebut lebih besar dari r -tabel (0,334) pada taraf signifikansi 5%. Uji reliabilitas instrumen menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,777, yang lebih besar dari batas minimal 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Kedua, instrumen adiksi game online terdiri dari 19 item yang dinyatakan valid dengan rentang nilai r -hitung antara 0,355 hingga 0,769. Nilai tersebut melebihi r -tabel sebesar 0,334. Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,918, yang menunjukkan tingkat reliabilitas sangat tinggi, sehingga instrumen layak digunakan dalam penelitian. Ketiga, instrumen angket kebutuhan terdiri dari 16 item yang dinyatakan valid dengan rentang r -hitung antara 0,383 hingga 0,709. Nilai tersebut telah melampaui r -tabel sebesar 0,334. Hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,784, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dinyatakan reliabel.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase pada setiap indikator kebutuhan, kemudian dikategorikan ke dalam tingkat tinggi, sedang, dan rendah. Sementara itu, data kualitatif dari wawancara dianalisis melalui tahapan proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan guna memperkuat hasil analisis kuantitatif (Sugiyono, 2019). Hasil analisis data pada tahap ini digunakan sebagai dasar empiris dalam merumuskan karakteristik dan kebutuhan media berbasis augmented reality yang akan dikembangkan pada tahap selanjutnya.

Tabel 1. Kriteria Persentase Analisis

Kategori	Persentase
Tinggi	76% - 100%
Sedang	56% - 75%
Rendah	≤ 55%

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini berfokus dan dibatasi pada tahap analisis kebutuhan. Peneliti telah menyebarkan angket kepada subjek penelitian di SMPN 2 Buduran yang melibatkan murid kelas VII sebanyak 75 murid. Berdasarkan data hasil pengisian angket, diperoleh gambaran tingkat self-management murid yang meliputi observasi diri atau monitoring diri, evaluasi diri, dan pemberian penguatan dan penghapusan terhadap keberhasilan kegiatan bermain game online, tingkat adiksi game online, serta analisis kebutuhan media pencegahan adiksi game online sebagai upaya pencegahan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Tabel 1 Kisi-Kisi Angket Self-Management

Aspek	Indikator	No. Item Pernyataan
Monitoring Diri / Observasi Diri	Kesadaran terhadap perilaku dan penggunaan waktu	1, 3, 13

	Kesadaran terhadap intensitas kecenderungan game online	terhadap dan bermain	11, 12
Evaluasi Diri	Penilaian pencapaian dan pengelolaan diri	terhadap	5
	Kesadaran kelemahan dan dampak negatif bermain game online	terhadap dan	4
Pemberian Penguatan dan Penghapusan	Penguatan perilaku positif dan motivasi diri	positif	2
	Pengurangan bermain game melalui pengalihan aktivitas positif	perilaku melalui	6, 7, 8, 9, 10, 14

Berdasarkan tabel yang tersaji di atas, hasil analisis persentase terhadap angket self-management menunjukkan bahwa tingkat self-management murid SMPN 2 Buduran berada pada kategori tinggi, dengan rata-rata persentase jawaban sesuai dan sangat sesuai sebesar 88,33%. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar murid telah memiliki kemampuan dasar dalam mengelola diri, seperti mengatur waktu, memahami tanggung jawab, serta mengontrol perilaku dalam aktivitas sehari-hari.

Tingginya tingkat self-management ini menunjukkan bahwa murid telah memiliki kesadaran awal mengenai pentingnya pengelolaan diri, namun masih membutuhkan sarana pendukung yang sistematis dan terstruktur. Dalam konteks penggunaan game online, kemampuan pengelolaan diri yang dimiliki murid masih memerlukan penguatan agar dapat mengelola diri secara optimal dalam mengendalikan durasi dan intensitas bermain.

Gambaran Tingkat Adiksi Game Online Pada Murid Kelas VII

Berdasarkan hasil analisis persentase pada angket adiksi game online berdasarkan Young (2017) yang terdiri dari 19 item pernyataan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 32,92% yang berada pada kategori rendah hingga sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas murid belum menunjukkan gejala adiksi game online yang kuat, namun sebagian murid telah memperlihatkan indikasi awal perilaku adiktif.

Indikasi tersebut tampak pada kecenderungan sulit mengurangi waktu bermain, memprioritaskan game dibandingkan aktivitas lain, serta munculnya dorongan untuk terus bermain. Meskipun persentasenya tidak tinggi, hal ini penting untuk diamati serta ditindaklanjuti karena perilaku adiksi game online bersifat progresif dan dapat berkembang apabila tidak dilakukan upaya pencegahan sejak dini.

Tabel 2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Media

Aspek	Indikator	Persentase	Kategori
Ketersediaan Fasilitas	Adanya fasilitas pendukung pembelajaran digital di sekolah	94,37%,	Tinggi
Karakteristik Peserta Didik	Media pembelajaran sesuai dengan gaya belajar visual audio	84,51%	Tinggi
Ketersediaan Bahan Ajar	Tersedia materi layanan bimbingan dan konseling berbasis teknologi yang menarik	73,24%	Sedang
Minat/Ketertarikan Murid	Ketertarikan murid terhadap media pembelajaran berbasis	88,13%,	Tinggi

teknologi yang interaktif, menarik, serta mendukung pengelolaan kebiasaan bermain game online.

Berdasarkan Tabel 2, analisis kebutuhan media dilakukan dengan menghitung persentase respons Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) pada angket kebutuhan media. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kebutuhan terhadap media pencegahan adiksi game online berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, meliputi aspek ketersediaan fasilitas yang berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 94,37%, yang menunjukkan bahwa sarana dan prasarana pendukung penggunaan media layanan berbasis digital di sekolah telah tersedia dan memungkinkan untuk dimanfaatkan secara optimal.

Aspek karakteristik peserta didik diperoleh persentase sebesar 84,51%, yang menunjukkan bahwa murid memiliki karakteristik yang mendukung penggunaan media digital, yakni kesesuaian dengan gaya belajar. Media layanan yang sesuai dengan gaya belajar audiovisual dapat memudahkan dalam memahami materi yang diberikan. Selanjutnya, aspek ketersediaan bahan ajar memperoleh persentase sebesar 73,24%, yang menunjukkan bahwa bahan ajar pendukung layanan bimbingan dan konseling telah tersedia, namun masih memerlukan pengembangan dan penyesuaian agar lebih kontekstual dan menarik bagi murid. Sementara itu, pada aspek minat murid terhadap media layanan, diperoleh persentase sebesar 88,13% yang menunjukkan bahwa sebagian besar murid memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media layanan yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan serta minat mereka.

Hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling mengungkapkan bahwa meskipun secara umum sebagian besar murid kelas VII telah memiliki tingkat pengelolaan diri yang cukup baik, masih terdapat indikasi pada beberapa murid yang menggunakan game online secara berlebihan, terutama dalam hal pengaturan waktu dan pengendalian dorongan bermain. Guru BK juga mengungkapkan bahwa hingga saat ini media layanan pencegahan adiksi game online yang digunakan masih terbatas, umumnya berupa media presentasi (PowerPoint) ataupun video pendek yang dinilai kurang menarik dan kurang mampu mendorong keterlibatan aktif murid dalam layanan BK.

Temuan hasil wawancara tersebut sejalan dengan hasil analisis data kuantitatif yang menunjukkan tingginya persentase kebutuhan media, meskipun murid memiliki tingkat self-management yang relatif baik dan tingkat adiksi game online yang masih rendah hingga sedang, murid tetap memerlukan media pendukung yang dapat membantu mempertahankan dan memperkuat kemampuan pengelolaan diri. Media pencegahan adiksi game online dipandang penting sebagai sarana preventif yang aplikatif dan sesuai dengan karakteristik murid SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat self-management murid SMPN 2 Buduran berada pada kategori tinggi, dengan rata-rata persentase sebesar 88,33%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar murid telah memiliki kemampuan dasar dalam mengelola diri, seperti pengaturan waktu, kesadaran terhadap tanggung jawab, serta pengendalian perilaku dalam aktivitas sehari-hari. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa self-management merupakan keterampilan penting yang mulai berkembang pada masa remaja awal sebagai bagian dari proses pembentukan kemandirian dan kontrol diri (Zimmerman, 2008)

Meskipun demikian, tingginya tingkat self-management secara umum tidak hanya menunjukkan bahwa kemampuan tersebut telah diterapkan secara optimal dalam seluruh konteks kehidupan murid. Dalam konteks penggunaan game online, kemampuan pengelolaan diri masih memerlukan penguatan, khususnya dalam mengendalikan durasi dan intensitas bermain. Hal ini menunjukkan bahwa murid mungkin telah memiliki kesadaran dan kemampuan dasar, namun belum sepenuhnya mampu menerapkan self-management secara konsisten pada aktivitas yang bersifat adiktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sedayu (2022) yang

menyatakan bahwa remaja sering kali mengalami kesulitan dalam menerapkan kontrol diri pada aktivitas digital yang memberikan kepuasan instan, meskipun secara umum memiliki pemahaman yang baik tentang pengelolaan diri.

Tingkat adiksi game online menunjukkan bahwa murid berada pada kategori rendah hingga sedang dengan rata-rata persentase 32,92%. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum mengalami adiksi game online pada tingkat yang mengkhawatirkan, namun telah terdapat indikasi awal perilaku adiktif pada sebagian murid. Indikasi tersebut tampak pada kecenderungan sulit mengurangi waktu bermain, memprioritaskan game dibandingkan dengan aktivitas lain, serta dorongan untuk terus bermain. Kondisi ini perlu mendapat perhatian karena perilaku adiksi game online bersifat progresif dan berpotensi meningkat apabila tidak dilakukan upaya pencegahan sejak dini (Young, 2017; Maulida, 2023).

Hasil tingkat adiksi game online ini justru memperkuat urgensi pendekatan preventif dalam layanan bimbingan dan konseling. Upaya pencegahan dinilai lebih efektif ketika dilakukan sebelum perilaku adiktif berkembang menjadi masalah yang lebih serius. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa layanan BK tidak hanya berfungsi sebagai layanan kuratif, tetapi juga sebagai layanan pengembangan serta pencegahan untuk membantu siswa menghadapi tantangan perkembangan secara adaptif (Ramdani et al., 2025)

Dalam konteks pengembangan, analisis kebutuhan media menjadi dasar penting dalam menentukan jenis dan karakteristik media yang akan dikembangkan. Hasil analisis kebutuhan media menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media pencegahan adiksi game online berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Aspek ketersediaan fasilitas memperoleh persentase tertinggi sebesar 94,37%, yang menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung implementasi media layanan berbasis digital. Tingginya ketersediaan fasilitas ini menunjukkan bahwa pemilihan media digital bukan merupakan hambatan teknis, melainkan peluang yang dapat dimanfaatkan secara optimal dalam layanan bimbingan dan konseling.

Pada aspek karakteristik peserta didik, diperoleh persentase sebesar 84,51% yang menunjukkan bahwa murid memiliki karakteristik yang mendukung penggunaan media digital, khususnya media yang sesuai dengan gaya belajar audiovisual. Media layanan yang memadukan unsur visual dan audio dinilai lebih mudah dipahami serta mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam proses layanan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aruan dan Septia yang menyatakan bahwa media audiovisual lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa di era digital (Aruan & Septia, 2025).

Aspek ketersediaan bahan ajar memperoleh persentase sebesar 73,24%, yang menunjukkan bahwa bahan ajar layanan BK telah tersedia, namun masih memerlukan pengembangan lebih lanjut agar lebih kontekstual dan menarik. Kondisi ini menunjukkan adanya celah antara kebutuhan murid dan bahan ajar yang selama ini digunakan dalam layanan BK. Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa bahan ajar yang kurang kontekstual dan tidak interaktif cenderung kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam layanan preventif (Maulida, 2023).

Sementara itu, minat murid terhadap media layanan memperoleh persentase sebesar 88,13%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar murid memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap media layanan yang interaktif dan sesuai dengan minat mereka. Tingginya minat ini menunjukkan bahwa murid tidak hanya membutuhkan materi layanan, tetapi juga bentuk penyajian media yang menarik, partisipatif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan yang menjelaskan bahwa media berbasis permainan dan interaksi efektif dalam meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa secara signifikan (Danika et al., 2022)

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, meskipun murid memiliki tingkat self-management yang relatif baik dan tingkat adiksi game online yang masih rendah hingga sedang, kebutuhan terhadap media pendukung tetap tinggi. Media pencegahan adiksi game online dipandang penting sebagai sarana untuk mempertahankan dan memperkuat kemampuan pengelolaan diri murid secara berkelanjutan. Dalam konteks ini, media interaktif berbasis teknologi, termasuk pemanfaatan *augmented reality*, dinilai relevan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, imersif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Ibáñez & Delgado-Kloos, 2018; Garzón et al., 2019).

Augmented Reality adalah teknologi yang menampilkan objek virtual tiga dimensi dan informasi lainnya dalam waktu nyata pada lingkungan nyata (Muhammad et al., 2022). *Augmented Reality* memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek digital tiga dimensi yang seolah-olah nyata dalam lingkungan fisik mereka. Karakteristik ini menjadikan AR tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media fasilitatif yang mendorong keterlibatan aktif, perhatian berkelanjutan, serta proses refleksi diri murid terhadap perilaku yang ditampilkan dalam media.

Selain pemanfaatan *augmented reality*, penggunaan permainan edukatif (*educational games*) merupakan komponen penting dalam pengembangan media pencegahan adiksi game online. Permainan edukatif dirancang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif, pemahaman konsep, serta pengalaman belajar yang bermakna (Danika et al., 2022). Dalam konteks bimbingan dan konseling, permainan edukatif berfungsi sebagai media terapeutik preventif yang membantu murid memahami konsep pengelolaan diri melalui pengalaman langsung, bukan sekadar pemahaman konseptual.

Permainan edukatif seperti kuis interaktif memungkinkan murid menguji pengetahuan, sikap, dan kecenderungan perilaku mereka terkait penggunaan game online secara mandiri. Melalui pertanyaan berbasis situasi nyata, murid didorong untuk merefleksikan kebiasaan bermain, mengenali batasan waktu yang sehat, serta memahami konsekuensi dari perilaku bermain berlebihan. Temuan penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis kuis interaktif mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman murid SMP karena menghadirkan suasana pembelajaran serta layanan BK yang menyenangkan dan partisipatif (Isnaini et al., 2025)

Dengan demikian, pengembangan media layanan menjadi respons terhadap kebutuhan nyata murid dan kondisi aktual pelaksanaan layanan BK di sekolah. Namun, penelitian ini masih terbatas pada tahap analisis kebutuhan. Oleh karena itu, tahap desain, pengembangan, serta pengujian efektivitas media berbasis *augmented reality* perlu dilakukan pada penelitian selanjutnya sesuai dengan tahapan model ADDIE untuk memastikan media yang dikembangkan benar-benar efektif dan aplikatif dalam mendukung upaya pencegahan adiksi game online pada murid SMP (Sugiyono, 2019).

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media bimbingan dan konseling berbasis *augmented reality* (AR) pada siswa SMP merupakan kebutuhan yang nyata dan mendesak. Data menunjukkan bahwa permasalahan penggunaan game online yang berlebihan telah berdampak pada aspek akademik, sosial, dan pengendalian diri murid, sementara media layanan BK yang selama ini digunakan masih didominasi oleh metode informatif dan kurang interaktif. Hasil analisis juga mengungkapkan bahwa sekolah memiliki fasilitas pendukung yang memadai serta murid menunjukkan minat tinggi terhadap media digital yang bersifat visual dan interaktif.

Selain itu, keterlibatan guru bimbingan dan konseling dalam proses analisis memperkuat temuan bahwa dibutuhkan media preventif yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memfasilitasi penguatan self-management secara partisipatif dan kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis AR dinilai relevan dan strategis karena selaras dengan karakteristik digital native, kondisi fasilitas sekolah, serta kebutuhan layanan preventif yang lebih inovatif. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan ini memberikan dasar empiris yang kuat untuk melanjutkan tahap desain dan pengembangan media berbasis augmented reality sebagai upaya preventif yang terstruktur dalam menekan risiko adiksi game online pada murid SMP.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Guru Bimbingan dan Konseling serta para peserta didik SMP Negeri 2 Buduran atas dukungan dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada orang tua karena selalu memberikan support selama penelitian. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas arahan dan bimbingannya, kepada Program Studi Bimbingan dan Konseling atas dukungan institusional, serta kepada pihak jurnal atas kesempatan serta masukan dalam pembuatan artikel ini.

Daftar Rujukan

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of game design (2nd ed.)*. Berkeley, CA: New Riders.
- Ahmad Farham Majid, Nurwahidah, Mirdayanti, Nur Azisah, M. S., & Raswin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Android Pada Materi Peluang Untuk Peserta Didik Jenjang SMA. *AI – Irsyad: Journal of Mathematics Education*, 4, 85–100.
- Aruan, Y. S., & Septia, L. B. G. (2025). Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Lubuk Pakam. *BAHASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1 September), 119–125.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). Laporan survei internet APJII tahun 2023. Retrieved from <https://apjii.or.id/>
- Badan Pusat Statistik. (2023). Statistik kesejahteraan anak Indonesia 2023. Retrieved from <https://www.bps.go.id/id>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.
- Danika, F. C., Kilat, H., Risna, M., & Novianti, P. (2022). Pengembangan game edukasi pada mata pelajaran biologi untuk siswa smp di Kabupaten Kubu Raya. *JIPP: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 154–165.
- Garzón, J., Pavón, J., & Baldiris, S. (2019). Systematic review and meta-analysis of augmented reality in educational settings. *Educational Research Review*, 30(1).
- Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2018). Augmented reality for STEM learning: A systematic review. *Computers & Education*, 123(2), 109–123.
- Isnaini, L., Winata, N. T., & Kohar, D. (2025). Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *TRIANGULASI Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesusastaan, dan Pembelajaran*, 5(1), 52–60. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v4i2.10927>
- Kurniasih, T., Jaya, S., Suyidno, & Fahmi. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Peserta Didik Jenjang SMP. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 11(1), 40–45. <https://doi.org/10.30738/natural.v11i1.16620>
- Lee, Y. S., & Huh, J. H. (2023). Enabling Physical Activity with Augmented Reality Gamification for Reducing Internet Gaming Disorder. *Applied Sciences*, 14, 121. <https://doi.org/10.3390/app14010121>
- Muhammad, I., Marchy, F., Rusyid, H. K., & Dasari, D. (2022). Analisis Bibliometrik: Penelitian Augmented Reality Dalam Pendidikan Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(1), 141–155.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-1518. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nuryono, W. (2024). Cognitive Behavioral Counseling Vs Family Counseling : Which Motivational

Interviewing Is More Effective to Reduce Game Addiction in Adolescents ? *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 5(1), 1–16.
<https://doi.org/10.19105/ec.v5i1.12469>

- Nuryono, W., Christiana, E., & Purwoko, B. (2023). Pendekatan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Adiksi Game Online. *Jurnal Realita Bimbingan Dan Konseling (JRbk)*, 8, Nomor 1(April), 1853–1861.
- Nuryono, W., Christiana, E., & Purwoko, B. (2023). Teknik Motivational Interviewing Untuk Mengurangi Adiksi Game Online. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 6(1), 109–119.
- Pira, Damiri, D. S., & Tanod, M. J. (2022). Upaya Meminimalisir Kecanduan Game Online dengan Pendekatan Konseling Kelompok Melalui Teknik Self Management pada Siswa Kelas VIII SMP Dwipa Karya Mandiri Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Konseling (JIMBK)*, 4(1), 1. <http://eskrispi.stkipgribl.ac.id/>
- Ramdani, M. L., Thohiroh, I., Aulia, L. S., Khoirunnisa, M., & Farida, N. A. (2025). Penerapan Layanan Bimbingan Konseling Dalam Mengatasi Masalah Belajar dan Pribadi Siswa Di SMP Negeri 1 Karawang Timur. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(November), 69–80.
- Sedayu, A. A. (2022). Implementasi Teknik Self Management Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Higgs Domino Island Pada Mahasiswa Di Tuban. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Young, K. S. (2017). Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment. Hoboken, NJ: Wiley.
- Zimmerman, B. J. (2008). Investigating self-regulation and motivation: Historical background and methodological developments. *American Educational Research Journal*, 45(1), 166–183.
- Zulfa Maulida. (2023). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Berbasis Android Untuk Mencegah Dampak Negatif Game Online Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 15 Bandar Lampung.

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
