



urnal Bimbingan & Konseling: Jurnal Kajian Bimbingan & Konseling
Volume 3 Nomor 2 Januari/Juli 2026. Hal 191-201
p-ISSN: - e- ISSN: -3047-1427
Homepage: <https://ojs.untika.ac.id/index.php/sellan>:
<https://doi.org/10.53090/v1i1>

Pemanfaatan Teknik Layanan Informasi Untuk Mengatasi Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Masama

Nurana¹

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Tompotika Luwuk
Email: nurana@gmail.com

Aldira Vebrianti Lolong²

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Tompotika Luwuk
Email: aldira@gmail.com

Anggitiadi³

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Tompotika Luwuk
Email: anggitiadigmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak bermain Game Online terhadap konsentrasi belajar peserta didik, penerapan layanan informasi oleh guru Bimbingan dan Konseling, serta respons peserta didik setelah memperoleh layanan informasi di SMP Negeri 1 Masama. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara dengan tiga peserta didik dan seorang guru BK serta observasi terhadap pelaksanaan layanan informasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kebiasaan bermain Game Online sekitar satu hingga dua jam hingga lebih dari dua jam dalam sehari. Dampak yang ditemukan meliputi kesulitan mengatur waktu antara bermain dan belajar, berkurangnya waktu belajar di rumah, kecenderungan menunda belajar dan tugas, gangguan konsentrasi pada kondisi tertentu, kebosanan dalam mengikuti pembelajaran, serta berkurangnya motivasi belajar. Layanan informasi dilaksanakan secara klasikal dengan metode ceramah dan tanya jawab selama kurang lebih 30 menit dengan materi mengenai dampak Game Online, pengaturan waktu, dan fokus belajar. Dengan demikian, layanan informasi dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik mengenai dampak penggunaan Game Online terhadap kegiatan belajar.

Kata kunci: Game Online, konsentrasi belajar, layanan informasi, bimbingan dan konseling, peserta didik.

ABSTRACT

This study aims to describe the impacts of Online Gaming on students' learning concentration, the implementation of information services by the Guidance and Counseling teacher, and students' responses after receiving the information service at SMP Negeri 1 Masama. This study employed a descriptive qualitative approach using a case study design. Data were collected through interviews with three students and one Guidance and Counseling teacher, as well as observations of the implementation of information services. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The findings indicate that students spent approximately one to two hours or more than two hours per day playing Online Games. The impacts included difficulties in managing time between gaming and studying, reduced study time at home, postponement of studying and assignments, concentration problems under certain conditions, boredom during learning, and decreased learning motivation. However, the study could not establish sustained changes in learning behavior due to the limited observation period. Therefore, information services can serve as one effort to increase students' understanding and awareness of the impact of Online Gaming on learning activities.

Keywords: *Online Gaming, learning concentration, information services, guidance and counseling, students.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang semakin dekat dengan kehidupan peserta didik adalah Game Online. Kemudahan akses melalui smartphone dan jaringan internet menjadikan Game Online sebagai aktivitas hiburan yang banyak dilakukan oleh remaja dan peserta didik. Game Online memiliki daya tarik melalui interaksi, kompetisi, tantangan, sistem penghargaan, serta fitur komunikasi antarpemain.

Pada dasarnya, bermain Game Online tidak selalu memberikan dampak

negatif. Penggunaan dalam batas yang wajar dapat menjadi sarana hiburan, relaksasi, serta dapat melatih strategi dan kerja sama. Namun, penggunaan yang terlalu sering dan tidak disertai kemampuan mengatur waktu dapat mengganggu kegiatan akademik peserta didik. Dalam konteks belajar, salah satu permasalahan yang perlu diperhatikan adalah konsentrasi belajar.

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan peserta didik untuk memusatkan perhatian dan pikiran terhadap kegiatan belajar serta mengabaikan gangguan yang tidak berkaitan dengan kegiatan tersebut. Konsentrasi berperan penting dalam membantu peserta didik memahami dan mengolah informasi selama proses pembelajaran. Gangguan konsentrasi

dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas secara optimal.

Penelitian terdahulu yang tercantum dalam skripsi menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan Game Online dan aspek akademik peserta didik. Syahputra dan Ramadhani (2020) menyatakan bahwa siswa yang sering bermain Game Online dapat mengalami penurunan kemampuan fokus ketika mengikuti pembelajaran. Syafi, Fathurohim, dan Mulyah (2023) juga menemukan bahwa siswa yang sering bermain Game Online mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian selama pembelajaran. Sementara itu, Wijaya, Yulianti, dan Sutja (2024) menemukan adanya pengaruh negatif kecanduan Game Online terhadap konsentrasi belajar siswa SMP.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam observasi awal di SMP Negeri 1 Masama. Beberapa peserta didik menunjukkan kondisi seperti kesulitan mengatur waktu, menunda kegiatan belajar, serta kurang fokus terhadap kegiatan akademik. Kondisi tersebut menjadi perhatian dalam pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling, khususnya karena penggunaan Game Online tidak hanya berkaitan dengan perilaku bermain, tetapi juga dengan pengelolaan waktu dan kebiasaan belajar peserta didik.

Salah satu layanan yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik adalah layanan informasi. Prayitno dan Amti (2017) menjelaskan bahwa layanan informasi memungkinkan

peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi yang berguna bagi kehidupannya. Dalam permasalahan Game Online, layanan informasi dapat digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai dampak penggunaan Game Online, pentingnya konsentrasi belajar, serta cara mengatur keseimbangan antara bermain dan belajar.

Penelitian ini memiliki posisi yang berbeda dari penelitian yang hanya mengkaji hubungan atau pengaruh Game Online terhadap konsentrasi belajar. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan dampak Game Online, tetapi juga melihat bagaimana layanan informasi dimanfaatkan oleh guru BK serta bagaimana respons peserta didik setelah memperoleh layanan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan dampak Game Online terhadap konsentrasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Masama; (2) mendeskripsikan penerapan layanan informasi oleh guru BK dalam memberikan pemahaman mengenai dampak Game Online; dan (3) mendeskripsikan respons peserta didik terhadap layanan informasi yang diberikan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian **deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus**. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman secara mendalam mengenai pengalaman peserta didik, kondisi konsentrasi belajar, kebiasaan bermain Game Online, serta pelaksanaan layanan

informasi dalam konteks SMP Negeri 1 Masama.

Penelitian dilaksanakan di **SMP Negeri 1 Masama, Kecamatan Masama, Kabupaten Banggai, Sulawesi Tengah**. Pengumpulan data utama dilaksanakan pada **18 Juli 2026**. Informan penelitian terdiri atas tiga peserta didik dan satu guru Bimbingan dan Konseling. Peserta didik yang menjadi informan memiliki pengalaman bermain Game Online dan bersedia memberikan informasi mengenai kebiasaan bermain, kegiatan belajar, serta respons terhadap layanan informasi.

Teknik pengumpulan data menggunakan **wawancara dan observasi**. Wawancara dilakukan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai intensitas bermain Game Online, waktu bermain, dampak terhadap kegiatan belajar, serta tanggapan setelah memperoleh layanan informasi. Wawancara juga dilakukan kepada guru BK untuk memperoleh informasi mengenai kondisi peserta didik dan pelaksanaan layanan informasi. Observasi dilakukan terhadap pelaksanaan layanan informasi di kelas VIII A.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan metode, member check, kecermatan, serta audit trail.

3. HASIL PENELITIAN

3.1 Dampak Game Online terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memiliki intensitas bermain Game Online yang berbeda. Informan FH bermain Mobile Legends sekitar satu hingga dua jam sehari, terutama ketika bermain bersama teman. Informan RK juga bermain Mobile Legends sekitar satu hingga dua jam sehari, terutama pada sore dan malam hari. Sementara itu, informan NA bermain Free Fire lebih dari dua jam sehari pada siang dan malam hari.

Ketiga informan menunjukkan kesulitan dalam mengatur waktu antara bermain dan belajar. FH mengakui bahwa ketika berada di rumah, dirinya lebih memilih beristirahat dan bermain game atau media sosial sehingga belajar dilakukan seperlunya. RK menyampaikan bahwa sebagian besar kegiatan belajarnya dilakukan di sekolah, sedangkan waktu luang di rumah digunakan untuk bermain atau berkumpul dengan teman. NA juga mengungkapkan bahwa setelah menyelesaikan kewajiban di rumah, ia lebih memilih menggunakan waktu untuk bersantai dan bermain game.

Dampak lainnya terlihat pada kebiasaan menunda belajar dan mengerjakan tugas. FH mengakui pernah menunda belajar atau tugas karena bermain game. RK juga pernah menunda belajar atau tugas dan mengaku merasa bosan dalam pembelajaran tertentu. NA bahkan menyatakan bahwa dirinya sering menunda belajar atau tugas karena bermain Game Online.

Guru BK memberikan keterangan yang sejalan dengan pengalaman peserta didik. Guru BK menyatakan bahwa fokus siswa sering terganggu dan motivasi belajar

mereka menurun. Namun, guru BK juga menegaskan bahwa selama ini belum menemukan siswa yang berada pada tahap kecanduan. Oleh karena itu, kondisi peserta didik dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai kebiasaan bermain Game Online secara berlebihan atau terlalu sering, bukan sebagai diagnosis kecanduan secara klinis.

Selain Game Online, peserta didik juga menyebutkan faktor lain yang memengaruhi konsentrasi, seperti mata pelajaran yang tidak disukai, penjelasan guru yang kurang dipahami atau dianggap kurang menarik, serta rendahnya motivasi belajar. Dengan demikian, Game Online merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan konsentrasi belajar, tetapi bukan satu-satunya faktor yang menentukan kondisi konsentrasi peserta didik.

3.2 Penerapan Layanan Informasi

Layanan informasi mengenai dampak Game Online dilaksanakan oleh guru BK secara **klasikal**. Metode yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab. Materi disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan, khususnya mengenai dampak Game Online, pengaturan waktu, dan pentingnya menjaga fokus belajar.

Berdasarkan observasi pada 18 Juli 2026 di kelas VIII A, kegiatan berlangsung sekitar 30 menit. Guru BK hadir tepat waktu, menyampaikan materi secara langsung, memberikan contoh yang berkaitan dengan topik, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Peserta didik mengikuti kegiatan

dengan tertib dan mendengarkan materi yang diberikan.

Namun, pelaksanaan layanan masih memiliki keterbatasan. Layanan dilaksanakan tanpa persiapan khusus dan tidak menggunakan media pendukung seperti slide, video, atau brosur. Guru BK menjelaskan bahwa infocus dan laptop biasanya digunakan, tetapi pada saat penelitian infocus sekolah sedang mengalami masalah.

Temuan observasi juga menunjukkan bahwa layanan BK yang diberikan kepada peserta didik masih relatif jarang dan kegiatan yang diamati dilakukan secara spontan tanpa persiapan khusus.

3.3 Respons Peserta Didik terhadap Layanan Informasi

Hasil wawancara setelah layanan menunjukkan respons positif dari peserta didik. FH menyatakan bahwa layanan sangat bermanfaat karena memberikan pemahaman mengenai dampak bermain Game Online secara berlebihan. Ia memahami pentingnya mengatur waktu antara bermain dan belajar. Namun, FH belum dapat memastikan apakah kebiasaan bermainnya telah berubah karena layanan baru saja diberikan.

RK menyatakan bahwa bermain Game Online tanpa mengenal waktu merupakan kebiasaan yang tidak baik. Setelah memperoleh layanan, ia memiliki niat untuk mencoba mengontrol waktu bermain. RK juga menyarankan agar layanan serupa dilakukan lebih sering.

NA menyampaikan bahwa informasi yang diberikan bermanfaat dan membuatnya

memahami bahwa waktu bermain dan belajar perlu diseimbangkan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa layanan informasi memberikan dampak pada aspek **pemahaman dan kesadaran awal**. Akan tetapi, perubahan kesadaran tidak dapat langsung disamakan dengan perubahan perilaku. Penelitian belum dapat membuktikan bahwa intensitas bermain Game Online telah menurun atau konsentrasi belajar meningkat secara berkelanjutan karena wawancara dilakukan segera setelah layanan diberikan.

4. PEMBAHASAN

4.1 Dampak Game Online terhadap Konsentrasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game Online yang terlalu sering berkaitan dengan beberapa permasalahan dalam kegiatan belajar peserta didik. Permasalahan utama yang ditemukan adalah kesulitan mengatur waktu antara bermain dan belajar. Peserta didik yang memiliki waktu bermain cukup tinggi cenderung menggunakan waktu luang di rumah untuk bermain dibandingkan belajar.

Kondisi tersebut sejalan dengan teori mengenai konsentrasi belajar yang menempatkan faktor eksternal, termasuk gangguan media digital dan Game Online, sebagai salah satu faktor yang dapat mengalihkan perhatian peserta didik. Dalam penelitian ini, dampak Game Online terlihat tidak hanya pada saat proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga pada kebiasaan belajar di rumah.

Pengaruh tersebut terlihat melalui berkurangnya waktu belajar, penundaan tugas, kebosanan, serta kesulitan mempertahankan perhatian pada kondisi tertentu. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wijaya et al. (2024) yang menemukan adanya pengaruh negatif kecanduan Game Online terhadap konsentrasi belajar siswa SMP.

Namun, penelitian ini menemukan bahwa Game Online bukan satu-satunya penyebab gangguan konsentrasi. Peserta didik juga menyebutkan faktor mata pelajaran, cara guru menjelaskan, dan motivasi belajar. Oleh karena itu, hubungan antara Game Online dan konsentrasi belajar perlu dipahami secara kontekstual dan tidak secara sederhana menganggap seluruh masalah konsentrasi disebabkan oleh aktivitas bermain game.

Hal penting lainnya adalah penggunaan istilah *kecanduan*. Guru BK menyatakan belum menemukan peserta didik yang sampai pada tahap kecanduan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pemahaman bahwa peserta didik memiliki kebiasaan bermain Game Online secara terlalu sering atau berlebihan. Sikap hati-hati tersebut penting karena intensitas bermain tidak secara otomatis menunjukkan adanya gangguan bermain Game Online.

4.2 Layanan Informasi sebagai Upaya Penanganan

Layanan informasi dalam penelitian ini diberikan secara klasikal melalui ceramah dan tanya jawab. Materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, yaitu dampak Game Online,

pengaturan waktu, dan pentingnya menjaga fokus belajar.

Kesesuaian materi dengan masalah peserta didik menjadi salah satu kekuatan layanan. Peserta didik yang mengalami kesulitan mengatur waktu mendapatkan informasi mengenai pentingnya membagi waktu antara bermain dan belajar. Dengan demikian, layanan informasi dapat menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsekuensi perilaku mereka.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Ola et al. (2025) yang menunjukkan bahwa layanan informasi dapat membantu peserta didik memahami strategi yang berkaitan dengan kegiatan belajar serta mendorong minat dan kemandirian belajar.

Meskipun demikian, layanan informasi dalam penelitian ini belum dilaksanakan secara optimal. Kegiatan berlangsung secara spontan, tidak menggunakan media pendukung, dan belum menunjukkan pelaksanaan yang rutin serta berkelanjutan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberadaan layanan saja belum cukup; kualitas perencanaan, metode penyampaian, media, frekuensi, dan tindak lanjut juga perlu diperhatikan.

Peserta didik sendiri memberikan masukan agar layanan diberikan dengan cara yang lebih menarik dan lebih sering. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik menerima layanan secara positif sekaligus mengharapkan bentuk layanan yang lebih interaktif.

4.3 Respons Peserta Didik dan Batas Efektivitas Layanan

Respons positif peserta didik terlihat dari kemampuan mereka mengingat materi layanan dan menghubungkannya dengan kebiasaan bermain mereka. FH memahami dampak bermain berlebihan, RK memiliki niat mengontrol waktu bermain, sedangkan NA memahami pentingnya keseimbangan antara bermain dan belajar.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa layanan informasi telah mencapai fungsi awalnya, yaitu memberikan pemahaman dan meningkatkan kesadaran peserta didik. Namun, penelitian tidak memiliki cukup bukti untuk menyatakan bahwa layanan informasi telah menghasilkan perubahan perilaku yang menetap.

Keterbatasan tersebut disebabkan oleh waktu pengamatan yang singkat. Penelitian tidak melakukan pengukuran kuantitatif sebelum dan sesudah layanan serta tidak melakukan pengamatan jangka panjang terhadap intensitas bermain dan konsentrasi belajar.

Selain itu, penggunaan Game Online berlangsung tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah. Guru BK menyampaikan bahwa efektivitas pengawasan sekolah memiliki batas karena penggunaan HP dan Game Online di rumah berada di luar pengawasan langsung sekolah. Oleh karena itu, upaya menangani dampak Game Online membutuhkan kerja sama antara sekolah dan orang tua.

Dengan demikian, layanan informasi lebih tepat dipahami sebagai salah satu **upaya preventif dan edukatif** untuk meningkatkan pemahaman serta kesadaran peserta didik, bukan sebagai intervensi tunggal yang secara langsung dapat membuktikan perubahan konsentrasi belajar dalam jangka panjang.

5. KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, waktu penelitian dan pengamatan setelah layanan relatif terbatas sehingga perubahan perilaku peserta didik dalam jangka panjang belum dapat diamati.

Kedua, jumlah informan peserta didik terbatas sehingga hasil penelitian menggambarkan pengalaman dan persepsi informan yang diwawancarai dan tidak dimaksudkan untuk mewakili seluruh peserta didik SMP Negeri 1 Masama.

Ketiga, penelitian menggunakan pendekatan kualitatif sehingga tidak dilakukan pengukuran kuantitatif mengenai perubahan konsentrasi belajar sebelum dan sesudah layanan.

Keempat, pelaksanaan layanan informasi yang diamati belum sepenuhnya optimal karena dilakukan secara spontan dan tanpa media pendukung.

Kelima, penggunaan Game Online di rumah berada di luar pengawasan langsung sekolah sehingga efektivitas layanan sangat dipengaruhi oleh dukungan dan pengawasan orang tua.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Game Online yang terlalu sering berkaitan dengan beberapa permasalahan belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Masama, yaitu kesulitan mengatur waktu antara bermain dan belajar, berkurangnya waktu belajar di rumah, kecenderungan menunda belajar dan mengerjakan tugas, gangguan konsentrasi pada kondisi tertentu, kebosanan dalam pembelajaran, serta berkurangnya motivasi belajar.

Layanan informasi telah dimanfaatkan oleh guru BK secara klasikal melalui metode ceramah dan tanya jawab dengan materi mengenai dampak Game Online, pengaturan waktu, dan fokus belajar. Pelaksanaan berlangsung sekitar 30 menit dan peserta didik mengikuti kegiatan dengan tertib. Namun, pelaksanaan masih perlu ditingkatkan dari aspek perencanaan, penggunaan media, frekuensi layanan, serta tindak lanjut.

Peserta didik memberikan respons positif terhadap layanan informasi. Mereka menunjukkan pemahaman dan kesadaran awal mengenai dampak bermain Game Online secara berlebihan serta pentingnya mengatur keseimbangan antara bermain dan belajar. Salah satu peserta didik menunjukkan niat untuk mengontrol waktu bermain.

Meskipun demikian, penelitian ini belum dapat membuktikan bahwa layanan informasi telah menghasilkan perubahan perilaku belajar secara berkelanjutan atau meningkatkan konsentrasi belajar secara langsung. Oleh karena itu, layanan informasi dapat dipandang sebagai salah satu upaya

untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik, tetapi diperlukan layanan yang terencana, rutin, berkelanjutan, dan disertai tindak lanjut untuk mengetahui perubahan perilaku peserta didik.

7. SARAN

Guru BK diharapkan meningkatkan pelaksanaan layanan informasi mengenai penggunaan Game Online secara lebih terencana dan berkelanjutan. Materi dapat disampaikan menggunakan metode dan media yang lebih menarik agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti layanan. Tindak lanjut juga diperlukan untuk mengetahui perkembangan peserta didik setelah memperoleh layanan.

Peserta didik diharapkan mampu menggunakan Game Online secara bijaksana serta mengatur waktu antara bermain, belajar, beristirahat, dan aktivitas lainnya.

Orang tua diharapkan ikut melakukan pengawasan dan pendampingan

terhadap penggunaan HP dan Game Online di rumah. Kerja sama antara sekolah dan orang tua diperlukan karena sebagian besar aktivitas bermain Game Online peserta didik berlangsung di luar lingkungan sekolah.

Pihak sekolah diharapkan mendukung program Bimbingan dan Konseling melalui penyediaan sarana yang memadai serta koordinasi antara guru BK, wali kelas, guru mata pelajaran, dan orang tua.

Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan waktu pengamatan yang lebih panjang, informan yang lebih beragam, serta menggunakan metode lain atau kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai hubungan Game Online, konsentrasi belajar, dan layanan Bimbingan dan Konseling. Saran tersebut sesuai dengan keterbatasan penelitian yang telah diidentifikasi dalam skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Alzahrani, A. K. D., & Griffiths, M. D. (2024). Problematic gaming and students' academic performance: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 23, 4062–4095.

Ayu, P., Elita, Y., & Mishbahuddin, A. (2023). Pengaruh layanan informasi menggunakan media komik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 6(3), 50–59.

Chung, S. A., Bae, S., Kim, H. J., Lee, J. W., Hwang, H., & Han, D. H. (2023). Mediating effects of attention problems on the link between parenting style and internet gaming disorder in adolescents. *Frontiers in Psychiatry*, 14, 1211889.

Habsy, B. A., Septiani, L., Kurniawan, T. H., Khofifah, D., Shakila, D. N., Mubarak, A. K., & Fajariyah, S. N. (2024). Penerapan manajemen layanan informasi dalam bimbingan dan konseling. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(4), 247–259.

- Hidayat, R., & Nurlaila, A. (2020). Pengaruh intensitas Game Online terhadap perilaku sosial remaja. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Remaja*, 8(2), 77–85.
- Mullatifa, S. R., Sutja, A., & Sekonda, F. A. (2023). Pengaruh intensitas bermain Game Online terhadap konsentrasi belajar siswa di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi. *Journal on Education*, 6(1), 4957–4966.
- Nasution, R., & Rahayu, L. (2022). Pengaruh intensitas penggunaan gadget dan Game Online terhadap konsentrasi belajar. *Psikopedagogi: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 10(1), 40–50.
- Nurmawati, N., & Widodo, R. M. S. (2023). Perceptions on the implementation of information services in class XI high schools in Bayah District, Lebak Banten Regency. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 8(2).
- Ola, M. F., Sembiring, K., & Seran, J. E. (2025). Layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI-G SMA Katolik Giovani Kupang. *GUIDING WORLD (Bimbingan dan Konseling)*, 8(2).
- Peifer, C., Wolters, G., Harmat, L., Heutte, J., Tan, C., Freire, T., et al. (2022). A scoping review of flow research. *Frontiers in Psychology*, 13, 35465560.
- Pranoto, D. A., & Sari, R. P. (2023). Dampak penggunaan Game Online terhadap kedisiplinan belajar siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Digital*, 6(1), 12–21.
- Prayitno, & Amti, E. (2017). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Rineka Cipta.
- Samsudin, F., & Pratiwi, R. (2023). Dampak Game Online terhadap fokus belajar remaja. *Jurnal Bimbingan Konseling Modern*, 7(1), 22–30.
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Muliya, P. (2023). Pengaruh Game Online terhadap konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151.
- Syahputra, A. R., & Ramadhani, M. (2020). Dampak penggunaan Game Online terhadap konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 12(3), 117–126.
- Wang, X., Liu, Y., Chu, H. K.-C., Wong, S. Y.-S., & Yang, X. (2023). Relationships of internet gaming engagement, history, and maladaptive cognitions and adolescent internet gaming disorder: A cross-sectional study. *PLOS ONE*, 18(9), e0290955.
- Wijaya, F. K., Yulianti, & Sutja, A. (2024). Pengaruh kecanduan Game Online terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP). *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(3), 1387–1394.
- Wulandari, N., & Hartati, S. (2019). Konsentrasi belajar: Pengertian dan faktor-faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 7(1), 54–62.

Yusra, A. (2022). The effect of information services on learning motivation of junior high school VIII grade students in Jambi City. *Jurnal Ilmiah Konseling Pendidikan*, 1(1).

