
UPAYA MENGURANGI KECANDUAN *GAME ONLINE* MELALUI PENDEKATAN *CLIENT CENTERED* PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 SIRAH PULAU PADANG

Sundari Sundari, Hardi Santosa, Sumiyem Sumiyem
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
Email: sundari0907@yahoo.co.id

Abstract: Game online merupakan game yang diakses secara online oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Penggunaan game online yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan game online. Kecanduan game online pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademis, aspek sosial dan keuangan. Kecanduan game online perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja akan terganggu. Dengan menggunakan teknik pendekatan konseling client centered yang diterapkan dalam layanan konseling kelompok diharapkan dapat mengurangi kecanduan bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pendekatan konseling client centered dapat mengurangi kecanduan game online terhadap siswa SMP Negeri 2 Sirah Pulau Padang. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dengan jumlah sampel 10 orang siswa. Analisis data menggunakan uji presentase. Data-data yang diperoleh adalah hasil dari pre-test dan post-test dengan hasil yang menunjukkan penurunan kecanduan game online setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan pendekatan client centered therapy dapat diketahui bahwa memperoleh skor sebelum sebanyak 1100 dengan hasil presentase 79% dengan kategori tinggi sedangkan skor sesudah sebanyak 498 dengan hasil presentase 45% dengan kategori rendah. Hasil sebelum dan sesudah dapat diperoleh penurunan sebanyak 54%. Dapat diketahui bahwa terdapat penurunan kecanduan game online siswa sebelum dan sesudah melakukan konseling kelompok dengan pendekatan client centered therapy pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sirah Pulau Padang.

Keywords: Kecanduan *game online*, konseling *client Centered*, *siswa*

INTRODUCTION

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya yang menang tidak serius atau dengan tujuan refreshing, game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual (ilustrasi/gambar). Game online dapat dimainkan oleh satu orang bahkan lebih. Game online bisa dimainkan oleh anak-anak yang cenderung berstatus pelajar. Namun tidak anak-anak saja yang memainkannya saat waktu luang orang dewasa pun suka memainkannya. Game online ini sangat didukung oleh kemajuan suatu teknologi menggerakkan manusia untuk berfikir dan menciptakan sesuatu, game online membawa dampak yang besar bagi pelajar.

Menurut Young (dalam Syahrani, 2015) game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Game dengan fasilitas online via

internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (seperti video game) karena pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui chatting.

Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan terhadap game online, sebagai berikut: (1) Kurangnya self control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan, (2) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi, (3) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, (4) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan bermain game online pada remaja, sebagai berikut: (1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online, (2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan, (3) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan. Pelajar yang sering memainkan game online akan timbul rasa kecanduan memainkan game online akan berdampak buruk terhadap hasil dan prestasi belajar siswa juga pada Kesehatan. Oleh karena itu kita memerlukan suatu pola pikir agar dapat membagi waktu sehingga game online tidak menjadikan hasil dan prestasi belajar kita menurun.

Kimberly Young (2009) Kecanduan game online adalah kegiatan yang menguras emosi dan menghabiskan waktu. untuk menciptakan lebih banyak waktu bagi komputer, pecandu game mengabaikan tidur, diet, olahraga, hobi, dan bersosialisasi. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan online game adalah sejauh mana seseorang bermain game online secara berulang dan tidak dapat mengontrol perilaku bermain yang berakibat negatif salah satunya seperti melalaikan kegiatan di kehidupan nyata dan lebih mementingkan untuk bermain game online.

Candra Zebeh Aji (2012:1) mengatakan bahwa *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, tetapi game online bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone, bahkan di tablet sekalipun. Asal gadget itu terhubung dengan jaringan internet, game online dapat dimainkan”.

Selanjutnya, menurut Kimberly Young (2009) *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Menurut Adams & Rollings (2010) mengatakan *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa pertualangan, pengaturan strategi, stimulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain game online membuat pemain merasa senang karena mendapat

kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari game tersebut akan membuat pemain semakin tertarik memainkannya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dari berbagai penjuru bumi melalui jaringan internet serta dapat dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan tablet.

METHOD

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2010), penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan, dan penelitian tingkat ini bagian dari penelitian kuantitatif. Penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran dan hasilnya dapat langsung diperhatikan pada masyarakat yang bersangkutan. Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dari penelitian dalam suatu kegiatan dan adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan melalui penelitian tindakan tersebut. Mengacu pada karakteristik tersebut penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelas atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelas melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus. Peneliti mengambil jumlah populasi sebanyak 10 siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Sirah Pulau Padang yang kecanduan game online

RESULT

Hasil penelitian ini diperoleh dengan teknik angket. Secara spesifik penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas layanan konseling kelompok menggunakan pendekatan client centered dalam upaya mengurangi kecanduan game online. Data-data yang diperoleh adalah hasil dari pre-test dan post-test berkaitan dengan siswa terhadap kecanduan game online.

1. Hasil data Pre-Test

Sesuai dengan tujuan dilakukannya pre-test, yaitu untuk mengetahui gambaran tentang kecanduan game online sebelum diberikan perlakuan. Peneliti terlebih dahulu melakukan diskusi dengan guru BK dan mengobservasi siswa kelas VIII sejak dimulainya pelaksanaan PPL. Setelah ditemukan siswa yang kecanduan bermain game online sebagai subyek penelitian, maka dilakukan penyebaran angket dengan membuat satu kelompok yang terdiri dari 10 orang. Adapun skor dan presentase angket yang diperoleh dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 1
 Hasil Pre-Test
 Kecanduan *Game Online*

No	Nama Siswa	Skor Σ	Persentase	Kategori
1	Reggi	118	84%	Sangat Tinggi
2	Imam Azhari	108	77%	Tinggi
3	Almusadi	107	76%	Tinggi
4	Vino	116	83%	Tinggi
5	Lian Saputra	107	76%	Tinggi
6	M. Fajri	106	76%	Tinggi
7	Kevin	107	76%	Tinggi
8	Adnan	108	77%	Tinggi
9	Riko	118	84%	Tinggi
10	Rizky Julius	105	75%	Sangat Tinggi
Total		1100		
Mean		110		

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil pre-test dari 10 orang siswa pada siswa yang memiliki kecanduan *game online* dalam kategori sangat tinggi sebanyak 2 orang. Sedangkan yang memiliki kecanduan *game online* dalam kategori tinggi sebanyak 8 orang. Hasil keseluruhan dari skor 10 orang siswa yang diperoleh mean 110 dengan persentase 79%. Hal ini berarti kcanduan bermain *game online* pada siswa dalam kategori tinggi.

Setelah mengetahui rata-rata siswa yang memiliki kecanduan bermain *game online* dalam kategori tinggi, maka diberikan layanan konseling kelompok dengan menggunakan pendekatan client centered. kepada 10 orang tersebut. Peneliti ini dilakukan dalam empat kali pertemuan. Alokasi waktu dalam setiap pertemuan adalah 1x40 menit atau selama satu jam pelajaran.

2. Hasil Data Post-Test

Peneliti mengukur kecanduan bermain *game online* pada siswa berdasarkan perolehan hasil analisis angket ke-10 orang siswa yang mengikuti konseling kelompok untuk melihat perubahan yang terjadi setelah melakukan kegiatan layanan. Adapun hasil pengukuran kecanduan bermain game online dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 2
 Hasil Post-Test
 Kecanduan *Game Online*

No	Nama Siswa	Skor Σ	Persentase	Kategori
1	Reggi	59	53	Sedang
2	Imam Azhari	48	45	Rendah
3	Almusadi	38	34	Rendah
4	Vino	57	51	Rendah
5	Lian Saputra	55	49	Rendah
6	M. Fajri	55	49	Rendah
7	Kevin	51	45	Rendah
8	Adnan	50	45	Rendah
9	Riko	56	50	Rendah
10	Rizky Julius	29	25	Sangat Rendah
Total		498		

Mean 50

Berdasarkan hasil analisis angket post-test kecanduan *game online* siswa pada tabel, terlihat bahwa kecanduan *game online* pada siswa mengalami perubahan atau penurunan setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan pendekatan client centered. Total skor yang diperoleh dari 10 orang siswa adalah 498. Selanjutnya hasil perhitungan mean dari total skor 10 orang siswa adalah 50 dengan persentase 45% dan kecanduan game online siswa berada dalam kategori rendah.

3. Perbandingan Hasil Data Pre-Testa Post-Test

Data penelitian yang diperoleh pada siswa kelas VIII berdasarkan instrumen yang telah diberikan kepada 10 orang siswa sebelum perlakuan pre-test dan sesudah perlakuan post-test. Perbandingan dilakukan untuk mengetahui keefektifan layanan konseling kelompok dengan pendekatan client centered terhadap siswa. Berikut disajikan skor dan presentase masing-masing kecanduan game online siswa sebelum dan sesudah di berikan layanan.

Tabel 3
Hasil Perbandingan Pre-Test dan Post-Test
Kecanduan Game Online

No	Nama Siswa	Pre-Test		Post-Test		Jumlah Penurunan	Kategori
		Skor	Persentase	Skor	Persentase		
1	Reggi	118	84%	59	53%	59	Rendah
2	Imam Azhari	108	77%	48	45%	60	Rendah
3	Almusadi	107	76%	38	34%	69	Sangat Rendah
4	Vino	116	83%	57	51%	59	Rendah
5	Lian Saputra	107	76%	55	49%	52	Rendah
6	M. Fajri	106	76%	55	49%	51	Rendah
7	Kevin	107	76%	51	45%	56	Rendah
8	Adnan	108	77%	50	45%	58	Rendah
9	Riko	118	84%	56	50%	62	Rendah
10	Rizky Julius	105	75%	29	25%	76	Sangat Rendah
Total		1100		498			

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui terdapat perbedaan kecanduan game online sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan layanan konseling kelompok dengan pendekatan client centered terlihat kecanduan bermain game online pada saat pre-test berada pada kategori sangat tinggi dua orang, kategori tinggi delapan orang. Sementara total sebelum diberikan layanan konseling kelompok dengan pendekatan client centered adalah 1100 dengan persentase 79%.

Selanjutnya, setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan pendekatan client centered, siswa bernama Reggi telah menurun sebanyak 59 jumlah skor kecanduannya dari 118 sebelum perlakuan (pre-test) menjadi 59 setelah perlakuan (post-test). Selanjutnya, siswa yang bernama Imam Azhari telah menurun sebanyak 60 jumlah skor kecanduannya dari 108 sebelum perlakuan (pre-test) menjadi 48 dengan presentase 45% sesudah diberi perlakuan (post-test) dan dalam kategori rendah. Hasil perbedaan pre-

test dan post-test ini juga terlihat pada siswa yang bernama Almusadi telah menurun sebanyak 69 jumlah skor kecanduannya dari 107 sebelum perlakuan (pre-test) menjadi 38 dengan presentase 34% sesudah diberi perlakuan (post-test) dan dalam kategori rendah. Sementara siswa yang bernama Vino telah menurun sebanyak 59 jumlah skor kecanduannya dari 116 sebelum perlakuan (pre-test) menjadi 57 dengan presentase 51% sesudah diberi perlakuan (post-test) dan dalam kategori rendah. Efektifnya layanan konseling kelompok dengan pendekatan client centered dalam mengurangi kecanduan game online terlihat dari siswa yang bernama Lian Saputra telah menurun sebanyak 52 jumlah skor kecanduannya dari 107 sebelum perlakuan (pre-test) menjadi 55 dengan presentase 49% sesudah diberi perlakuan (post-test) dan dalam kategori sedang. Sedangkan siswa yang bernama M. Fajri telah menurun sebanyak 51 jumlah skor kecanduannya dari 106 sebelum perlakuan (pre-test) menjadi 55 dengan presentase 49% sesudah diberi perlakuan (post-test) dan dalam kategori rendah. Sementara siswa yang berinisial bernama Kevin telah menurun sebanyak 62 jumlah skor kecanduannya dari 107 sebelum perlakuan (pre-test) menjadi 45 dengan presentase 45% sesudah diberi perlakuan (post-test) dan dalam kategori rendah.

Tabel menunjukkan hasil perbandingan bahwa siswa yang berinisial bernama Adnan telah menurun sebanyak 63 jumlah skor kecanduannya dari 108 sebelum perlakuan (pre-test) menjadi 45 dengan presentase 45% sesudah diberi perlakuan (post-test) dan dalam kategori rendah. Selanjutnya, siswa yang berinisial bernama Riko telah menurun sebanyak 68 jumlah skor kecanduannya dari 118 sebelum perlakuan (pre-test) menjadi 50 dengan presentase 50% sesudah diberi perlakuan (post-test) dan dalam kategori rendah. Siswa yang terakhir berinisial bernama Risky Julius telah menurun sebanyak 80 jumlah skor kecanduannya dari 105 sebelum perlakuan (pre-test) menjadi 25 dengan presentase 25% sesudah diberi perlakuan (post-test) dan dalam kategori sangat rendah.

Total post-test menurun menjadi sebesar 498 dengan presentase 45% dari hasil total skor pre-test 1100 dengan presentase 79%. Dari 10 orang siswa yang mendapat perlakuan, semua siswa mengalami perubahan atau penurunan terhadap kecanduan game online dengan jumlah penurunan sebanyak 602 dan dalam kategori rendah.

DISCUSSION

Layanan bimbingan konseling dengan pendekatan client centered therapy efektif dalam mengurangi kecanduan game online karena layanan ini merupakan proses pemberian bantuan yang diberikan kepada anggota kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk meningkatkan pemahaman individu tentang diri sendiri dan hubungannya dengan orang lain serta pemecahan masalah yang dialami anggota kelompok. Layanan konseling kelompok yang kondusif memberikan kesempatan bagi siswa untuk terbuka menceritakan masalahnya secara bebas kepada anggota kelompoknya yang sama-sama memiliki masalah yang sama, memberikan ide, gagasan, dukungan bantuan alternatif pemecahan masalah dan

mengambil keputusan yang tepat sehingga siswa dapat berlatih tentang perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi dan bertanggung jawab atas pilihan pendapat yang ditentukan sendiri. Makanya itu pentingnya keterlibatan orang lain dalam mensukseskan program layanan konseling dalam memecahkan krisis perkembangan dan permasalahan mereka terselesaikan dengan cepat melalui bantuan anggota kelompok yang lain agar program layanan konseling kelompok dengan pendekatan client centered therapy untuk mengurangi kecanduan game online efektif.

Pendekatan client centered therapy yang diterapkan dalam layanan konseling kelompok ini adalah pendekatan yang bertujuan untuk mengoptimalkan kesadaran individu akan keberadaannya dan menerima keadaannya menurut apa adanya untuk memperbaiki dan mengubah sikap, perilaku, persepsi dan cara berpikir, serta keyakinan akan pandangan-pandangan individu yang unik yang kurang sesuai dengan dirinya agar individu dapat mengembangkan dirinya dan meningkatkan *self actualization* (seseorang individu didalam menggunakan, mengembangkan serta kemudian memanfaatkan potensi dan bakat yang dipunyai yang kemudian mewujudkan dirinya sesuai yang diinginkan) seoptimal mungkin. Dan dapat menghilangkan hambatan-hambatan yang dirasakan/alami.

Chen dan Chang (2008) Ada empat buah aspek kecanduan online game yaitu:

1. Compulsion (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekana kuat yang berasal dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.
2. Withdrawal (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan online game merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.
3. Tolerance (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini bermain online game. Kebanyakan pemain online game tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
4. Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Dalam upaya mengubah pemikiran dan perilaku untuk menemukan cara-cara menghadapi kenyataan secara lebih penuh. Konseli, sebagai orang yang

paling mengetahui dirinya sendiri, adalah orang yang harus menemukan tingkah laku yang lebih pantas bagi dirinya.

Kesadaran terhadap dirinya sendiri bahwa mereka memiliki aspek- aspek kecanduan game online dapat mengubah perilaku mereka yang salah dan dapat memperbaiki pola pemikiran menjadi self actualization. Tentunya, upaya mengurangi kecanduan game online dengan pendekatan client centered therapy dalam mengurangi kecanduan game online pada siswa dengan dilakukannya layanan konseling kelompok efektif.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang upaya mengurangi kecanduan game online melalui pendekatan client centered, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Gambaran kecanduan game online sebelum diberikan layanan konseling kelompok dengan pendekatan client centered therapy masing-masing pada kategori sangat tinggi memiliki frekuensi sebanyak 2 orang siswa dengan memperoleh presentase 20% dan kategori tinggi memiliki frekuensi sebanyak 8 orang siswa dengan memperoleh presentase 80%.
2. Gambaran kecanduan game online sesudah diberikan layanan konseling kelompok dengan pendekatan client centered therapy untuk kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 1 siswa memperoleh presentase 10% sedangkan sebagian besar berada pada kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 8 siswa memperoleh presentase 80% sementara pada kategori sangat rendah dengan frekuensi 1 siswa memperoleh presentase 10%.
3. Penurunan kecanduan game online setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan pendekatan client centered therapy dapat diketahui bahwa memperoleh skor sebelum sebanyak 1100 dengan hasil presentase 79% dengan kategori tinggi sedangkan skor sesudah sebanyak 498 dengan hasil presentase 45% dengan kategori rendah. Hasil sebelum dan sesudah dapat diperoleh penurunan sebanyak 54%. Dapat diketahui bahwa terdapat penurunan kecanduan game online siswa sebelum dan sesudah melakukan konseling kelompok dengan pendekatan client centered therapy pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sirih Pulau Padang.
4. Perbedaan kecanduan game online sebelum dan sesudah diberikan layanan konseling kelompok dengan pendekatan client centered therapy diketahui bahwa sebelum (pre-test) kategori sangat tinggi sebanyak 2 orang siswa dengan presentase 20% dan kategori tinggi sebanyak 8 orang siswa dengan presentase 80%. Kemudian hasil dari sesudah (post-test) kategori sedang sebanyak 1 orang siswa dengan presentase sebanyak 10% sementara untuk kategori rendah sebagian besar siswa memperoleh frekuensi 80% siswa sebanyak 8 sedangkan dalam kategori sangat rendah frekuensi 1 orang siswa sebanyak 10%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kecanduan game online sebelum dan sesudah diberikan layanan

konseling kelompok dengan pendekatan client centered therapy pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sirah Pulau Padang..

BIBLIOGRAPHY

- Adams, E & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of Game Design*. Barkeley CA: New Riders.
- Aqila Smart. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A'Plus Books.
- Candra Zebeh Aji. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Jakarta: Bouna Books.
- Chen & Chang. 2008. *An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Feature*. Asian Journal of Health and Information Sciences, Vol. 3, Nos. 1-4.
- Lestari, Endang. 2021. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. *Penggunaan Konseling Client Centered untuk menurunkan permasalahan konseli*. Skripsi Bimbingan Dan Konseling.
- Kimberly Young. 2009. *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescent*. The American Journal of Family Therapy, 37: 355- 372.
- Nick Yee. 2006. *Motivations for Play in Online Games*. Cyberpsychology & Behavior, Volume 9, Number 6.
- Hidayah, Nurul. 2019. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. *Penerapan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Imelda Medan*. Skripsi Bimbingan Dan Konseling.
- Prayitno & Emran Amfi. 1995. *Dasar-dasar Bimbingan Konseling*, Jakarta: Renika Cipta.
- Sofyan Willis. 2004. *Konseling Individual : Teori Dan Praktek*. Bandung: Alfabeta.