



Peran Guru BK Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pecandu *Game Online* di SMA Negeri 4 Binjai

Risa Nur Fadilla¹, Sabrina Dwi Putri², Armirayati Pratiwi³, Jadidi⁴, Dika Sahputra⁵

¹²³⁴⁵Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Abstract

Received: 22 Desember 2022

Revised: 24 Desember 2022

Accepted: 26 Desember 2022

This study aims to determine the role of the greeting counseling teacher in overcoming the learning difficulties of online game addict students at SMA Negeri 4 Binjai. From the data collected, it is known what role the guidance and counseling teacher should take to overcome the learning difficulties of students who are addicted to online games in class X. The method used in this research is a qualitative method with a descriptive approach, data collection techniques were carried out through interview guidelines, observation guidelines and questionnaire distribution. The subjects of this research were school principals, guidance and counseling teachers and 25 class X students. The results of this study obtained the role of the guidance and counseling teacher in overcoming the learning difficulties of online game addict students at SMA Negeri 4 Binjai.

Keywords: *The Role of Counseling Teachers, Counseling Teachers, Learning Difficulties, Online Game Addict Students.*

(*) Corresponding Author: risafadil20@gmail.com

How to Cite: Fadilla, R., Putri, S., Pratiwi, A., Jadidi, J., & Sahputra, D. (2023). Peran Guru BK Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pecandu *Game Online* di SMA Negeri 4 Binjai. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 422-429. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7545960>.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain (Yahya 2013).

Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*, media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, *game* sangat berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini (Rini 2011).

Di Indonesia, *game online* mulai berkembang di pertengahan 90-an saat *game nexian* beredar. Salah satu *game online* yang sangat disukai adalah *Ragnarok*. Menurut Alvanov, pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan keinginan, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakannya.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai



jenis permainan *online* seperti *Mobile Legends*, *Scatter*, *Counter Strike*, *Point Blank*, *Three Kingdom online*, *Dota Online* dan *Atlantica Online*. Kesempatan untuk bertemu pemain *game* (*gamers*) lain adalah salah satu daya tarik pada *game online*. Bila *game offline* yang hanya dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang terbatas, dengan *game online* pemain dapat bermain dengan banyak pemain. Maraknya *game online* dapat dilihat dengan semakin banyak *game centre* yang muncul dengan menyediakan layanan *game online*. Banyak pelajar dan mahasiswa yang menghabiskan waktu di *game centre* untuk bermain *game* (Syafrizal 2005).

Game online berasal dari bahasa Inggris *game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara *server* yang satu dengan *server* yang lain (Young 2009).

Pengertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *game online* adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet, sebagai medianya.

Pada zaman ini, *game online* sudah tidak asing lagi dikalangan remaja, anak-anak hingga orang dewasa. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering kita sebut dengan *game online* ini sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game centre* di lingkungan sekitar yang menawarkan harga terjangkau oleh semua kalangan termasuk anak-anak (Saam 2013).

Perkembangan *Game Online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*Small Local Network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. *Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. *Game Online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game Online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala (Hermawan 2009).

Pengguna *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritas penggunaanya adalah remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam permainan *game online*. Selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta *game online*. Bermula dari bermain secara *online* bersama banyak teman

atau dari ajakan teman untuk bermain *game online* bersama di *game centre*. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia *game* dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan (Samuel 2012).

Kecanduan atau *addiction* merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkannya itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, kecanduan bermain game dan sebagainya. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginannya untuk menggunakan sesuatu, sehingga dapat menyebabkan dampak negatif bagi individu itu sendiri baik secara fisik maupun psikis. Dalam Al-Qur'an Allah berfirman :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu ...” [QS. al-Tahrim (66): 6]

(Harsono 2014) Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti congklak dan petak umpet. Sedangkan permainan yang di buat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak sudah tidak mau lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game online* tersebut. Baik di *handphone* maupun di komputer dengan menggunakan akses internet. *Game online* akan menjadi candu, dan cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individu. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan.

Beberapa sebab yang membuat siswa kecanduan *game online* salah satunya tantangan. “Dalam setiap *game* ada tantangan”, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang. Sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan *game* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan menjadi lupa diri dan lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game* (Hurlock 2004).

Game secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar, anak menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain games ketika proses pembelajaran (Syahran 2015).

(Riswandi 2015) Siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar anak. Dan faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* menurunkan minat belajar mereka. Tidak hanya berdampak pada prestasi belajar anak tetapi berdampak pada otak dan fisik mereka. Anak cenderung jadi pemarah, pemalas, pembangkang apa bila keseruan

mereka dalam bermain *game online* di ganggu. Dan mereka juga akan lupa beribadah, Wahbah Zuhaili dalam karyanya *Fatawa al-Mu'ashoroh* vol.200 memaparkan :

وَأَنَّ أَدَى السَّهْرِ عَلَى الْكُمْبُوتَرِ إِلَى تَضْيَعِ فَرِيضَةِ الصَّلَاةِ كَالصَّبْحِ وَغَيْرِهِ صَارَ السَّهْرُ حَرَامًا وَعَلَيْكَ أَيُّهَا الْأَبُ تَنْظِيمُ وَقْتِ ابْنِكَ فِي النَّوْمِ وَالْإِسْتِيقَاطِ حِفَاظًا عَلَى صِحَّتِهِ وَجَسْمِهِ فَكُلْ مَا آدَى إِلَى الْحَرَامِ فَهُوَ حَرَامٌ حَتَّى الْمَلَاهِي الْمُبَاحَةِ الْمَكْرُوهَةِ

“Bila begadang di depan komputer sampai menyebabkan terbengkalainya sholat fardlu seperti shubuh dan lainnya, maka diharamkan. Dan wajib bagi seorang ayah mengatur waktu anaknya dalam tidur dan bangun guna menjaga kesehatannya. Setiap sesuatu yang mendatangkan keharaman adalah larangan, hingga alat permainan yang hukum asalnya mubah maupun makruh.” (Az-Zuhaily 2003).

Seiring perkembangan game, akan membawa pengaruh terhadap pengguna *game*. *Game online* memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para pemain di dunia nyata. *Game online* akan membuat para pemain jadi kecanduan. Karena para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi *game online* dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu mengganggu konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Walaupun terwujud dalam bentuk yang dapat bernilai positif ataupun negatif (Mesiono 2015).

Siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan remaja akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial nya. Siswa dalam perkembangan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku. Masa remaja penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi (Brigham 1991).

Game online sendiri sudah banyak memunculkan gejala-gejala, gangguan atau kecenderungan dalam bermain *game online*, sehingga untuk mengatasi masalah kecenderungan dengan *game online*, perlu adanya upaya seorang guru, khususnya guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecenderungan yang berdampak negatif dari *game online*. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling adalah dengan melaksanakan program bimbingan dan konseling untuk mengatasi kesulitan belajar yang di hadapi oleh siswa pecandu *game online* (Walgito 1995).

SMA Negeri 4 Binjai merupakan salah satu sekolah yang siswanya sebagian besar pecandu *game online*. Apalagi sekarang ini lagi marak-maraknya *game Mobile Legends* dan *game judi online* atau biasa di sebut *Scatter*. Banyak remaja dan siswa yang ikut memainkannya dan banyak juga yang kecanduan akan game itu. Termasuk para siswa SMA Negeri 4 Binjai banyak siswa yang berkasus oleh Guru BK mengenai *game* tersebut. Jadi sangat di perlukan peran Guru BK dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pecandu *game online* di SMA Negeri 4 Binjai.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana peran Guru BK dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pecandu *game online* di SMA Negeri 4 Binjai. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Binjai Kecamatan Binjai Timur. Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu seperti yang diungkapkan menurut Hermawan Wasito, sebagai berikut "Penelitian ini terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah dan keadaan sebagaimana adanya, sehingga data yang ada hanya merupakan penyingkapan data dan fakta". (Wasito 1997) Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan penyebaran kuesioner.

Sumber data penelitian ini adalah hasil wawancara dari kepala sekolah dan guru bimbingan konseling, serta penyebaran kuesioner kepada siswa-siswa. Subjek Penelitian atau responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat (Rahmadia 2021). Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Jadi, subjek peneliti merupakan sumber informasi yang digali untuk mengungkap fakta-fakta di lapangan (Arikunto 1998). Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru bk dan kelas X 25 siswa laki-laki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini diperoleh dari kegiatan wawancara, observasi dan penyebaran kuesioner. Dimana, berdasarkan tabulasi pengklasifikasian data dari kuesioner yang disebarkan kepada 25 siswa laki-laki kelas X pecandu *game online* maka hasil yang di dapat adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Penyebaran Kuesioner

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Mengenai kecanduan <i>game online</i> , apakah guru BK pernah melakukan bimbingan konseling kepada para siswa pecandu <i>game online</i> mengenai <i>game online</i> tersebut?	10	15
2.	Dalam proses bimbingan konseling mengenai <i>game online</i> , apakah guru bimbingan konseling membina siswanya dengan baik?	23	2
3.	Apakah guru BK memberikan bimbingan tentang dampak apa yang akan di timbulkan akibat kecanduan <i>game online</i> ?	25	0
4.	Dalam memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami masalah <i>game online</i> , apakah kepala sekolah dan wali kelas ikut berkontribusi dalam mengatasi para siswa pecandu <i>game online</i> ?	18	7
5.	Apakah ada perubahan yang anda rasakan setelah mengikuti bimbingan konseling mengenai efek yang di timbulkan akibat kecanduan <i>game online</i> ?	25	0

6.	Apakah guru BK membantu mengatasi permasalahan kesulitan belajar yang di akibatkan karena terlalu kecanduan bermain <i>game online</i> ?	20	5
7.	Apakah guru BK menemukan cara untuk mengatasi rasa kecanduan terhadap <i>game online</i> ?	19	6
8.	Apakah ada upaya yang di lakukan guru BK untuk mengatasi kesulitan belajar yang di akibatkan akibat kecanduan <i>game online</i> ?	22	3
9.	Apakah guru BK memberikan bimbingan rohani kepada siswa guna menurangi kecanduan bermain <i>game online</i> ?	21	4
10.	Apakah guru BK selalu memberitahukan serta mengingatkan siswa agar mencari kegiatan positif lain agar mengurangi rasa kecanduan terhadap <i>game online</i> ?	25	0
11.	Apakah anda akan mencoba meninggalkan bermain <i>game online</i> ?	17	8
12.	Apakah anda akan mencoba untuk memperbaiki pola belajar anda?	15	10
13.	Apakah anda sudah memahami bimbingan konseling yang di berikan guru BK mengenai kesulitan belajar akibat kecanduan <i>game online</i> ?	20	5

Penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh peneliti yang diberikan kepada 25 siswa laki-laki kelas X SMA Negeri 4 Binjai pecandu *game online* ini bertujuan untuk mengetahui strategi profesi konselor untuk mengatasi kesulitan belajar siswa yang kecanduan bermain *game online*. Peneliti juga memberikan 2 jawaban berbeda mengingat bahwa para siswa masih belum bisa membedakan “iya” dan “tidak” dalam kuesioner yang di sebarakan.

Dari data yang dikumpulkan dan hasil penyebaran kuisisioner tersebut dijadikan bahan acuan peneliti dalam menetapkan strategi yang cocok untuk diberikan kepada siswa laki-laki kelas X SMA Negeri 4 Binjai pecandu *game online* tersebut. Maka dari itu peneliti dapat memberikan beberapa peran guru bimbingan dan konseling yang di ambil untuk mengatasi kesulitan belajar siswa yang kecanduan akibat bermain *game online* ini adalah :

1. Sebagai fasilitator, mempromosikan dan melaksanakan layanan Bimbingan dan Konseling.
2. Konsultasi, dengan mengatasi kesulitan belajar yang di akibatkan kecanduan bermain *game online*.
3. Pemecah Masalah, memecahkan setiap masalah siswa-siswi sekolah.
4. Model, sebagai sosok contoh bagi menumbuhkan semangat dalam mengedukasi kecanduan *game online*.
5. Berkontribusi, dengan kepala sekolah, wali kelas dan guru-guru mata pelajaran guna mengatasi kesulitan belajar siswa akibat kecanduan bermain *game online*.
6. Penasehat, menasehati para siswa-siswi jika ada yang salah dalam diri siswa-siswi tersebut.
7. Mencari cara agar para siswa menyukai belajar dari pada memainkan *game online*.

Dari beberapa peran guru bimbingan dan konseling di atas diharapkan menjadi bahan konselor mengatasi kesulitan belajar pada siswa yang kecanduan bermain *game online* seperti yang terjadi pada siswa laki-laki kelas X SMA Negeri 4 Binjai pecandu *game online* tersebut. Tetapi dari hasil wawancara dan observasi ditemukan kendala yang menjadi kesulitan peneliti dalam melakukan penelitian. Ada sebagian siswa yang tidak hadir dalam proses bimbingan konseling yang di buat oleh guru BK, membuat guru BK tidak optimal mengupayakan perubahan atas kecanduan bermain *game online* tersebut. Terdapat juga siswa yang sudah mengikuti kegiatan bimbingan konseling tersebut menolak dan tidak mau mengubah kecanduan nya terhadap *game online*.

Dari hasil pengumpulan kuesioner yang telah diberikan kepada para siswa kelas X SMA Negeri 4 Binjai Kecamatan Binjai Timur, Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa peranan guru bimbingan dan konseling di SMA Negeri 4 Binjai ini bisa dikategorikan baik. Dalam artian bahwa guru bimbingan dan konseling sudah bisa menjalankan tugas nya yaitu mengatasi dan merubah siswa yang kesulitan belajar akibat kecanduan nya terhadap *game online*.

Kepala sekolah sebagai pemimpin di sekolah SMA Negeri 4 Binjai Kecamatan Binjai Timur ini juga senantiasa memenuhi kebutuhan, sarana dan prasarana bagi program layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam mengatasi dan merubah siswa yang kesulitan belajar akibat kecanduan nya terhadap *game online*. Sehingga wali kelas dan guru bimbingan dan konseling bisa melakukan layanan BK guna mengatasi kesulitan belajar akibat kecanduan bermain *game online*. Walaupun program untuk mengatasi kesulitan belajar siswa yang kecanduan bermain *game online* ini dibuat terkhusus untuk kelas X, tetapi tindak layanan bimbingan dan konseling ini juga berlaku bagi siswa kelas XI dan XII yang sedang menghadapi masalah seperti contohnya siswa yang terlibat dalam pekelahian, siswa yang memiliki kesulitan dalam belajar, dan masalah siswa sekolah dasar lainnya. (Sanyata 2010)

Jadi, dengan melihat hasil tabulasi data penyebaran kuesioner, hasil wawancara, dan hasil observasi para narasumber diketahui bahwa peranan guru bimbingan dan konseling di SMA Negeri 4 Binjai Kecamatan Binjai Timur dalam kategori **Baik**.

KESIMPULAN

Game adalah aktivitas yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. *game online* yang diharapkan cuman menjadi hiburan saat sudah lelah dengan rutinitas tetapi justru menjadikan mereka ketergantungan membawa kepada berperilaku kompulsif dan akhirnya menjadi kecanduan. Waktu yang diperuntukkan hanya untuk *game online*, tidak lagi mempedulikan orang lain sehinggakan munculnya masalah kesulitan belajar remaja akibat kecanduan *games online*.

Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan. Secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar, anak menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain *games* ketika proses pembelajaran. Tidak hanya berdampak pada prestasi belajar anak tetapi berdampak pada otak dan fisik mereka. Peran

Guru BK disini adalah membantu siswa melakukan konseling dalam menghadapi sesebuah masalah salah satunya seperti masalah kesulitan belajar akibat kecanduan *game online*. Ianya meliputi pemberian nasihat dengan sistem fasilitator, konsultasi maupun memberikan contoh dan nilai yang baik.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Az-Zuhaily, Wahbah. 2003. *Fatawa Mu'ashirah*. Bairut: Dar al-Fikr.
- Brigham, C. 1991. *Social Psychology*. Boston: Harper Collins Publisher.
- Harsono, M. 2014. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University.
- Hermawan, Agus. 2009. *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hurlock, E. 2004. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Mesiono. 2015. *Bimbingan Konseling Di Sekolah (Teori Dan Praktiknya)*. Medan: Perdana Publishing.
- Rahmadia, A. 2021. *IMPACT COUNSELING: SEBUAH PENDEKATAN KREATIF DALAM KONSELING*. Batu Sangkar: Prosiding International Seminar & Workshop Post Traumatic Counseling.
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Riswandi, Andi. 2015. "Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kecenderungan Perilaku Agresif Peserta Didik Di SMKN 2 Palangka Raya Tahun Pelajaran 2014/2015". *Jurnal Konseling Gusjigang* 1.
- Saam, Zulfan. 2013. *Psikologi Konseling*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samuel, Henry. 2012. *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyata, Sigit. 2010. "Teknik Dan Strategi Konseling Kelompok." *Paradigma: Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling* (09):105–20.
- Syafrizal, Melwin. 2005. *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Syahrar, R. 2015. "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1(1).
- Walgito, Bimo. 1995. *Bimbingan Dan Penyuluhan Di Sekolah III*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wasito, Hermawan. 1997. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Yahya, M. 2013. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan* 2.
- Young, K. 2009. "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents." *The American Journal of Family Therapy* 3.