

# Dialektika

*by* Rischa Pramudia

---

**Submission date:** 28-Aug-2019 03:42PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1164338448

**File name:** Dialektika.pdf (553.37K)

**Word count:** 3155

**Character count:** 20343

**PERAN KONSELOR SEBAYA UNTUK MEREDUKSI  
KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK**

***PEER CONSELOR ROLE TO DECREASE ONLINE GAME ADDICTION IN CHILD***

*Rischa Pramudia Trisnani*

Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas PGRI Madiun  
[pramudiarischa@unipma.ac.id](mailto:pramudiarischa@unipma.ac.id)

*Silvia Yula Wardani*

Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas PGRI Madiun  
[via.ardhanie@gmail.com](mailto:via.ardhanie@gmail.com)

**ABSTRACT**

*These days online game become most favored game by Indonesian children. This game is used to be associated in the Urban space, but now, due to internet network in the rural space, this provide the access to online game in the rural communities. Handphone, notebook and laptop become preferred gadget for children to do online game. The main use of online game for its entertainment function, but this is then led to addiction. Children showed symptoms such as compulsive behavior, indifferent, and spent great amount of time on online game. Peer groups who possessed criteria to be peer counselor believed to be able to decrease the online game addiction. The aim of this research is to know the peer counselor to decrease the online game in Children. This research used qualitative approach, with references to several literatures, that then being descriptive analyzed.*

**Key words:** *peer counselor, online game addiction.*

**ABSTRAK**

Saat ini *game online* menjadi permainan yang sangat digemari oleh sebagian besar anak di Indonesia. Tidak hanya di daerah perkotaan saja, tetapi di pelosok desa pun saat ini mudah mendapatkan jaringan internet untuk kelancaran mengoperasikan *game online*. *Handphone, notebook* dan *laptop* menjadi piranti yang sering digunakan oleh anak untuk mengoperasikan *game online*. Harapannya kemudahan yang di dapatkan untuk mengoperasikan *game online* bisa dimanfaatkan sebagai hiburan saat anak jenuh dengan rutinitas sehari-hari tetapi kenyataannya justru membuat anak menjadi ketergantungan, hal ini terlihat dari banyak anak yang akhirnya berperilaku kompulsif, tak acuh pada sekitar, banyak meluangkan waktu untuk *game online*, atau disebut dengan mengalami kecanduan *game online*. Teman sebaya yang memiliki kriteria menjadi konselor sebaya bisa menjadi salah satu personel yang dipandang sangat tepat sebagai tokoh yang mampu membantu mereduksi kecanduan *game online*. Tujuan penulisan artikel ini adalah mengetahui peran konselor sebaya untuk mereduksi kecanduan *game online*. Metodologi penulisan dalam artikel ini berorientasi pada pendekatan kualitatif, dengan merujuk pada beberapa kajian pustaka, yang kemudian dianalisis secara deskriptif.

**Kata kunci :** konselor sebaya, kecanduan *game online*

## PENDAHULUAN

Permainan atau yang biasa disebut *game* saat ini masih menjadi salah satu kegiatan yang paling menarik dilakukan untuk menghilangkan rasa bosan. *Game online* merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Berkaitan dengan hal tersebut Young (2009) mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. *Game online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain *game* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* diantaranya yaitu anak menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, berperilaku kompulsif, tak acuh pada sekitar, banyak meluangkan waktu untuk *game online*. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain. Cooper (Dyah, 2009) berpendapat bahwa

kecanduan merupakan perilaku pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Yee (2002) kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan.

Teman sebaya merupakan teman sepermainan yang ada disekitar individu yang memiliki usia relatif sama. Selain ditinjau dari kesamaan usia, sebaya juga bisa ditinjau dari kesamaan kedewasaan. Teman sebaya adalah orang dengan tingkat umur dan kedewasaan yang kira – kira sama (Santrock, 2007:205). Kelompok teman sebaya adalah sekelompok teman yang mempunyai ikatan emosional yang kuat dan siswa dapat berinteraksi, bergaul, bertukar pikiran, dan pengalaman dalam memberikan perubahan dan pengembangan dalam kehidupan sosial dan pribadinya (Usman, 2013:58). Melalui hubungan – hubungan dengan teman sebaya orang akan melakukan berbagai hal yang menjadi keyakinan bersama. Lebih lanjut dikatakan Hidayati (2016:32) Peran teman sebaya sangat berpengaruh pada perilaku untuk menunjukkan identitas dirinya, agar dapat diterima dan diakui oleh kelompok.

Dari pembahasan tersebut terlihat seberapa penting peran teman sebaya dalam perkembangan anak oleh sebab itu muncul suatu gagasan mengenai konselor sebaya. Konselor sebaya adalah pendidik sebaya (tutor sebaya) yang secara fungsional punya komitmen dan motivasi yang tinggi untuk memberikan konseling bagi kelompok remaja/mahasiswa sebayanya, telah mengikuti pelatihan/orientasi konseling (BKKBN, 2012:13).

Kedekatan, saling mengerti dan perasaan senasib yang dirasakan antara satu anak dengan anak yang lain dapat menjadi peluang bagi upaya memfasilitasi perkembangan anak. Pada sisi lain, beberapa karakteristik psikologis remaja (antara lain emosional, labil) juga merupakan tantangan bagi efektifitas layanan terhadap mereka (Suwarjo, 2008:1). **Konseling sebaya memungkinkan siswa memiliki keterampilan guna mengimplementasikan pengalaman kemandirian dan kemampuan mengontrol diri secara bermakna bagi remaja. Secara khusus, konseling teman sebaya tidak memfokuskan pada evaluasi isi, namun lebih memfokuskan pada proses berfikir, poses perasaan, dan proses pengambilan keputusan** (Wahid, 2013:7). Hal ini dapat dipahami karena periode remaja merupakan periode yang sangat dekat dengan peer group, membutuhkan pengakuan dari kelompok

atau teman sebaya dan membutuhkan identitas baru yang bisa meningkatkan harga dirinya (Hurlock, 2002). Hal ini juga yang mungkin mendasari suatu perilaku dimana anak (lebih memilih untuk menyampaikan curahan hatinya kepada teman sebaya dari pada kepada orang tua. Dimana teman sebaya memiliki persamaan dan bahasa khas sebaya yang lebih diterima anak.

Dari kajian tersebut tidak menutup kemungkinan peran konselor sebaya bisa membantu mereduksi kecanduan *game online* pada anak. Pada penerapannya, anak yang mengalami kecanduan *game online* bisa belajar dari pengalaman konselor sebaya yang juga pernah mengalami kecanduan *game online* dan saat ini telah berhasil keluar dari permasalahan itu. Konselor sebaya merupakan personel yang paling tepat untuk dijadikan *life model* sehingga dapat membangkitkan semangat anak untuk mereduksi kecanduan *game online*.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang-orang dan perilaku yang diamati, didukung dengan studi literatur atau studi kepustakaan berdasarkan pendalaman kajian pustaka berupa data dan angka,

sehingga realitas dapat dipahami dengan baik (Moloeng, 1990:5).

Penekanan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi dan mengklarifikasi mengenai suatu fenomena yang terjadi atau kenyataan sosial dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkaitan dengan masalah dan unit yang diamati (Faisal, 1999:20). Dalam menganalisis permasalahan, terlebih dahulu melakukan proses analisis terhadap permasalahan kemudian mengaitkan permasalahan yang terjadi di lapangan beserta solusinya. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nazir, 2003).

Analisis data dilakukan menggunakan data deskriptif dengan mencari peran konselor sebaya untuk mereduksi kecanduan *game online* pada anak sehingga diperoleh suatu hasil konkrit yang dapat diketahui untuk bahan acuan selanjutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan

menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan. Menurut Yuwanto (2010) Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.

*Game online* menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Selanjutnya Winn dan Fisher (Azis, 2011:13) mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

*Game online* didefinisikan menurut Burhan (dalam Affandi 2013) sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh muti pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam

memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (dalam Azis 2011:14) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game).

Lemmens dkk (2009) mendefinisikan kecanduan *game* sebagai penggunaan berlebihan dan kompulsif pada *video game* atau *game* komputer yang mengakibatkan masalah sosial dan atau emosional. Meski mengalami masalah ini, pemain tidak dapat mengontrol penggunaan berlebihan tersebut. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah salah satu bentuk kecanduan yang bersifat *non-physical*, ditunjukkan dengan perilaku tidak sehat yang kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus menerus dalam memainkan *game online* untuk mendapat kepuasan tersendiri sehingga akan sulit berhenti atau membatasinya meski perilaku tersebut menyebabkan beberapa masalah sosial atau emosional.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan internet atau game online menurut Young (Dalam Martanto, 2014:5), antara lain:

a. Ciri khas (*salience*)

Biasanya dikaitkan dengan pikiran-pikiran yang berlebihan secara mencolok terhadap bermain *game*. Memikirkan bahkan ketika *offline* atau berfantasi mengenai bermain game saat harus berkonsentrasi dengan hal lain misalnya tugas atau pekerjaan lainnya, bahkan bermain game akan menjadi prioritas utama pemain (Young, 2009:360)

b. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*)

Penggunaan atau bermain *game online* yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya misalnya makan, tidur, bahkan mandi. Individu biasanya menyembunyikan waktu *online* dari keluarga atau orang terdekat.

c. Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*)

Individu mengabaikan pekerjaannya karena aktivitas *game online*, produktivitas dan kinerja menurun karena bermain *game*. Tugas dan

pekerjaan akan diabaikan karena pemain lebih memprioritaskan *game*.

d. Antipasi (*anticipation*)

Bermain *game online* digunakan sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan sementara masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata pemain. Karena kebiasaan ini, pemain akan terbiasa melarikan diri dari permasalahan melalui *game online* dan lama kelamaan akan menjadi kebiasaan dan mendominasi pikiran dan bahkan perilakunya. Bermain *game* digunakan sebagai strategi *coping* dari masalah yaitu sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata, lama kelamaan aktivitas internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan dan perilakunya.

e. Mengabaikan akan kehidupan social (*neglect to social life*)

Pemain akan mengabaikan kehidupan sosialnya dan mengorbankan kegiatan social untuk bermain *game*. Kegiatan bermain *game* yang dilakukan secara terus menerus akan mengurangi waktu sosialnya.

f. Ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*)

Ketidakmampuan mengontrol diri akan menimbulkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* baik dalam intensitas maupun durasi. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan.

Kriteria seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (Azis, 2011:18) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak

bisalepas dari rokok. Adanya perasaan yang tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak memainkan *game online*, akan membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang disukai.

c. *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 adalah bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan personalan-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.

Berangkat dari beberapa factor dan kriteria seseorang yang mengalami kecanduan *game online* dapat diketahui siapa saja yang mampu membantu anak dalam menyelesaikan permasalahan itu. Orang Tua yang menjadi sosok penting dikeluarga yang mampu mengawasi apa yang dilakukan anak di rumah. Di sekolah selain guru yang sangat besar pengaruhnya, peran teman sebagai konselor sebaya yang sudah terlatih mampu mereduksi kecanduan *game online* pada anak. Peran Konselor sebaya dalam mereduksi kecanduan *game online* diantaranya meliputi:

1. Fasilitator,

Tugas konselor sebaya adalah membantu mempromosikan dan melaksanakan layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah.

2. Konsultan

Sebagai konsultan, tugas konselor sebaya adalah membantu teman yang dalam hal ini sebagai konseli teman sebaya dalam mereduksi kecanduan *game online*.

3. Model

Peran Konselor sebaya sebagai model yaitu menjadi sosok contoh untuk teman dalam menumbuhkan semangat dalam mereduksi kecanduan *game online*.



Hasil penelitian Trisnani, dkk (2018) menunjukkan konselor sebaya mampu mereduksi kecanduan *game online* pada anak. Adapun tahapan konseling sebaya tersebut anatara lain:

1. Menentukan sasaran layanan dalam hal ini konseli teman sebaya diutamakan berdasarkan hasil pengukuran kecanduan *game online*. Selain itu konselor sebaya dapat menentukan sendiri konseli teman sebaya berdasarkan pengamatan dan pengetahuannya tentang masalah teman-teman sekelasnya.
2. Konselor sebaya merencanakan pertemuan dengan konseli teman sebaya menyangkut kesediaan, tempat, waktu dan lamanya sesi setiap pertemuan, serta menyampaikan tujuan pertemuan.
3. Konselor sebaya membantu konseli teman sebaya berkaitan dengan perilaku kecanduan *game online*.
4. Konseli teman sebaya mengungkapkan masalah. Konselor sebaya mendengarkan, bertanya untuk mengeksplorasi, memahami dan mendefinisikan masalah-masalah yang dihadapi konseli teman sebaya berkaitan dengan kecanduan *game online*.
5. Konselor sebaya dan konseli sebaya mendiskusikan kecakapan mengenal diri dan kevakapan berpikir rasional terkait kondisi kecanduan *game online*. Serta konselor sebaya mendiskusikan kecakapan komunikasi dengan empati dan kecakapan bekerjasama terkait kondisi kecanduan *game online*.
6. Konselor sebaya bersama konseli sebaya mengidentifikasi langkah apa saja yang dapat dilakukan untuk mereduksi kecanduan *game online*.
7. Konselor sebaya dan konseli sebaya mengembangkan rencana dan komitmen untuk melakukan langkah-langkah untuk mereduksi kecanduan *game online*.
8. Konselor sebaya dan konseli sebaya mengembangkan rencana aksi. Rencana aksi harus bersifat spesifik, konkrit, terukur, dan dapat diobservasi.
9. Konseli teman sebaya melaksanakan rencana aksi.
10. Konselor sebaya dan konseli sebaya melakukan evaluasi dan tindak lanjut. Pada kegiatan ini konselor teman sebaya memberikan kesempatan kepada konseli teman sebaya untuk melakukan evaluasi terhadap aksi yang sudah dijalankan oleh konseli teman sebaya dan mendiskusikan tindak lanjutnya.

Dari pembahasan di atas, dapat ditarik sebuah benang merah, bahwa teman merupakan seseorang di luar keluarga yang mampu menjadi model bagi anak sehingga peran teman sebagai konselor sebaya yang

sudah terlatih mampu mereduksi kecanduan *game online*.

## PENUTUP

Dari hasil pembahasan di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa apabila anak sudah mengalami kecanduan pada *game*

*online* maka menjadi tidak memperdulikan lingkungan sekitar karena terlalu fokus sama *game online*. Peran konselor sebaya menjadi sangat penting karena bisa menjadi model agar konseli teman sebaya bisa belajar untuk mereduksi kecanduan *game online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Muhammad. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*. ejournal Ilmu Komunikasi, Vol 1(4):177-187
- Azis, Ragil. 2011. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN). 2012. *Pedoman Pengelolaan Pusat Informasi dan Konseling Remaja dan Mahasiswa (PIK R/M)*. Jakarta: Direktorat Bina Ketahanan Remaja BKKBN.
- Chapin, J.P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi* Terjemahan Kartini Kartono. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dyah. 2009. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada online* maka menjadi tidak memperdulikan lingkungan sekitar karena terlalu fokus sama *game online*. Peran konselor sebaya menjadi sangat penting karena bisa menjadi model agar konseli teman sebaya bisa belajar untuk mereduksi kecanduan *game online*.
- Sisiwa Sekolah Menengah Pertama (Skripsi, tidak diterbitkan). Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Faisal, Sanafiah. (1999). *Format-Format Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hidayati, Novi Wahyu. 2016. *Hubungan Harga Diri dan Konformitas Teman Sebaya dengan Kenalan Remaja*. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI), 1 (2): 31-36.
- Hurlock, E.B. 2002. *Psikologi Perkembangan*. terj. Istiwidiyanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. terj. Mila Rachmawati & Anna Kuswanti. Jakarta: Erlangga.
- Lemmens, S. Jeroen, dkk. 2009. *Development and Validation of Game Addiction Scale for Adolescents*. The Amsterdam Acholl of Communications Research (ASCoR),

- University of Amsterdam, Amsterdam, the Netherlands. Version of record first published: 05 Mar 2009.
- Lexy. J. Moloeng. 1990. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Martanto, Aris. 2014. *Perilaku Kecanduan Game Online ditinjau dari Kesenian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta*. Skripsi. Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Moch. Nazir (2003). *Metode Penelitian*. Salemba Empat, Jakarta 63.
- Suwarjo. 2008. *Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) untuk Mengembangkan Resiliensi Remaja*. Makalah disajikan dalam Seminar Pengembangan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 29 Februari 2008.
- Trisnani, dkk. 2018. *Efektivitas Konseling Sebaya untuk mereduksi kecanduan game online pada siswa SMP Negeri 2 Wungu Kecamatan Dagangan Kabupaten Madiun*. Penelitian Ristekdikti Tahun Anggaran 2018..
- Usman, Irvan. 2013. *Kepribadian, Komunikasi, Kelompok Teman Sebaya, Iklim Sekolah dan Perilaku Bullying*. *Humanitas*, 10 (1): 49-60.
- Wahid, LA. 2013. *Konseling Sebaya Bagi Remaja (Tinjauan Teoritis dalam Mengatasi Problematika Remaja Persepektif Bimbingan dan Konseling)*.
- Al Tazkiah, (Online), 2 (1): 1-16, (<http://ejurnal.iainmataram.ac.id/index.php/tazkiyah/article/download/744/988>) diakses tanggal 10 September 2018.
- Yee, N. 2003. *Motivations of Play in Online Games*. *Cyberpsychology & Behaviour Journal* 9:772-775.
- Young, K. S. 2009. "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents". *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.
- Yuwanto, Listyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, [www.Ubaya.ac.id/ubaya/articles\\_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html](http://www.Ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html) (20-11-2018)

# Dialektika

---

## ORIGINALITY REPORT

---

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

1%

★ jurnal-paradigma.org

Internet Source

---

Exclude quotes      On

Exclude bibliography      On

Exclude matches      < 10 words