

## **PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS KONSELING SEBAYA UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE**

**Hartini**

**Universitas Tunas Pembangunan (UTP) Surakarta**

[hartinifit76@gmail.com](mailto:hartinifit76@gmail.com)

**Yudi Karisma Sari**

**Universitas Tunas Pembangunan (UTP) Surakarta**

[yudikarisma3298@gmail.com](mailto:yudikarisma3298@gmail.com)

**Muhammad Fatih**

**STIQ Rakha Amuntai, Kalimantan Selatan**

[24muhammadfatih24@gmail.com](mailto:24muhammadfatih24@gmail.com)

### **Abstrak**

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran secara teratur, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat serta hubungan fenomena yang sedang diamati yaitu tentang bagaimana pembelajaran yang berbasis konselin sebaya memiliki andil dalam mereduksi kecanduan game online pada anak. Analisis data dilakukan memakai data deskriptif dengan mencari peran konselor sebaya untuk mereduksi kecanduan game online pada diri anak. Hasil penelitian menyatakan bahwa peran teman sebaya sangatlah penting dalam perkembangan remaja, lingkungan dan mempunyai teman sebaya yang positif sangatlah efektif dalam mendukung perkembangannya. Keuntungan remaja yang mempunyai kelompok teman sebaya yang positif, memungkinkan remaja merasa diterima, memungkinkan remaja menjauhkan diri dari hal-hal yang negatif, serta memungkinkan remaja menguji nilai dan pandangan yang baru. Artinya kelompok teman sebaya yang positif dapat memberikan kesempatan kepada remaja untuk saling membantu orang lain dan endorong remaja untuk mengembangkan jaringan kerja dan untuk saling memberikan dorongan yang positif. Penelitian ini berkontribusi terhadap isu-isu pengaruh buruk game online terhadap perubahan perilaku anak yang cenderung mengarah kepada perilaku yang negatif.*

*Kata Kunci : Teman Sebaya, Konselor Seabaya, Kecanduan Game Online.*

### **Abstract**

*The purpose of this research is to make regular, factual and accurate descriptions, descriptions of the facts, nature and relationships of the phenomena being observed, namely how peer counseling-based learning has a role in reducing online game addiction in children. Data analysis was carried out using descriptive data by looking for the role of peer counselors to reduce online game addiction in children. The results of the study stated that the role of peers is very important in the development of adolescents, the environment and having positive peers is very effective in supporting their development. The advantage of adolescents who have positive peer groups, allows adolescents to feel accepted, allows adolescents to distance themselves from negative things, and allows adolescents to test new values and views. This means that positive peer groups can provide opportunities for adolescents to help each other and encourage adolescents to develop networks and to give each other positive encouragement. This research contributes to the issue of the bad influence of online games on changes in children's behavior which tends to lead to negative behavior.*

*Keywords: Peers, Seabaya Counselors, Online Game Addiction.*

## PENDAHULUAN

Masa anak-anak dan remaja adalah masa yang penuh dengan berbagai macam pergaulan, petualangan serta hal-hal baru yang menjadi bekal untuk mengisi kehidupan yang akan datang. Berbagai macam pengalaman dirasakan dari bahagia, sedih bahkan menyakitkan mungkin akan dialami dalam rangka mencari jati diri. Sayangnya, di antara mereka banyak tidak sadar bahwa di antara pengalaman yang sepertinya memberikan kebahagiaan justru bisa menjerumuskan. Hal yang ingin diketahui oleh anak-anak dan remaja terkadang jarang disertai pertimbangan rasional akan dampak yang akan mereka rasakan di kemudian hari.<sup>1</sup>

Pada dasarnya remaja memang masih bergantung kepada orang tuanya, tetapi hal tersebut sudah berkurang. Di karenakan pada saat remaja mulai belajar mengekspresikan perasaan-perasaan dengan cara yang lebih matang serta berusaha memperoleh kebebasan emosional menggunakan cara bersosialisasi dengan teman sebayanya. Teman sebaya sangat berperan memberi warna pada berbagai aspek perkembangan individu. Pada saat remaja, keinginan serta ikatan menjadi lebih kuat.<sup>2</sup>

Hal demikian terbukti karena banyak remaja merasa bahwa orang-orang dewasa tidak bisa memahaminya. Hal tersebut membuat mereka berpikir bahwa sesama remajalah bisa saling memahami. Saat remaja, keinginan serta ikatan menjadi lebih kuat, dikarenakan sebagian besar remaja lebih sering membicarakan masalah-masalah seriusnya kepada teman sebayanya, dibandingkan dengan orang tua maupun guru pembimbingnya. Pada saat remaja, waktu yang dihabiskan bersama orang tua lebih sedikit dibandingkan bersama teman sebayanya. Selama masa remaja tentu banyak menghabiskan waktu berinteraksi kepada teman sebayanya sendiri. Hal ini menjelaskan bahwa keberadaan teman sebaya sangat penting baginya. interaksi teman sebaya sangat penting dalam menghasilkan perilaku remaja.<sup>3</sup>

Hubungan positif antar teman sebaya dapat menciptakan perkembangan aspek sosial yang baik. Remaja yang kurang aktif bergabung dengan teman-temannya sering ditolak oleh teman sebayanya dan dapat berisiko kesepian sehingga menderita depresi. Saat perkembangannya dirangkai dengan berbagai masalah diantaranya seperti kenalakan ataupun kecanduan game online.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Niluh Titisari Kp Dan Yohana Oktariana, "Penggunaan Konseling Sebaya Mengurangi Konformitas Negatif Siswa," T.T., 15, Hal 2.

<sup>2</sup> Muhammad Affandi, "Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda" 1 (T.T.): 11, Hal 4.

<sup>3</sup> Yusuf Kurniawan Dan Ajat Sudrajat, "Peran Teman Sebaya Dalam Pembentukan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah," *Socia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 15, No. 2 (31 Desember 2018): 149–63, Hal 2.

<sup>4</sup> Hardi Prasetiawan, "Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online," *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, No. 1 (18 November 2016): 1, Hal 2.

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi pelajar. Salah satunya dengan kehadiran game online. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan game online memiliki sifat *adiktif* atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal game online akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak. Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak game online. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asik dalam permainan game online tersebut.<sup>5</sup>

Beberapa orang menikmati bermain game *mobile* di waktu senggang mereka karena kegembiraan yang mereka rasakan. Selain itu, karena banyak tugas sekolah, remaja cenderung merasa stres selama jam sekolah. Oleh karena itu bermain *game mobile* akan mengurangi stres mereka. Anak lebih sering dan candu dalam kegiatan bermain *game online* daripada orang dewasa. Aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan dapat membawa pengaruh negatif pada anak. Banyak anak yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain game online.<sup>6</sup> Memang, bagi sebagian orang bermain video game memiliki beberapa alasan untuk dimainkan, karena dapat menjadi penghilang stres, tantangan dan persaingan, relaksasi, kenikmatan, interaksi sosial, dan bahkan pelarian mental dari dunia nyata. Selain itu, ada semakin banyak bukti bahwa *game online* benar-benar dapat mengarah pada peningkatan prestasi akademik, serta kemajuan dalam keterampilan visual-spasial, yang seringkali penting dalam bidang sains, matematika, teknologi, dan teknik.<sup>7</sup>

*Game online* artinya permainan menggunakan jaringan, dimana dapat berinteraksi satu orang kepada orang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan beberapa misi, dan meraih nilai yang tinggi dalam *game* yang dimainkan. *Game online* biasanya ditujukan untuk relaksasi atau sekedar *refres* otak setelah melakukan kesibukan sehari-hari. Akan tetapi kenyataannya, bermain *game online* justru membuat kecanduan. Orang yang dikatakan kecanduan yaitu apabila melakukan hal tersebut lima kali atau lebih. Kecanduan diartikan sebagai suatu perilaku yang tidak sehat dan dapat merugikan diri sendiri.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Tri Rizqi Ariantoro Dan Stik Bina Husada Palembang, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar" 1, No. 1 (2016): 6, Hal 47.

<sup>6</sup> Nila Hayati, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dengan Kebutuhan Istirahat Dan Tidur Di SD Negeri 010083 Kisaran Kabupaten Asahan," *Jurnal Kesehatan Global* 3, No. 3, Hal 117.

<sup>7</sup> Faizatul Husna, Hanifuddin Jamin, Dan Rizki Juliandi, "The Effects Of Mobile Games On Elementary School Students' Achievement In Aceh" 6, No. 1 (2022): 7, Hal 2.

<sup>8</sup> Rischa Pramudia Trisnani Dan Silvia Yula Wardani, "Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak Peer Conselor Role To Decrease Online Game Addiction In Child," . . *Issn 2 (T.T.):* 10, Hal 2.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode penelitian studi pustaka (*Library Research*) dengan cara mengumpulkan informasi secara tertulis dari berbagai sumber penelitian dan buku, data tersebut kemudian direduksi sesuai dengan klasifikasinya. Dalam pelaksanaannya pun peneliti juga mengkombinasikan dengan pengamatan langsung terhadap perilaku anak-anak yang kecanduan terhadap game online. Pengamatan ini dilakukan langsung oleh peneliti terhadap perilaku Ketika sedang bermain dan Ketika dalam pergaulan sehari-hari sehingga peneliti mendapatkan data lebih komprehensif. Data yang sudah diperoleh kemudian di analisis dengan menggunakan Teknik *content analysis* sebagai pisau analisisnya sehingga diperoleh informasi yang bisa dijadikan hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kecanduan Game Online

Game merupakan salah satu media hiburan yang peminatnya banyak diminati oleh berbagai usia dimulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Perkembangan teknologi yang cepat dan selalu *update* seperti sekarang ini sangat mendukung berkembangnya game menjadi hal yang lebih kreatif, praktis, inovatif, dan menantang.<sup>9</sup> Kecanduan internet mengacu pada penggunaan internet yang berlebihan sampai-sampai kehidupan sosial dan fungsi sehari-hari terpengaruh. Pecandu internet menunjukkan gejala seperti penarikan diri dari lingkungannya, intolerans, dan ketergantungan/kecanduan itu sendiri digambarkan sebagai *patologis* dan bermasalah. Berdasarkan konsep kecanduan, kecanduan *game online* memiliki lebih banyak potensi untuk menciptakan masalah fisik, sosial, dan psikologis seperti kehilangan kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri, menderita depresi ketika tidak bermain game<sup>10</sup> Namun yang memprihatinkan adalah anak-anak mengalokasikan waktu yang cukup banyak untuk hal tersebut akibat “kecanduan *game*”, sehingga berdampak terhadap prestasi siswa di sekolah, seperti menurunnya prestasi, sering bolos kelas, atau mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi ketika pelajaran berlangsung.<sup>11</sup>

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online

---

<sup>9</sup> Aloysius Bagas Pradipta Dkk., “Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Uajy),” *Means (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 30 Juni 2019, 71–80, Hal 71.

<sup>10</sup> Endang Hermawan, “Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Hubungan Sosial” 2, No. 1 (2019): 14, Hal 151.

<sup>11</sup> Tri Sumarsih Dan Fajaragung Nugroho, “Edukasi Dampak Negatif Bermain Game Online Dan Tontonan Bermuatan Kekerasan Pada Siswa Smp Muhammadiyah Gombong” 1, No. 1 (2020): 12.

akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, namun, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.<sup>12</sup>

Kecanduan *game online* bukan hanya terjadi dengan sendirinya, tetapi juga ada penyebabnya. Kecanduan game online juga termasuk dalam satu istilah yang dipakai dalam kalangan psikiater yaitu *narkolema*. Dari hasil wawancara dengan seorang dokter di pusat rehabilitasi BNN, mengatakan bahwa narkolema (narkotika lewat mata) membuat seseorang kecanduan game online, seperti juga kecanduan pornografi.<sup>13</sup>

Menurut Van Rooij “*video game addiction as an addiction-like behavioral problem which presents as: a loss of control, an increase in conflict, preoccupation with gaming, the utilization of games for purposes of coping/mood modification, and withdrawal symptoms if the gamer is forced to quit*”, yang berarti bahwa kecanduan video game sebagai kecanduan seperti masalah perilaku yang menyajikan sebagai: hilangnya kontrol, peningkatan konflik, keasyikan dengan game, pemanfaatan permainan untuk tujuan mengatasi suasana-hati.<sup>14</sup>

## 2. Konseling Teman Sebaya

Pada awalnya konseling teman sebaya muncul dengan konsep peer support yang dimulai pada tahun 1939 untuk membantu para penderita alkohol. Dalam konsep tersebut diyakini bahwa individu yang pernah kecanduan alkohol dan memiliki pengalaman berhasil mengatasi kecanduan tersebut akan lebih efektif dalam membantu individu lain yang sedang mencoba mengatasi kecanduan alkohol. Dari tahun ke tahun konsep teman sebaya terus merambah ke sejumlah *setting* dan *issue*. Secara sederhana dapat didefinisikan bahwa konseling sebaya adalah layanan bantuan konseling yang diberikan oleh teman sebayanya (biasanya usia/tingkatan pendidikannya hampir sama) yang telah terlebih dahulu diberikan pelatihan-pelatihan untuk menjadi konselor sebaya sehingga diharapkan dapat memberikan bantuan baik secara individual maupun kelompok kepada teman-temannya yang bermasalah ataupun mengalami berbagai hambatan dalam perkembangan kepribadiannya. Mereka yang menjadi konselor sebaya bukanlah seorang yang profesional di bidang konseling tapi mereka diharapkan dapat menjadi perpanjangan tangan konselor profesional.

---

<sup>12</sup> Agung Salim, “Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar 2016,” T.T., 130, Hal 3.

<sup>13</sup> Maurice Andrew Suplig, “Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Sma Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar,” *Jurnal Jaffray* 15, No. 2 (19 September 2017): 177, Hal 183.

<sup>14</sup> Prasetiawan, “Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online.”, Hal 8

Pada dasarnya konseling teman sebaya merupakan suatu cara bagi para siswa (remaja) belajar bagaimana memperhatikan dan membantu anak-anak lain, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, Tindall dan Gray mendefinisikan konseling teman sebaya sebagai suatu ragam tingkah laku membantu secara interpersonal yang dilakukan oleh individu nonprofesional yang berusaha membantu orang lain. Menurut Tindall dan Gray, konseling teman sebaya mencakup hubungan membantu yang dilakukan secara individual (*one-to-one helping relationship*), kepemimpinan kelompok, kepemimpinan diskusi, pemberian pertimbangan, tutorial, dan semua aktivitas interpersonal manusia untuk membantu atau menolong.

Definisi lain menekankan konseling teman sebaya sebagai suatu metode, seperti dikemukakan Kan “*Peer counseling is the use problem solving skills and active listening, to support people who are our peers*”. Meskipun demikian, Kan mengakui bahwa keberadaan konseling teman sebaya merupakan kombinasi dari dua aspek yaitu teknik dan pendekatan. Berbeda dengan Tindall dan Gray, Kan membedakan antara konseling teman sebaya dengan dukungan teman sebaya (*peer support*). Menurut Kan *peer support* lebih bersifat umum (bantuan informal; saran umum dan nasehat diberikan oleh dan untuk teman sebaya); sementara *peer counseling* merupakan suatu metode yang terstruktur. Konseling sebaya merupakan suatu bentuk pendidikan psikologis yang disengaja dan sistematis.<sup>15</sup>

### 3. Tujuan Konseling Teman Sebaya

Remaja membutuhkan afeksi berasal dari remaja lainnya dan membutuhkan hubungan fisik yang penuh rasa hormat. Remaja juga membutuhkan perhatian serta rasa nyaman waktu menghadapi problem, serta butuh orang yang mau mendengarkan menggunakan penuh simpati. semua hal tersebut bisa difasilitasi melalui konseling teman sebaya. Adapun konseling teman sebaya mempunyai tujuan eksklusif, yaitu :

- a. Mengembangkan perilaku sikap positif yang dibutuhkan menjadi seseorang teman yang baik.
- b. Mengembangkan keterampilan dasar berkomunikasi secara interpersonal yang diperlukan pada membantu orang lain.
- c. Memaknai serta memanfaatkan secara positif kehadiran teman sebaya sebagai salah satu asal kecanduan game online-nya.
- d. Mengembangkan keterampilan pada menghadapi situasi-situasi sulit yg tidak dapat dihindarkan.
- e. Menyebarkan kemampuan saling memperhatikan serta saling berbagi pengalaman di antara teman yang baik.
- f. Menciptakan komitmen langsung terhadap berbagai keputusan yang sudah ditetapkan untuk menyongsong kehidupan yang lebih baik.

---

<sup>15</sup> Neni Noviza, “Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) Suatu Inovasi Layanan Bimbingan Konseling Di Perguruan Tinggi,” No. 22 (2011): 16 , Hal 88.

#### 4. Konseling Teman Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* adalah ketergantungan atau kondisi terikat yang sangat kuat secara fisik dan psikologis terhadap permainan *game online*, dan jika hasrat untuk memainkan *game online* tidak terpenuhi maka akan menimbulkan perasaan terhukum atau perasaan tidak menyenangkan bagi remaja yang bersangkutan. Dengan ketergantungan terhadap *game online*, remaja yang bersangkutan akan memperoleh kesenangan, kenyamanan serta keasyikan tersendiri sehingga frekuensi dan durasi dalam bermain *game online* akan terus meningkat dari waktu ke waktu, bahkan akan membuat semuanya tidak terkontrol, yang salah satunya berdampak pada situasi antisosial.

Ciri-ciri seorang remaja sudah kecanduan game online secara umum diantaranya : marah apabila dibatasi waktunya untuk menggunakan bermain game online, cenderung enggan berkomunikasi dengan orang lain, bersifat tertutup atau hanya mau berteman dengan orang tertentu saja dan tidak mau melakukan aktivitas lain selain bermain *game online*.

*Dissuasion* adalah tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain game online dengan cara memberikan nasihat, argumen, membujuk, menjelajahi sampai dalam bentuk paksaan, istilah ini erat kaitan tindakan persuasif. Hal ini merupakan sebuah praktik umum yang dilakukan oleh kekuatan eksternal (regulator, orang tua, guru, dan teman) untuk pencegahan perilaku yang tidak diinginkan.<sup>16</sup> Konseling teman sebaya secara kuat menepatkan keterampilan berkomunikasi untuk konseling teman sebaya serta keterampilan berkomunikasi untuk menyiapkan diri dalam mengambil keputusan. Konselor sebaya bukanlah yang profesional atau ahli akan tetapi konselor sebaya adalah para siswa (anak-anak / remaja) yang memberikan bantuan kepada siswa lain dibawah bimbingan konselor yang ahli. Menurut Suwarjo pengembangan konseling teman sebaya dilakukan melalui tahap-tahap yaitu:

1. Pemilihan calon “konselor” sebaya
2. Pelatihan calon “konselor” sebaya
3. Pengorganisasian pelaksanaan konseling teman sebaya<sup>17</sup>

Hasil penelitian ini pada akhirnya memberikan tawaran kepada para pendidik untuk bisa menerapkan pembelajaran berbasis konseling teman sebaya sebagai solusi untuk mengatasi berbagai masalah pada anak-anak dan remaja yang sering berperilaku negatf. Selain itu, pada pendidik dalam proses pembelajaran tidak hanya sebagai orang yang menjembatani anak-anak dengan ilmu pengetahuan, akan tetapi juga bisa menjadi konselor terhadap permasalahan anak sehingga berimplikasi positif terhadap prestasi belajar anak.

---

<sup>16</sup> Eryzal Novrialdy, “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi* 27, No. 2, Hal 4.

<sup>17</sup> Prasetiawan, “Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online.”, Hal 11

## KESIMPULAN

Peran teman sebaya sangatlah penting dalam perkembangan anak-anak dan remaja. Keuntungan remaja yang mempunyai kelompok teman sebaya yang positif, memungkinkan remaja merasa diterima, memungkinkan remaja menjauhkan diri dari hal-hal yang negatif, serta memungkinkan remaja menguji nilai dan pandangan yang baru. Artinya kelompok teman sebaya yang positif dapat memberikan kesempatan kepada remaja untuk saling membantu orang lain dan mendorong remaja untuk mengembangkan jaringan kerja dan untuk saling memberikan dorongan yang positif.

Konseling teman sebaya adalah konseling yang dilakukan oleh siswa kepada siswa lainnya. Siswa yang menjadi pembimbing sebelumnya diberikan pembinaan oleh konselor. Siswa yang menjadi pembimbing bertujuan sebagai mentor yang membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, baik dari segi akademik maupun non-akademik. Konseling teman sebaya juga berfungsi sebagai mediator untuk membantu konselor dengan cara memberikan informasi terkait tentang kondisi, perkembangan ataupun masalah siswa yang perlu mendapat layanan bantuan dalam bimbingan (konseling).

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Muhammad. "Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda" 1 (T.T.): 11.
- Ariantoro, Tri Rizqi, Dan Stik Bina Husada Palembang. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar" 1, No. 1 (2016): 6.
- Hayati, Nila. "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dengan Kebutuhan Istirahat Dan Tidur Di Sd Negeri 010083 Kisaran Kabupaten Asahan." *Jurnal Kesehatan Global* 3, No. 3 (30 September 2020): 116–22.
- Hermawan, Endang. "Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Hubungan Sosial" 2, No. 1 (2019): 14.
- Husna, Faizatul, Hanifuddin Jamin, Dan Rizki Juliandi. "The Effects Of Mobile Games On Elementary School Students' Achievement In Aceh" 6, No. 1 (2022): 7.
- Kp, Niluh Titisari, Dan Yohana Oktariana. "Penggunaan Konseling Sebaya Mengurangi Konformitas Negatif Siswa," T.T., 15.
- Kurniawan, Yusuf, Dan Ajat Sudrajat. "Peran Teman Sebaya Dalam Pembentukan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah." *Socia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 15, No. 2 (31 Desember 2018): 149–63. <https://doi.org/10.21831/Socia.V15i2.22674>.
- Noviza, Neni. "Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) Suatu Inovasi Layanan Bimbingan Konseling Di Perguruan Tinggi," No. 22 (2011): 16.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, No. 2 (5 Desember 2019): 148. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.47402>.

Hartini, Yudi Karisma Sari, Muhammad Fatih : Penerapan Pembelajaran Berbasis Konseling Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online

Pradipta, Aloysius Bagas, Marindah Ulfa, Leonardo Alexander, Hema M Sirait, Dan Alexander J Danny. "Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Uajy)." *Means (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 30 Juni 2019, 71–80. <https://doi.org/10.54367/Means.V4i1.497>.

Prasetiawan, Hardi. "Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online." *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, No. 1 (18 November 2016): 1. <https://doi.org/10.25273/Counsellia.V6i1.453>.

Salim, Agung. "Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar 2016," T.T., 130.

Sumarsih, Tri, Dan Fajaragung Nugroho. "Edukasi Dampak Negatif Bermain Game Online Dan Tontonan Bermuatan Kekerasan Pada Siswa Smp Muhammadiyah Gombong" 1, No. 1 (2020): 12.

Suplig, Maurice Andrew. "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Sma Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar." *Jurnal Jaffray* 15, No. 2 (19 September 2017): 177.

Trisnani, Risca Pramudia, Dan Silvia Yula Wardani. "Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak Peer Conselor Role To Decrease Online Game Addiction In Child." . . *Issn 2 (T.T.)*: 10.