

THE EFFECTS OF CONTINGENCY CONTRACTING TECHNIQUE ON ADDICTIVE BEHAVIOR PLAYING ONLINE GAMES FOR STUDENTS IN SMPN 13 PEKANBARU

Khairul Maulana¹, Elni Yakub², Siska Mardes³

E-mail: raykhairul@gmail.com, elniyakub19@gmail.com, siska_mardes@yahoo.co.id

Nomor Telepon: 081993104256

*Guidance and Counseling Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study aims to examine the effects of contingency contracting techniques in reducing the , addictive behavior playing online games of students in SMPN 13 Pekanbaru. The quantitative research method was used in this study and the research was designed based on the one-group pretest – posttest design. The measuring instrument used in this study was the aggressive behavioural measurement scale consisting of 50 and 44 items before and after validation respectively. The validity score was calculated to be 0.25 and the reliability score was obtained as 0.949. The subject was determined by using purposive sampling technique, and it was obtained that 7 students in SMPN 13 Pekanbaru were identified as having a high level of addictive behavior playing online games. The data were analysed by using the non-parametric statistical technique and were tested by using the Wilcoxon analysis test. This is known from "Test Statistics", known as Asymp. Sig. (2-tailed) worth 0.018. Because the value of 0.018 is smaller than <0.05 , it can be concluded that "Ha is accepted". To that end, it can be concluded that there are differences in the scores of addictive behavior playing online games before and after treatment given in the form of Kcontingency contracting techniques. The results of the study showed that the there are differences in the scores of addictive behavior playing online games before and after treatment, in the form of contingency contracting techniques. Based on the calculations that have been done, the 71% Pre-test is in the very high category and 29% in the high category. Post-test was 71% in the medium category and 29% in the low category. Thus Ha is accepted and Ho is rejected. So that it can be concluded that the technique of contingency contracting can reduce the aggressive behavior of students of SMPN 13 Pekanbaru.*

Key Words: *students of SMPN, contingency contracing, addictive playing online games*

PENGARUH TEKNIK KONTRAK PERILAKU UNTUK MENGURANGI PERILAKU KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA SISWA DI SMPN 13 PEKANBARU

Khairul Maulana¹, Elni Yakub², Siska Mardes³

E-mail: raykhairul@gmail.com, elniyakub19@gmail.com, siska_mardes@yahoo.co.id

Nomor Telepon: 081993104256

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh teknik kontrak perilaku untuk mengurangi perilaku kecanduan bermain game online siswa SMPN 13 Pekanbaru. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain penelitian *One- Group Pretest- Posttest Design*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala pengukuran perilaku kecanduan bermain game online yang terdiri dari 50 item sebelum divaliditas, dan setelah divaliditas diperoleh item valid sejumlah 44 item dengan validitasnya sebesar 0,25 dan reliabilitasnya sebesar 0,949. Penentuan subjek menggunakan teknik *purposif sumpling*, dan memperoleh subjek 7 siswa SMPN 13 Pekanbaru yang teridentifikasi memiliki tingkat perilaku kecanduan bermain game online tinggi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik non parametrik memakai uji Wilcoxon. Hasil penelitian terbukti hipotesis penelitian di terima. Hal ini diketahui dari “Test Statistics”, diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,018. Karena nilai 0,018 lebih kecil dari < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa “Ha diterima”. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan skor perilaku kecanduan bermain game online sebelum dan sesudah diberikan treatment berupa teknik kontrak perilaku. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh *Pre-test* 71% berada pada kategori sangat tinggi dan 29% pada kategori tinggi. *Post-test* sebesar 71 % pada kategori sedang dan 29% pada kategori rendah. Dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik kontrak perilaku dapat mengurangi perilaku kecanduan bermain game online siswa SMPN 13 Pekanbaru.

Kata Kunci: siswa SMP, kontrak perilaku, perilaku kecanduan bermain game online

PENDAHULUAN

Teknologi adalah keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap kehidupan manusia. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah gadget. Sekarang ini hampir setiap orang memiliki handphone. Sejalan dengan perkembangan teknologi, sekarang handphone sudah dilengkapi dengan berbagai macam aplikasi yang dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna layaknya PC atau biasa dikenal dengan istilah smartphone. Smartphone menyediakan berbagai macam fitur seperti camera, MP3, GPS, web browsing, calling, e-mail, gaming, dan social networking services (SNS) yang tergabung dalam satu alat portable.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi tersebut ini umpanya seperti dua buah mata pisau teknologi juga memiliki sisi positif dan negatif, tergantung bagaimana seseorang menggunakan dan memanfaatkan dengan benar. Salah satu bentuk penggunaan yang banyak disalahgunakan adalah bermain game online. Hampir disetiap kalangan, khususnya di kalangan muda, di zaman yang serba bisa sekarang ini sudah mengenal yang namanya game online. Namun patut disayangkan ini menjadi problematika tersendiri karena kebanyakan dari mereka yang di usia produktif ini lebih menghabiskan waktunya dengan bermain game online.

Hal tersebut sejalan seperti yang dilansir oleh VIVA – Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan, kecanduan bermain game atau "*gaming disorder*" menjadi salah satu penyakit mental dan dimasukkan dalam klasifikasi penyakit internasional edisi 11. *Gaming disorder* terjadi pada orang-orang yang lebih memprioritaskan game dibanding minat hidup serta aktivitas harian lainnya. Mereka juga sulit mengontrol waktu saat bermain game. Para pecandu game akan mengalami gangguan pada fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, atau pekerjaan yang memiliki dampak nyata. Pola tidur juga menjadi terganggu karena terlalu asyik bermain game. Dari hasil penelitian Jap dkk (2014) menunjukkan bahwa hasil persentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan *game online* adalah (10.15%), sebagai perbandingan di Korea 2.4% pada anak usia sekolah dan 10.2% pada rentang usia 9 sampai 39 tahun, di China terdapat 13.7% sedangkan di Amerika terdapat 1.5% sampai 8.2% yang mengalami kecanduan.

Kecanduan *game online* juga terjadi pada remaja di Pekanbaru. Hal ini dapat dilihat dari berbagai fenomena yang penulis temui di SMP N 13 Pekanbaru selama melaksanakan pengenalan lapangan persekolahan (PLP). Dari hasil observasi ditemui banyak dari peserta didik SMP N 13 Pekanbaru yang menggunakan waktu istirahatnya digunakan untuk bermain *game online* yang sedang *booming*.

Komalasari dan Gantina (2011) menjelaskan bahwa pembuatan kontrak (*contingency contracting*) adalah mengatur kondisi sehingga konseli menampilkan tingkah laku yang diinginkan berdasarkan kontrak antara konseli dan konselor. Langkah-langkah pembuatan kontrak : 1) pilih tingkah yang akan diubah dengan melakukan analisis ABC, 2) Tentukan data awal (baselin data) (tingkah laku yang akan diubah), 3) Tentukan jenis penguatan yang akan diterapkan, 4) Berikan *reinforcement* setiap kali tingkah laku yang diinginkan ditampilkan sesuai jadwal kontrak, 5) berikan penguatan satiap saat tingkah laku yang ditampilkan menetap.

Maka dari itu dari penjelasan diatas, maka pembuatan kontrak dapat meminimalisir perilaku kecanduan bermain *game online* tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilowati (2017) Berdasarkan hasil penelitian yang

telah dilakukan dan pembahasan hasil penelitian dengan judul konseling perorangan dengan teknik kontrak perilaku untuk mengurangi kecanduan media sosial pada siswa di SMP N 1 Ungaran, dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Tingkat kecanduan media sosial siswa di SMP N 1 Ungaran sebelum diberikan treatment termasuk dalam kategori tinggi, 2) Tingkat kecanduan media sosial siswa di SMP N 1 Ungaran setelah diberikan treatment termasuk dalam kategori sedang, 3) Konseling individu dengan teknik kontrak perilaku dapat mengurangi perilaku kecanduan media sosial pada siswa di SMP N 1 Ungaran.

Dari beberapa fakta di atas, ternyata bermain *game online* memiliki banyak dampak negatif. Kesenangan terhadap bermain *game online* yang berlebihan sampai tahapan kecanduan dapat menimbulkan *saliency*, yaitu yaitu ketika seorang anak sulit untuk membendung keinginannya akan sesuatu. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul **“Pengaruh Teknik *Contingency Contracting* Terhadap Perilaku Kecanduan Bermain *Game Online* Melalui Bimbingan Kelompok Pada Siswa Smp Negeri 13 Pekanbaru”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 13 Pekanbaru yang berlokasi di jalan Wonggo Warsito No.23, Kelurahan Sukamaju, Kecamatan Sail, Kota Pekanbaru. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Desember hingga bulan Maret 2019. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design* dengan model desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah 7 orang dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengambilan data menggunakan teknik angket skala pengukuran perilaku kecanduan bermain game online. Data di analisis dengan menggunakan statistik non-parametrik menggunakan uji *wilcoxon* dan uji *rank spearman* untuk menguji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan bermain game online siswa sebelum dengan sesudah diberikan teknik kontrak perilaku dapat dilihat pada tabel 1.1 dibawah ini.

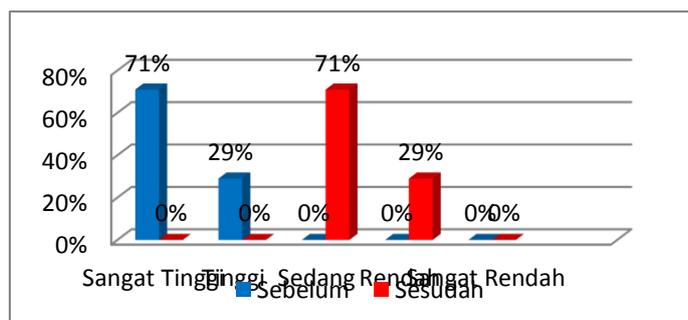
Tabel 1 Gambaran Perilaku kecanduan bermain game online Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Treatment Teknik *kontrak perilaku*

Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
		F	%	f	%
Sangat Rendah	44-79	5	0%	0	0%
Rendah	80-115	2	0%	0	29%
Sedang	116-151	0	0%	5	71%
Tinggi	152-187	0	29%	2	0%
Sangat tinggi	188-223	0	71%	0	0%

Sumber: Data Olahan Peneliti (2019)

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan pada perilaku kecanduan bermain game online siswa sesudah diberikan teknik *kontrak perilaku*. Sebelum diberikan treatment teknik kontrak perilaku mayoritas perilaku kecanduan bermain game online siswa berada pada kategori sangat tinggi yaitu pada angka 71% atau 5 orang siswa dan 29% lainnya pada posisi tinggi atau 2 orang siswa, sesudah diberikan treatment teknik kontrak perilaku perilaku kecanduan bermain game online siswa menurun pada dikategori sedang pada angka 71% atau 5 orang siswa dan sedang 29% pada kategori rendah atau 2 orang siswa.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk grafik batang sebagai berikut:



Gambar 1 Grafik Perilaku kecanduan bermain game online Sebelum dengan Sesudah diberikan teknik kontrak perilaku

Berdasarkan gambar 1 tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku kecanduan bermain game online siswa sebelum diberikan teknik kontrak perilaku berada pada kategori sangat tinggi 71% dan pada kategori tinggi 29% setelah diberikan teknik *kontrak perilaku* mengalami perubahan yakni pada kategori sedang sebanyak 71% dan pada kategori rendah sebanyak 29%. Artinya terdapat perbedaan perilaku kecanduan bermain game online siswa sebelum dengan sesudah diberikan teknik kontrak perilaku.

Proses pelaksanaan treatment dan dinamika yang terjadi dalam bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku kecanduan bermain game online siswa dapat dilihat dari tahapan demi tahapan treatment, berdasarkan kemampuan pemimpin kelompok untuk membantu anggota kelompok dapat melakukan latihan kontrak perilaku siswa sehingga mengurangi perilaku kecanduan bermain game online siswa, yang diciptakan melalui perilaku secara langsung yang ditunjukkan melalui latihan mengurangi perilaku kecanduan bermain game online yang diperankan masing-masing sesuai dengan cara mengurangi perilaku kecanduan bermain game online yang telah disebutkan oleh siswa.

Pelaksanaan treatment tahap pertama, kedua, ketiga, dan keempat dilaksanakan melalui tahap-tahap bimbingan kelompok, serta melalui tahapan yang ada didalam prosedur pelaksanaan kontrak perilaku. Pada pelaksanaan treatment pertama ini proses dari pelaksanaan kontrak perilaku cukup baik, dapat dilihat dari antusias dari anggota kelompok, suasana kelompok dan juga dinamika serta aktivitas menanggapi yang dilakukan anggota kelompok, serta latihan yang mereka lakukan sesuai dengan rancangan yang diatur oleh PK, walaupun pada pertemuan pertama ini PK lebih terlihat aktif namun pada saat latihan anggota kelompok terlihat cukup baik.

Peningkatan pelaksanaan kontrak perilaku ini terlihat sangat menarik dan dinamika kelompok yang sangat baik terjadi pada pertemuan kedua dan dan ketiga, karena pada pertemuan ini lebih melatih anggota kelompok untuk mempraktikkan cara untuk mengurangi perilaku kecanduan bermain game online yang anggota kelompok miliki. Dari segi dinamika kelompok, pelaksanaan kontrak perilaku anggota kelompok menyebutkan bentuk perilaku kecanduan bermain game online yang pernah dilakukan di lingkungan sekolah lalu melakukan latihan cara untuk mengurangi perilaku kecanduan bermain game online yang dimiliki anggota kelompok. Selanjutnya, pada pertemuan keempat untuk mengukuhkan perubahan perilaku yang sudah dilatihkan secara langsung anggota kelompok secara bersama-sama membacakan ikrar atau pernyataan agar tidak melakukan perilaku kecanduan bermain game online lagi.

Untuk mengetahui perbedaan perilaku kecanduan bermain game online siswa sebelum dengan sesudah diberikan teknik kontrak perilaku maka terlebih dahulu dilakukan perhitungan menggunakan *uji wilcoxon* dengan menggunakan SPSS versi 23 pada tabel 1.2 dibawah ini.

Tabel 2 Perbedaan Perilaku kecanduan bermain game online Siswa Sebelum dengan Sesudah Diberikan Teknik kontrak perilaku

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
SESUDAH - SEBELUM	Negative Ranks	7 ^a	4,00	28,00
	Positive Ranks	0 ^b	0,00	0,00
	Ties	0 ^c		
	Total	7		

a. SESUDAH < SEBELUM

b. SESUDAH > SEBELUM

c. SESUDAH = SEBELUM

Test Statistics^a	
SESUDAH	
-	
SEBELUM	
Z	-2,371 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,018
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on positive ranks.	

Berdasarkan *uji wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi (0,018) < α 0,05 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan perilaku kecanduan bermain game online sebelum dan sesudah diberikan teknik kontrak perilaku.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh teknik kontrak perilaku terhadap perilaku kecanduan bermain game online siswa maka terlebih dahulu melakukan perhitungan menggunakan uji *rank spearman* dengan SPSS versi 23 pada tabel 1.3 dibawah ini.

Tabel 3 Pengaruh Teknik kontrak perilaku untuk Mengurangi Perilaku kecanduan bermain game online Siswa

Correlations			SEBELUM	SESUDAH
Spearman's rho	SEBELUM	Correlation Coefficient	1,000	,821*
		Sig. (2-tailed)		,023
		N	7	7
	SESUDAH	Correlation Coefficient	,821*	1,000
		Sig. (2-tailed)	,023	
		N	7	7

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Sumber: Olahan Data SPSS 23.0

Berdasarkan uji *rank spearman* menunjukkan nilai signifikansi $(0,023) < \alpha (0,05)$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara teknik kontrak perilaku untuk mengurangi perilaku kecanduan bermain game online siswa.

Dari hasil olahan tersebut diperoleh hasil koefisien korelasi sebesar 0,821. Selanjutnya untuk mengetahui koefisien determinan digunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} (r_s)^2 &= (0,821)^2 \times 100\% \\ &= 0,67 \times 100\% \\ &= 67\% \end{aligned}$$

Artinya pengaruh teknik kontrak perilaku terhadap pengurangan perilaku kecanduan bermain game online siswa adalah 67% sedangkan 33% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam maupun dari lingkungan tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sesudah diberikan teknik kontrak perilaku, terlihat bahwa siswa yang memiliki tingkat perilaku kecanduan bermain game online sangat tinggi dan tinggi mengalami pengurangan perilaku kecanduan bermain game online dari sebelum diberikan teknik kontrak perilaku.

Dapat dilihat dari 5 orang berada pada kategori sedang dan 2 orang pada kategori rendah setelah diberikan teknik kontrak perilaku. Hal ini berarti teknik kontrak perilaku dapat mengurangi perilaku kecanduan bermain game online siswa. Pengurangan perilaku kecanduan bermain game online pada siswa berbeda-beda, ada yang besar pengaruh teknik kontrak perilaku untuk mengurangi perilaku kecanduan bermain game onlinenya sedang, dan ada juga yang tinggi. Hal ini disebabkan karena perbedaan karakteristik yang ada pada diri masing-masing siswa, dan pada saat pelaksanaan treatment ada beberapa siswa yang kurang fokus dikarenakan lokasi pelaksanaan treatment kurang efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Susilowati (2017) tentang “Konseling Individu dengan Pendekatan Behavior Teknik Kontrak Perilaku untuk Mengurangi Masalah Kecanduan Media Sosial Siswa di SMP Negeri 1 Unggaran”, berdasarkan hasil penelitian Konseling Individu dengan Teknik Kontrak Perilaku dapat mengurangi Perilaku kecanduan media sosial pada siswa di SMP N 1 Unggaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Puji, dkk (2014) tentang “Mengembangkan Kemampuan Manajemen Waktu Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Kontrak Perilaku” menunjukkan bahwa terdapat perkembangan kemampuan manajemen waktu melalui layanan penguasaan konten dengan teknik kontrak perilaku, dengan nilai $t_{hitung} = 20,64 > t_{tabel} = 2,052$. Simpulan dari penelitian ini yakni kemampuan manajemen waktu dapat dikembangkan melalui layanan penguasaan kontendengan teknik kontrak perilaku.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hardi Prasetiawan (2016) tentang “Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok” berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan adanya penurunan kecanduan *game online* melalui layanan konseling kelompok pada siswa kelas viii smp negeri 15 yogyakarta.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ridwan Syahrani (2015) tentang “Ketergantungan *Online Game* Dan Penanganannya” dan berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan Ketergantungan siswa terhadap game online merupakan suatu kasus yang perlu ditanganisecara khusus dengan penelusuran kasus yang lebih baik, karena jika dibiarkan akan berakibat negatif bagi siswa dalam pembelajarannya dan psikologis siswa tersebut.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Astrianda dkk, (2016) tentang “Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Teknik *Behavior Contract* Dalam Mengurangi Penyalahgunaan *Smartphone* Siswa Kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran (Ap) SMK N 2 Palu” dapat disimpulkan bahwa penyalahgunaan *smartphone* siswa kelas XI jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Palu sesudah mengikuti layanan konseling kelompok teknik *behavior contract* lebih rendah dibandingkan sebelum mengikuti layanan konseling kelompok teknik *behavior contract*.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perilaku kecanduan bermain game online siswa sebelum diberikan teknik kontrak perilaku sebagian besar pada kategori sangat tinggi dan sesudah diberikan teknik kontrak perilaku perilaku kecanduan bermain game online siswa mengalami pengurangan sebagian besar berada pada sedang.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan perilaku kecanduan bermain game online siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik kontrak perilaku.
3. Terdapat pengaruh teknik kontrak perilaku terhadap pengurangan mengurangiperilaku kecanduan bermain game online siswa.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan, temuan penelitian dan kesimpulan penelitian ini, maka dapat dikemukakan rekomendasi sebagai berikut:

1. Kepada kepala sekolah hendaknya memberikan dukungan penuh terhadap pemberian layanan BK di SMPN 13 Pekanbaru terutama dalam hal sarana dan prasarana serta kenyamanan di ruangan BK.
2. Kepada guru BK hendaknya dapat menerapkan teknik kontrak perilaku untuk mengurangi perilaku kecanduan bermain game online siswa mengingat banyaknya perilaku kecanduan bermain game online yang ditunjukkan siswa, sehingga dapat mencegah munculnya perilaku kecanduan bermain game online pada siswa.
3. Kepada siswa yang memiliki perilaku kecanduan bermain game online hendaknya dapat memanfaatkan layanan BK disekolah terutama teknik kontrak perilaku yang diberikan oleh guru BK sehingga dapat mengurangi perilaku kecanduan bermain game online yang siswa miliki dan dapat mencegah timbulnya perilaku kecanduan bermain game online yang lebih parah lagi.
4. Kepada guru disekolah agar dapat bekerja sama dengan baik dengan guru BK terhadap penyelesaian permasalahan siswa disekolah agar tidak muncul permasalahan yang lebih jauh lagi.
5. Kepada peneliti selanjutnya lebih mengkaji bentuk-bentuk perilaku kecanduan bermain game online serta penyebab munculnya perilaku kecanduan bermain game online yang berkaitan dengan faktor eksternal dan internal pada diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Puji. 2014. *Mengembangkan Kemampuan Manajemen Waktu Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Kontrak Perilaku*. 1(1) <https://lib.unnes.ac.id/20065/1/1301409035.pdf> (diakses 04 Maret 2019)
- Astria Dkk. 2016. *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Teknik Behavior Contract Dalam Mengurangi Penyalahgunaan Smartphone Siswa Kelas Xi Jurusan Administrasi Perkantoran (Ap) Smk Negeri 2 Palu*. 1(2) <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/9502-30911-1-SM.pdf> (diakses 04 Maret 2019)
- Hardi Prasetiawan. 2016. *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok*. 2(2) <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/215-614-1-PB.p> (diakses 04 Maret 2019)
- Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS. 2014. The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. PLoS ONE 8(4): [doi:10.1371/journal.pone.0061098](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098). (diakses 11 Oktober 2018)
- Komalasari, Gantina. 2011. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT. Indeks
- Ridwan Syahrani. 2015. *Ketergantungan Game Online Dan Penanganannya*. 1(1) <https://media.neliti.com/media/publications/126509-ID-ketergantungan-online-game-dan-penanganana.pdf> (diakses 04 Maret 2019)
- Susilowati. 2017. *Konseling Individu dengan Pendekatan Behavior Teknik Kontrak Perilaku untuk Mengurangi Masalah Kecanduan Media Sosial Siswa di SMP Negeri 1 Unggaran*. 1(1) <https://lib.unnes.ac.id/31165/1/1301412079.pdf> (diakses 11 Oktober 2018)
- Viva. 2018. *WHO Sebut Kecanduan Game Online Sebagai Penyakit Mental*. Indonesia. Vivanews.com