

## DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, S. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamental of Game Design*. New York: Prentice Hall.
- Adams, E. (2013). *Fundamental of game design (2<sup>nd</sup> ed)*. New York: New Riders Publishing.
- Ahmad, J. N. (2005). *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT. Reflika Aditama.
- Amri, K., Darwis, M., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling) Vol. 5 No. 2*, 228-233.
- Amti, E., & Prayitno. (2004). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Anderson, C. A., & Bushman. (2001). Effects of Violent Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Psychological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of The Scientific Literature. *Psychological Science 12*, 59-353.
- Armitasari, Miswanto, & Muhazir. (2020). Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-laki dan Perempuan. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*, 43-51.
- Chandra, D. A., & Masya, H. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih. *Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, Vol. 03, No. 2, 103-118.
- Dani, R. W. (2014). *Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djanmarah, S. B. (2003). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.

- Djannah, M., Munajat, & Ridjal, T. (2020). Keefektifan Konseling Kelompok Rational Emotive Behavior Therapy Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Universitas Darul Ulum Jombang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling*, 1-16.
- Eka, S. S., Anwar, S., & Edy, P. (2014). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterbukaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Vol. 3 No. 2*, 76-82.
- Fahmi, N. N., & Slamet. (2016). Layanan Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMK Negeri 1 Depok Sleman. *Jurnal Hisbah, Vol. 13, No. 1*, 69-84.
- Fraldy, R. M., Sefti, S. R., & Lenny, G. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Vol. 8 No. 2*, 18-27.
- Gentile, D. A. (2011). The Multiple Dimensions of Video Game Effects. *Child Development Perspectives 5*, 66-78.
- Ghozali, I. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ch, C. P., & Fambianus, F. (2017). Penerapan Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IX SMP Santa Maria Monica, Bekasi Timur. *Jurnal Psibernetika Vol. 10 No. 2*, 114-122.
- Gibson, R. L., & Mitchell, M. H. (2011). *Introduction to Counseling and Guidance*. New York: Macmillan Publisher.
- Hadi, P., Nurul, A., Retno, F., & Rio, S. (2018). Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Self-Regulation Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Counseling Vol. 2 No. 1*, 87-112.
- Hartinah. (2017). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Kurniasari, A. (2019). *Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadan Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Tanggamus*. (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game. *Media Psychology, 12 (1)*:77-95.

- Lebho, M. A., Lerik, M. D., Littik, S. K., & Wijaya, R. P. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science, Vol. 2, No.2, 202-212.*
- Mahardika, A. (2016). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kontrol Diri dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah.* Skripsi: Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mertika, & Dewi, M. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review and Research Vol. 3 No. 2, 99-104.*
- Mulyasa. (2007). *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan.* Bandung: Rosdakarya.
- Mungin, E. W. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan.* Semarang: UNNES Press.
- Novita, T. L. (2021). Diskusi Kelompok Untuk Mencegah Kecanduan Game Online pada Siswa SMA. *Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Islam.*
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi Vol. 27, No 2, 148-158.*
- Pande, P.A.M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana 2(2), 163-171.*
- Prasetiawan, H. (2016). Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok. *Jurnal Fokus Konseling Vol. 2 No. 2, 116-125.*
- Prayitno. (2004). *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok.* Padang: Universitas Negeri Padang.
- Prayitno, Afdal, Ifdil, & Zadrian, A. (2017). *Layanan Bimbingan Kelompok & Konseling Kelompok.* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Roestiyah, N. (1991). *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Romlah, T. (2019). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok.* Semarang: Universitas Negeri Malang.

- Subroto, S. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Ardi Mahatya.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere, Vol. 01, No. 01*, 28-38.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukardi, D. K. (2008). *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syifa, N. F. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam Vol. 3 No. 2*, 167-178.
- Tohirin. (2007). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak. *Jurnal Sosiolog, Vol. 2, No.2*, 71-80.
- Usman, M. U. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Weinstein, A, M. (2010). Computer and Video Game Addiction-A Comparison Beetwen Game Users and Non Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276.
- Winkel, & Hastuti. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institut Pendidikan* . Yogyakarta: Media Abadi.
- Young, K. S. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issue For Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, no.5, 85-90.
- Zakiah, I., & Ritanti. (2021). *Kecanduan Game Online Pada Remaja dan Penanganannya*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia