

DAFTAR PUSTAKA

- Dihni, V. A. (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. *Katadata*, 2022. Retrieved from https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlahgamersindonesiaterbanyakketigadidunia?utm_source=dable&utm_campaign=dable_PilihanEditorWidget&utm_source=dable
- Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan DanKonseling*, 4 (2), 115.<https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v4i2.4483>
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 211– 219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71– 82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Kustiawan, & Utomo. (2019). *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Muhammad, R., & Mulawarman, M. (2021). Efektivitas Konseling Kelompok Online Pendekatan Behavior Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kecenderungan Kecanduan Game Online Siswa. *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling*, 2(1), 22–30. <https://doi.org/10.36728/cijgc.v2i1.1432>

- Musannadah, F. (2021). Efektivitas Konseling Kelompok untuk Mereduksi Kecanduan Gadget Siswa MTs Misbahul Falah Pati. *Guiding World (Bimbingan Dan Konseling)*, 4(2), 48–55.
<https://doi.org/10.33627/gw.v4i2.571>
- Nija, Y. I., & Lianawati, A. (2020). Bimbingan kelompok teknik self control efektif mengurangi kecanduan game online siswa SMA Sejahtera Surabaya. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 154–160. <https://doi.org/10.26539/terapeutik-42428>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Prayitno. (2018). *Konseling Profesional Yang Berhasil*. Depok: PT RAJA GRAFINDO PERSADA Putra, S. A., Daharnis, D., & Syahniar, S. (2013). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Self Efficacy Siswa. *Konselor*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.24036/02013221399-0-00>
- Rahmawati, N., & Widyastuti, D. A. (2021). Media Video Animasi Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Sebagai Upaya Preventif Kecanduan Game Online Di SMA. Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Islami (Vol 1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawani, ed.). Bandung: CV. ALFABETA.
- Suplig, M. A. (2017). The Effect of Online Game Addiction of Class X High School Students on the Social Intelligence of Private Christian Schools in Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177.
- Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA Oleh. *Jurnal Curere* |, 1(1), 28–38.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan Dan Konseling. Konsep, Teori, Dan Aplikasinya*

- Sutja, A. dkk. (2017). *Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Wahana Resolusi
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Trisnowati, D., Rufaidah, A., & Mardiana, N. (2021). Mengatasi Perilaku Kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 17-24.
- Utomo, S. B. (2021). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Behavior Contract Untuk Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(1).