

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Kevin. 2020. *Ini Ciri-Ciri Kecanduan Game Online dan Cara Mengatasinya*. [online], ([Ini Ciri-Ciri Kecanduan Game Online dan Cara Mengatasinya - Alodokter](#), diakses tanggal 5 Agustus 2022).
- Anuryatin, Putri Agus Solikha., dan Purwoko, Budi. 2016. Penerapan Teknik *Self Control* untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal BK UNESA*, 6 (2). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arisandi, Julian. 2020. *Digital 2020: Pengguna Internet Indonesia dalam Angka*, [online], (<https://cyberthreat.id/read/5387/Digital-2020-Pengguna-Internet-Indonesia-dalam-Angka>, diakses pada 26 Februari 2021).
- Cormier, William H., dan Cormier, L. Sherilyn. 1985. *Interviewing Strategies for Helpers: Fundamental Skills and Cognitive Behavioral Interventions 3rd Edition*. Monterey: Brooks Cole Publishing Co.
- Fajri, Choirul. 2012. Tantangan Industri Kreatif-*Game Online* di Indonesia, *Jurnal Komunikasi*, 1 (5). Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Gunawan, Didik. 2018. Penerapan Konseling Behavioral Teknik *Modelling* untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia 10 Tahun, *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5 (2). Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Handayani, Tri. 2017. *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan
- Komalasari, Gantina., Wahyuni, Eka., dan Karsih. 2011. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT. Indeks.
- Lemmens, Jeroen S., Valkenburg, Patti M., dan Peter, Jochen. 2009. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Journal of Media Psychology*, 12 (1).
- Lubis Namora Lumongga. 2011. *Memahami Dasar-dasar Konseling dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.

- Nazir, Muhammad. 2000. *Metode Penelitian (Cetakan Ketiga)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi*, 27 (2). Sleman: Universitas Gadjah Mada.
- Nuramdani, Muhamad. 2022. Kenali Ciri-Ciri Orang Kecanduan Game Online. [online], (<https://doktersehat.com/psikologi/kesehatan-mental/kenali-ciri-ciri-orang-kecanduan-game-online-dan-penyebabnya/>, diakses tanggal 5 Agustus 2022).
- Nurihsan, Achmad Juntika. 2007. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Belakang*. Bandung: Refika Adiatama.
- Nursalim, Mochamad. 2005. *Strategi Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pear, Joseph., dan Martin, Garry. 2003. *Behavior Modification, What It Is And How To Do It (7th Ed)*. New Jersey: Pearson Educational International.
- Prayitno. 2004. *Seri Layanan Konseling Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok*. Padang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu dan Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Purnamasari. Lilis Ratna. 2012. *Teknik-teknik Konseling*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rahayu, Iin Tri dan Ardani, Tristiadi Ardi. 2004. *Observasi dan Wawancara*. Malang; Bayumedia Publishing.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Septiana, Tiyas. 2021. *Perlu Moms Waspadai, Ini Ciri-ciri Anak yang Kecanduan Game*. [online], ([Perlu moms waspadai, ini ciri-ciri anak yang kecanduan game \(kontan.co.id\)](http://kontan.co.id), diakses tanggal 5 Agustus 2022).
- Soetjipto, Helly P. 2005. Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet. *Jurnal Psikologi*, 32 (2). Sleman: Universitas Gadjah Mada.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukardi, Dewa Ketut. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program BK di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahrani, Ridwan. 2015. Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1 (1). Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Thakkar, Vatsal. 2006. *Addiction (Psychological Disorders)*. New York: Chelsea House Publications.
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Walgitto, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Weinstein, Aviv. 2010. Internet Addiction or Excessive Internet Use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36 (5).
- Widyastuti, Febriana Siska. 2012. *Kecanduan Mahasiswa terhadap Game Online*. Skripsi tidak diterbitkan. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Winkel, W.S., dan Hastuti, Sri. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yee, Nick. 2007. Motivations for Play in Online Games. *Cyber Psychology & Behavior*, 9 (6).
- Young, K. S. 2011. CBT-IA: The First Treatment Model for Internet Addiction. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 25 (4).
- Yustina, Suci Retno. 2017 *Penerapan Konseling Behavioristik dengan Teknik Self Management untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa kelas VIII H SMP 5 Kudus Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi tidak diterbitkan. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Zimmerman, B. J. 1995. *Self-efficacy and Educational Development*. New York: Cambridge University Press.