

DAFTAR PUSTAKA

- Asmana, Abi. (2020). *Konseling Behavior (Behavioral Counseling) : Pengertian, Karakteristik, Tujuan, Teknik Dan Tahapan Konseling Behavioral*. [Online], tersedia di <https://legalstudies71.blogspot.com/2020/08/konseling-behavioral-behavioral.html> (diakses pada 18 Juli 2022 pukul 22.22 WIB)
- Corey, Gerald. 2013. *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Terjemah E. Koswara. Bandung: PT Refika Aditama.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Teknik*. Jakarta: PT Bumi Akses.
- Hartono, Soearmadji. 2012. *Psikologi Konseling*. Jakarta: Kencana Perdana Media Grup.
- Henry, Samuel. 2012. *Cerdas Dengan Game*. Yogyakarta: 10 Gramedia Pustaka Utama (GPU).
- Herliafifah. Riska. 2016. *Ciri-ciri Kamu Kecanduan Game Online*. [Online], tersedia di <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20161208120854-445-178199/ciri-ciri-kamu-kecanduan-game-online/>. (diakses pada 10 Agustus 2022 pukul 15.30 WIB).
- Juniariasih, & Dantes. (2013). Penerapan Konseling Behavioral Dengan Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Emotional Intelligence Siswa Pada Kelas XAP1 SMK Negeri 1 Seririt Kabupaten Buleleng. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 1(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJBK/article/view/910>
- Merici. Angelia. 2017. *Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak*. [Online] tersedia di <http://www.academia.edu/6127239/>. (diakses pada 10 Agustus 2022 pukul 19.58 WIB).
- Ningtyas, M. (2014). Penerapan Metode Laba Kotor Unt. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Nuralim, Mochamad dkk. 2015 *Strategi Konseling*. Semarang: UNESA University Press.

- Nursalim, Mochamad. 2014. *Strategi & Intervensi Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Perdana, Agung. 2011. *Manfaat Game Online*. [Online], tersedia di Agungperdana07.alumni.ipb.ac.id/2011/03/01penelitian-manfaat-game/. (diakses pada 15 April 2023 pukul 20.55 WIB).
- Purnamasari, Lilis Ratna. 2012. *Teknik-teknik Konseling*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Purnamasari, Lilis Ratna. 2012. *Teknik-teknik Konseling*. Semarang: FKIP UNNES.
- Prasetiawan, Hadi. 2011. *Kecanduan Game Online*. [Online], tersedia di <http://blog.uad.ac.id/ary1300001144/2015/01/14/kecanduan-game-online/-visit>. (diakses pada 21 Mei 2023 pukul 08.00 WIB).
- Rachmat, Adam. 2012. *Ciri-ciri Anak Kecanduan Game Online*. [Online], tersedia di <http://adamonline.web.id/internet-dan-jaringan/ciri-anak-kecanduan-game-online>. (diakses pada 15 Februari 2023 pukul 19.47 WIB).
- Rahardjo, Susilo dan Gudnanto. 2012. *Pemahaman Individu Teknik Tes Edisi Revisi*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Riadi, Muchlisin. (2020). *Konseling Behavior (Pengertian, Karakteristik, Tujuan, Teknik dan Langkah-langkahnya)*. [Online], dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/07/konseling-behavior.html> (diakses pada 18 Juli 2022 pukul 20.52 WIB)
- Salahudin, Anas. 2010. *Bimbingan & Konseling*. Bandung: CV Pustaka Stia.
- Siswa, A. (2020). *PESERTA DIDIK Oleh : Dewa Kadek Sudyana Universitas Hindu Indonesia Denpasar I Kadek Satria Universitas Hindu Indonesia Denpasar I Ketut Winantra Universitas Hindu Indonesia Denpasar*. 2, 79–85.
- Sudrajat. 2011. *Masalah Siswa Melalui Layanan Konseling Individu*. Yogyakarta: Paramita.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sulthon, S. (2018). Mengatasi Kenakalan Pada Siswa Melalui Pendekatan Konseling Behavioral. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling,"* 2(1), 46–66. <https://doi.org/10.21043/konseling.v2i2.4464>

STEI INDONESIA. (2017). Bab iii metoda penelitian 3.1. *Bab III Metoda Penelitian, Bab iii me,* 1–9.

Winnit Mardhiyyah, R., Indiriani, F., & Studi Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi, P. (2020). *Fokus Pendekatan Konseling Behavioral Untuk Mengurangi Perilaku Prokrastinasi Pada Siswa Sma. 1,* 159–167.

