

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta*, 28-40.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. *Ejournal Llm Komunikasi*, 177-187.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online. *Community Engagement & Emergence Journal*, 42-47.
- Anggarani, F. K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 1-12.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 46-62.
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 228-233.
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Istighna*, 1(1), 116-133.
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Istighna*, 116-133.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil. (2019). Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 211-219.
- Gumilang, G. S. (2016). Metode Penelitian Kualitatif Dalam Bidang Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 144-159.
- Habibi, N. M., Hariastuti, R. T., & Rusjiono. (2022). Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik*, 6(1), 30-35.
- Hendrastin, R. J., & Purwoko, B. (2014). Studi Kasus Dinamika Psikologis Konflik Interpersonal Siswa Merujuk Teori Segitiga Abc Konflik Galtung Dan Kecenderungan Penyelesaiannya Pada Siswa Kelas Xii Jurusan Multimedia (Mm) Di Smk Mahardhika Surabaya. *Jurnal Bk Unesa*, 364-374.
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional. *Peka: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 90-103.

- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online. *Jurnal Rap Unp*, 88-99.
- Lusiana, & Hutahaean, B. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sesuai Kurikulum 2013 Di Smp Santo Thomas 3 Medan. 96-108.
- Marheni, A., & Pande, N. A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 163-171.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 103-118.
- Nabila, M. (2018, February 19). *Appjii: Penetrasi Pengguna Internet Indonesia Capai 143 Juta Orang*. Retrieved From Dailysocial.Id: <https://www.google.com/amp/s/dailysocial.id/amp/post/apjii-survei-internet-indonesia-2017>
- Nasution, M. H., & Sutisna. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Terhadap Internet Banking. *Jurnal Nisbah*, 62-73.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Buletin Psikologi*, 148-158.
- Nuryana, A., Pawito, & Utari, P. (2019). Pengantar Metode Penelitian Kepada Suatu Pengertian Yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi. *Ensains*, 19-24.
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *Jurnal Lontar*, 13-21.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 202-224.
- Prihatsanti, U., Suryanto, & Hendriani, W. (2018). Menggunakan Studi Kasus Sebagai Metode Ilmiah Dalam Psikologi. *Buletin Psikologi*, 126-136.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 35-40.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 81-95.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 155-172.

- Saptoto, R. (2009). Dinamika Psikologis Nerimo Dalam Bekerja: Nerimo Sebagai Motivator Atau Demotivator? *Jurnal Psikologi Indonesia*, 131-137.
- Setiaji, S., & Virlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 93-101.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Simbolika*, 62-72.
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: Nata Karya.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 84-92.
- Talika, F. T. (2016). Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Remaja Di Desa Air Mangga Kecamatan Laiwui Kabupaten Halmahera Selatan. *E-Journal "Acta Diurna"*.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang; Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*. Madiun: Unipma Press.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2020). Efektivitas Konseling Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Siswa Smp. *Indonesian Journal Of Educational Counseling*, 41-46.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian. *Jurnal Keperawatan*, 17-22.
- Wulan, D. N., & Abdullah, S. M. (2014). Prokrastinasi Akademik Dalam Penyelesaian Skripsi. *Jurnal Sosio-Humaniora*, 55-74.
- Yonandi, R., & Nursalim, M. (2021). Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Penanganannya). 765-772.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 79-96.