

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing.
- Agus Sukirno, Teori & dan Teknik Konseling, (Serang, A-Empat , 2015), 75-76.
- Alexander, B. K. (2010). *The globalization of addiction: A study in poverty of the spirit*. New York: Oxford University Press.
- Arina Mufrihah, Bimbingan Dan Konseling Teori Teori Hubungan Interpersonal, Keterampilan Konseling Dan Teknik Konseling, (Bandung, cv Alfabeta, cet,1 , 2020), 224-225
- Astriaana, Abdul Munir & Ridwan Syahrana. (2016). Efektivitas Layanan Konseling kelompok Teknik *Behavior Contract* dalam Mengurangi penyalahgunaan Smartphone siswa kelas XI Jurusan Administrasi perkantoran (AP) SMK Negeri 2 Palu. *Jurnal konseling & Psikoedukasi*. Vol. 1. No. 2. 15-29.
- Bambang Prasetyo, Metode Penelitian..., h. 184.
- Brand, J. E., Todhunter, S., & Jervis, J. (2017). Digital Australia 2018 (DA18). <http://www.igea.net/wpcontent/uploads/2017/07/DigitalAustralia-2018-DA18-Final-1.pdf>
- Corey, Gerald. (2005). *Teori dan Praktik Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Demuyakor, J. (2021). *Battling Underaged Online Video Gamers: Probing the Negative Effects of Online Video Gaming Addictions on Young Adolescents*. *Asian Journal of Media and Communication* , 5(2).
- Detria. 2013. Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online*. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: UPI
- Dewi, Ovilla Priska dan Titin Indah Pratiwi. (2016). Penerapan Konseling Kelompok dengan Teknik *Behavior Contract* untuk Mengurangi Perilaku membolos pada siswa di SMK Kamang 2 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*. 6(3).
- Dina, A. S., Masturi, M., & Rahardjo, S. (2019). Mereduksi Penggunaan Handphone Saat Pembelajaran Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Behavior Contract*. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(2).

- Dudi, J. (2017). Pengungkapan Diri Siswa Dalam Mengikuti Layanan Konseling Kelompok. (Studi Kasus di MAN Model Palangkaraya). *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. Vol.3 No.1
- Erford, B. T. (2016). 40 Teknik yang Harus diketahui Setiap Konselor (Edisi Kedua) Terjemahan oleh Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Farzana, Aisyah. 2009. 101 Tips & Ide Mencegah Anak Kecanduan *Game*. Yogyakarta: Edukasia
- Firnanda, V. P., & Wiyono, B. D. (2022). PENGGUNAAN TEKNIK KONSELING UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Jurnal BK UNESA*, 12(5).
- Folastri, S., & Rangka, I. B. (2016). Prosedur layanan bimbingan dan konseling kelompok. *Bandung: Mujahid Pres.(Online)*. Di unduh, 4.
- Fredy akbar, dkk, Strategi Menurunkan Prevalensi Gizi Kurang Pada Balita, (Yogyakarta, CV Budi Utama, 2021),22
- Gantina Komalasari, dkk , Teori Dan Teknik Konseling , (Jakarta,PT indeks , 2016), 153
- Gilliad, Burl.E.dkk. (1989). *Theories and Strategies In Counseling and Psychotherapy. America: Needam Heights*.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Demetrovics, Z. (2014). *Social networking addiction: An overview of preliminary findings. Behavioral addictions*, 119-141.
- Herri zan P, dan Namora Lumongga L, Pengantar Psikologi Dalam Keperawatan (Jakarta, Kencana, cet.3, 2017), 142.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). *Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study. International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(2), 563– 571. doi: 10.1007/s11469-009-9202-8
- Jannah, M. (2020). *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dalam Mengurangi Perilaku Agresif Verbal Siswa MTSN 2 Pidie* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Kadek Adi APP, dkk, "efektifitas konsleing behavior dengan teknik relaksani untuk

meningkatkan self change siswa”, jurnal bimbingan konseling Indonesia, No.1 .

Kardefelt-Winther, D. (2017). *Conceptualizing internet use disorders: Addiction or coping process? Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 459–466.

Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., ... Demetrovics, Z. (2014). *Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: Findings from a large nationally representative adolescent sample. Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17(12), 749–754. doi: 10.1089/cyber.2014.0475

Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.

Laily, F. R., & Sulistiyowati, E. (2019). Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling dengan Teknik Kontrak Perilaku pada Siswa XI RPL SMK Negeri 1 Lumajang Tahun Ajaran 2018/2019. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 36(1), 16-20.

Latipun. (2006). *Psikologi Konseling*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang

Latipun. 2010. *Teori dan Teknik Konseling*. Malang: UMM Press.

Lawshe, C. H. (1975). *A Quantitative Approach to Content Validity. Personnel psychology/Berrett-Koehler Publishers*.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents. The Amsterdam School of Communications Research*, 12, 77-95.

Lumongga, D. N. (2017). *Konseling kelompok*. Kencana.

Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan *Game Online* Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal Of Psychology*. Volume 1. No.1

Mais, F. R., Rompas, S. S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan game online dengan insomnia pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18-27.

Malek, A., Ninčević, M., & Jurić Vukelić, D. (2019). *The role of playing video games on school achievement. Communication Management Review*, 3(2), 54–71.

- Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). *Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. Journal of Behavioral Addictions, 4(4), 281–288. doi: 10.1556/2006.4.2015.040*
- Millatillah, H. (2021). *Rasional Emotive Behavior Therapy (Rebt) Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Siswa Smp. Quanta: 3(1), 7–11.*
- Mulawarman, dkk, Psikologi Konseling Sebuah Pengantar Bagi Konselor Pendidikan, (Jakarta,kencana, cet.1 , 2019), 112-113.
- Muri,Yusuf, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Penelitian Gabungan, (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2014), h.179
- Namora lumongga L, Konseling Kelompok edisi pertama, (jakarta, Kencana, 2016),110.
- 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.*
- Nikmah, S. L., Putro, H. E., & Sugiyadi, S. (2024). Pengaruh *Behavior Contract* terhadap Penurunan Kecanduan Media Sosial. *SEMNASFIP.*
- Ni Komang sri yulastini,”Efektifitas model konseling behavior dengan teknik untuk menurunkan kecemasan dalam menghadapi mata pelajaran matematika”, jurnal konsleing Indonesia,No.1 (2020),
- Nugrahanto, Pradipta. 2008. *Tips Memilih Game Untuk Anak*. Bandung: Yrama Widya
- Palupi, R., Yulianna, D. A., & Winarsih, S. S. (2021). Analisa Perbandingan Rumus Haversine Dan Rumus Euclidean Berbasis Sistem Informasi Geografis Menggunakan Metode Independent Sample t-Test. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication, 5(1), 40-47.*
- Putra, B. B. (2021). Pengaruh *Game Online* Bagi Remaja Terhadap Perilaku dan Pergaulan Sehari- hari. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/rpyje>
- Prasetiawan, H. (2016). Upaya Mereduksi Kecanduan *Game Online* Melalui Layanan Konseling Kelompok. *Jurnal Fokus Konseling. Vol. 2 No.2 Agustus 2016. Hlm 116-125.*
- Rasimin, M. P., & Hamdi, M. (2021). *Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Bumi

Aksara.

- Ratna, Lilis. (2013). Teknik-Teknik Konseling. Yogyakarta :Deepublish.
- Reza, R. M., & 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.
- Ridwan dan Sunarto, Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, sosial, Komunikasi dan Bisnis, (Bandung: ALFABETA, 2012), h. 80
- Rischa Pramudia Trisnani, S. Y. W. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Peer. *Dialektika Masyarakat : Jurnal Sosiolog*, 13(02), 1689–1699.
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). *The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation*, 2(1), 53–66.
- Sari, G. H., Syahrani, R., & Sastrawati, D. P. (2025). Penerapan Konseling Individu Teknik Kontrak Perilaku Dalam Mereduksi Kecanduan *Game Online*. *JURNAL BANUA OGE TADULAKO*, 4(2), 98-103.
- Sholihah, I. N. (2017). Kajian teoritis penggunaan art therapy dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di SMK. *Promoting Equity through Guidance and Counseling*, 173–182
- Sitoresmi, D. (2022). Pengaruh konseling individual behaviour kontrak perilaku untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja. *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling*, 3(1), 30-37.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Sulistiowati. (2017). Konseling individu dengan pendekatan behavior teknik kontrak perilaku untuk mengurangi kecanduan media sosial siswa di SMP Negeri 1 Ungaran. Skripsi. UNNES.
- Sulthon, "Mengatasi kenakalan pada siswa melalui pendekatan konseling behavior", *jurnal of gueidance and conseling*, No.2 (2018), 51-52
- Surbakti, T., & Rafiyah, I. (2022). *Level Of Online Game Addiction On Adolescents. JNC*, 5(3)

- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan *Game Online* Mulai Sekarang.
- Ulfiah, "Psikologi Konseling Teori dan Implementasi", (Jakarta:Kencana, cet. 1, 2020), 68.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Wahyuni, Novan Ardy. (2013). *Save Our Chilrder From School Bullying*. Jogyakarta : Ar-Ruzz.
- Wibowo, Mungin Eddy. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: Unnes Press
- World Health Organization, (2018). *Gaming disorder*.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). *Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors*. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. doi: 10.1057/ejis.2011.56
- Xu, Z., & Yuan, Y. (2008). *The impact of motivation and prevention factors on game addiction*. *Proceeding of SIGHCI*.
- Young, K. S. (2009). *Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder*. *Cyber Psychology and Behavior*. , 1(3).