

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, R. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Makasar: CV. Tohar Media, 2022
- Alfani, F. P. *Metodologi Penelitian & Filsafat Ilmu*. Banjarmasin: FE UNISKA: Adi Pritama Jaya Computer Banjarmasin, 2015
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Azkia Husnul, *Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Di MTsN 4 Pidie*, SKRIPSI, 2022
- Dani, R. Wulan, Sukidin, & S, R, N. *Fenomena Kecanduan Game Online Pada Siswa (Studi Kasus Pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)*. Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ), 2017
- Data Tenaga Edukatif dan Administrasi Berdasarkan Arsip Sekolah, Pada Tanggal 13 Maret, Pukul 13.00 WITA
- Devita Rani, E. J. *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa*. PERSFEKTIF, 7 (1), 2020
- Elizabeth Theresia, O. R. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa SMP di Kota Bandar Lampung*. Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung, 1 (2). 2019
- Fajriani, R. *Efektivitas Peer Counseling Untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Pada Siswa di SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar, Skripsi*. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2020
- Hamdi, R. *Bimbingan dan Konseling Kelompok* . Jakarta: Bumi Aksara. 2018
- Handayani, T. *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri II Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung. 2017
- Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group. 2020
- Haryadi. *Penerapan Pendekatan REBT (Rational Emotive Behavior Therapy) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah Program, 4 (1). 2014

- Haryani, M. Wawancara Pribadi. (Muhammad Agus Sulaiman, Interviewer), (17 Juli 2023).
- Hasnida, n. L. *Konseling Kelompok*. Jakarta: Kencana. 2016
- Henry Wiyono, Y. E. *Analisis Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kecanduan Game Pada Siswa-Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Keperawatan Jiwa, 11 (2). 2023
- Karneli, S. A. *Kecanduan Game Online Penanggannya Dalam Konseling*. Jurnal Bimbingan dan Konseling, 17(2). 2020
- Kusuma, R. H. *Konseling Kelompok Berbasis Nilai-Nilai Pesantren: Layanan Anak Meningkatkan Pengaturan Diri Sendiri*. Palembang: Bening Media Publishing. 2020
- Lemmens, Valkenburg, dan Peter. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents Development and Validation of a Game*. Media Psychology. 12 (1), 2009
- Masdudi, M. P. *Bimbingan dan Konseling Perspektif Sekolah*. Jawa Tengah: Nurjati Press, 2015
- Mufadhal Barseli, V. S. *Game Online Mobile Legends Sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 9(1). 2023
- Nasional, P. B. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka. 2003
- Nasrina Nur Fahmi, S. *Layanan Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMK Negeri 1 Depok Sleman*. Jurnal Hisbah UIN Sunan Kalijaga, 13(1). 2006
- Ni Putu Arika Mulyasanti Pande. *Hubungan Kecanduan Game ONline Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana, 2(2). 2015
- Novrialdy, E. *Kecanduan Gmae Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Buletin Psikologi, 27 (2). 2019
- Nur, R. *Pengaruh Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Behavior Contract dan Punishment Untuk Mengurangi Perilaku Kecanduan Smartphone Pada Peserta didik Kelas XI di SMA Negeri 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020*. . Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2020
- Nurihsan, J. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Refika Aditama. 2006

- Putri, S. M. *Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online*, FOKUS, 2(1). 2019
- Putu Ade Andre Payadya, I. G. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish, 2018
- Rasimin, M. P. *Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2018
- Ratna Wijayanti, N. R. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jawa Timur: Widyagama. 2021
- Reza, R. M. *Efektivitas Konseling Kelompok Online Pendekatan Behavior Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kecendrungan Kecanduan Game Online siswa*. Journal Guidance Of Counseling, 2(1).2021
- Safitri, N. *Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Assertive Training Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019-2020*. Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung. 2019
- Sedarmayanti. *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*. Bandung: Mandar Maju. 2009
- Sigit Hermawan, M. *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Malang: Media Nusa Creative.2016
- Simanjuntak, M. *More Than Just A Game*. Tangerang: Yayasan pelikan 2019.
- Smart, A. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A'Plus Books. 2010
- solikhah, F. *Efektivitas Rational Emotive Behavior Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online* . Jurnal Al-Isyraq, 1 (1), 2018
- Sugiyono, D. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Cet XXV*. Bandung: Alfabeta, 2017
- Sukardi, D. K. *Pengantar Program Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Susetyo, B. *Statistika Untuk Data Penelitian*. Bandung: Refika Aditama, 2012

Ulfa, M. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan, Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Jurnal Fisip, 4 (1). 2017

Wardani, S. P. *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Class) Pada Clan Indo Sport*. Departemen Antropologi FISIP Universitas Airlangga, IV (2). 2015

Yohanes Rikky, J. T. *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*. Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma, IV (1). 2017

Yulingga Nanda Hanief, W. H. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish 2017.

Website

Diakses pada 3 Juli 2024, pukul 13.14 WITA. <https://islam.nu.or.id/tafsir-surat-al-ashr-pentingnya-manajemen-waktu-dalam-islamjplZ8>

Ary W, Wibowo, diakses pada tanggal 11 November 2023. <https://www.teknosaurus.com/2018/03/22/mode-match-di-mobilelegends/>