

## DAFTAR RUJUKAN

- “*Pengertian Prestasi*,” Wikipedia Ensiklopedia Bebas, diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Prestasi>. Pada tanggal 12 Desember 2023 Pukul 21.20 WIB.
- A Rini. *Menanggulangi Kecanduan Game OnLine Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Abdullah, H. Boedi dan Beni Ahmad Saebani. *Metode Penelitian Ekonomi Islam*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2014.
- Alam, M Fahrul. *Pengertian Game online dan Sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Amirah, Wanda Nadiyah. “Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire Pada Siswa Kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru” (Skripsi, Universitas Islam, Riau, 2021)
- Arif, Andri dan Andy Widhiya. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan Jawa Timur: CV. AE Medika Grafika, 2018.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Armando, Imandestario Dwi. “Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022” (Skripsi, Universitas Batanghari, Jambi, 2021)

- Beyda, Inon. “Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan” (Skripsi, Universitas Sumatera Utara, Medan, 2013) 1-4.
- Buna’i. *Penelitian Kualitatif*. Pamekasan: STAIN Press, 2008.
- Bunai. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Pamekasan: Stain Pamekasan Press, 2006.
- Dahar, Mas’ud Hasan Abdul. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2015.
- Damin, Sudarwan. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Daryanto, dan Mohammad Farid. *Bimbingan Konseling Panduan Guru BK dan Guru Umum*. Yogyakarta: Gava Media, 2015.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional, 2009.
- Faturrahman. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika, 2007.
- Fitri, Emria, Lira Erwinda, dan Ifdil Ifdil. “Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling,” *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, vol. 4, no. 3 (November, 2018), <https://doi.org/10.29210/127200>.
- Ghony, M. Djunaidi & Fauzan Almanshur. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.

- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika, 2008.
- Hermawan, Agus. *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- J.P, Chapin. *Kamus Lengkap Psikologi terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Juntika, Ahmad. *Bimbingan Dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: PT. Revika Aditama, 2006.
- Kardefelt-Winther, Daniel. "Conceptualizing Internet Use Disorders: Addiction or Coping Process?," *Psychiatry and Clinical Neurosciences* (2017), <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/pcn.12413>.
- Kasiram, Moh. *Metodologi Penelitian: Refleksi Pengembangan Pemahaman dan Penguasaan*. Malang: UIN-Maliki Press, 2010.
- Krismon Ke. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Pada Pelajaran PPKN di Kelas VII A SMP Negeri 1 Sabu Tengah" (Skripsi, Universitas Nusa Cendana, Kupang, 2021)
- Kumalasari, Kokom. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: RafikaAditama, 2011.
- Kurniawan, Djarat Edy. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta," *Jurnal Konseling GUSJIGANG* vol. 3, no. 1 (Januari-Juni, 2017), <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120/1071>.
- Marsudi, Saring. *Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Surakarta: Muhammadiyah Univesity Perss, 2003.

- Masya, Hardiyansyah dan Dian Adi Candra. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqan Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016,” *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)* vol. 03, no. 2 (Mei, 2016), <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>.
- Moleong, Lexy J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2016.
- Mu’awanah. “Hubungan Keefektifan Guru Dalam Mengajar, Motivasi Berprestasi Dengan Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Ma’arif Bakung Udawanu Blitar,” *Realita* vol. 1, no. 1 (Januari-Juni, 2004), <http://repository.iainkediri.ac.id/275/1/MUAWANA.pdf>.
- Nisrinafatin. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Edukasi Nonformal* (2020), <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427/244>.
- Novrialdy, Eryzal. “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”, *Buletin Psikologi* vol. 27, no. 2, (2019), <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Moku, dan Shirley Y.V.I. Goni. “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat,” *Jurnal Holistik* vol. 13, no. 2 (April-Juni, 2020), <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>.
- Prasetyo, Aji, Wawan Shokib Rondli, dan Diana Ermawati. “Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio* vol. 9, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>.

- Rahma, Ulifa. *Bimbingan Karier Siswa*. Malang: UIN-Maliki Press, 2010.
- Romlah, Tatiek. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2006.
- S. Lemmens, Jeroen, Patti M. Valkenburg, and Jochen Peter. "Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescent," *Media Psychology* (2009), <https://doi.org/10.1037/t12857-000>.
- S. Young, Dr. Kimberly. "Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, and Treatment," *Innovations in Clinical Practice* vol. 17 (1999), <http://netaddiction.com/articles/symptoms.pdf>.
- Sagara, Satria dan Achmad Mujab Masykur. "Gambaran Online Gamer," *Jurnal Empati* vol. 7, no. 2 (April, 2018), <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>.
- Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga, 2003.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Sudiyono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perseda, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sukardi, Dewa Ketut. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Suplig, Maurice Andrew. "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar," *Jurnal*

*JAFFRAY* vol. 15, no. 2, (Oktober, 2017),  
<https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>.

Suprianta, Mamat. *Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi Orientasi Dasar Pengembangan Profesi Konselor*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.

Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* vol. 1, no. 1 (April, 2017),  
<http://portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22>.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa DEPDIKNAS. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.

Tohirin. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.

Umar, Husein. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.

W.S. Winkel dan M.M Sri Hastuti. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi, 2012.

Young, Kimberly, Molly Pistner, James O'Mara, and Jennifer Buchanan. "Cyber-Disorders: The Mental Health Concern For The New Millennium," *Cyber Psychology and Behavior* vol. 3, no. 5, (2000),  
<https://doi.org/10.1089/cpb.1999.2.475>.

Yusuf, Syamsu & Nani M. Sugandhi. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo, 2018.

Zendarto, Yusufroni dan Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa. “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa,” *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN* vol. 1, no. 1 (Mei, 2022), <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>.