

Daftar Pustaka

- APJII. (2018). *Survei APJII 2018*.
- Atmaji, R. D., & Maryani, I. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Literasi Sains Materi Organ Gerak Hewan Dan Manusia Kelas V Sd. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 2(1), 28. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v2i1.687>
- Bargh, J. A., & McKenna, K. Y. A. (2004). The Internet and Social Life. *Annual Review of Psychology*, 55(1), 573–590. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.55.090902.141922>
- Cormier, L.J. & Cormier, L. S. (2009). *Interviewing Strategies for Helpers* (7th ed.). Brooks/Code Publishing Company.
- Detria. (2013). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game*.
- Fausih, M., & Danang, T. (2015). Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan “Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)” Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Nengeri 1 Labang Bangkalan Madura. *Jurnal UNESA*, 01(01), 1–9.
- Iryanti Eka Anggraeni. (2020). Pengaruh Penggunaan Strategi Self-Management dalam Konseling Kelompok Terhadap Sikap Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas X IPA 2 di SMA Hang Tuah 4 Surabaya. *PD ABKIN JATIM Open Journal System*, 1(1 SE-Articles), 288–294. <https://doi.org/10.1234/pdabkin.v1i1.50>
- Kimberly S.Young, C. N. de A., & Helly Prajitno Soetjipto. (2017). Kecanduan Internet, Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan. In *Pustaka Pelajar*.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103.
- Lasmiyati. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Pengembangan Modul Pembelajaran*

- Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP*, 9(2), 161–174.
<https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077>
- 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)*, 3(2), 97–112.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nugrahanto, P. (2008). *Tips Memilih Game Untuk Anak*. Yrama Widya.
- Nursalim M. (2013). *Pengembangan media bimbingan dan konseling*. Akamedia.
- Primayuni, S., & Neviyarni. (2020). Effectiveness of group guidance services using self-management techniques to prevent addiction to online game use (in SMA Negeri 2 Sungai Limau). *Jurnal Neo Konseling*, 2(2), 1–8.
<https://doi.org/10.24036/00266kons2020>
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–116.
<https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Tjibeng Jap, Sri Tiatri, Edo Sebastian Jaya, M. S. S. (2013). *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*.
- Ulfa, M. (2017). Effect of Addiction Online Game Center. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.
- Wahyu Hapsari. (2019). *Pengembangan modul informasi bimbingan pribadi sosial peningkatan kemampuan penyesuaian diri siswa uji coba pada siswa SMK Negeri Satu Bantul*.
- Widyawati Lesmana. (2018). *MENGATASI KECANDUAN PERMAINAN (PDE DISORDER)*.
- Wijayanti, N. P. A., Damayanthi, L. P. E., Sunarya, I. M. G., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Untuk Siswa Kelas X Studi Kasus Di Smk Negeri

2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 184–197.
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8526>