

DAFTAR PUSTAKA

- Abdu Rahman, *Pengaruh Teknik Role Playing Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah Di Smk Negeri 1 Barru*, Vol. 6, No 2, Oktober 2019.
- Abdul Manab, *Menggagas Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta : Kalimedia, 2017),
- Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005)
- Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009),
- Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, A Plus Books, Jogjakarta, 2010,
- Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, A Plus Books, Jogjakarta, 2010,
- Ari Yanto, “*Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips*”, (Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 1 Januari 2015)
- Ari Yanto, metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips. Jurnal cakrawala pendas, Vol. 1, No. 1, 2015,
- Azizah Batubara, Risma Dina, Dkk, *Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Xi Di Smk Swakarya Binjai* (Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling Vol 11.No. 2, Oktober 2022)
- Burhan bugin, *Metologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013,
- Cahya Dian Ningrum, Skripsi “*Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah*”,
- Dewa Ketut Sukardi, “*Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*”, (Jakarta: Rieneke Cipta, 2008).
- Dewa Ketut Sukardi, “*Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*”, (Jakarta: Rieneke Cipta, 2008).
- Diana Kusuma Astuti SKRIPSI *Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Kecemasan Berbicara Di Depan Kelas Pada Siswa Kelas Vii G Mts Negeri 2 Banjarnegara Tahun Ajaran 2016/2017* .
- Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010),
- Dokumentasi Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan MTs NU Maslakul Falah.
- Dokumentasi Kesiswaan MTs NU Maslakul Falah.

- Dokumentasi Kurikulum MTs NU Maslakul Falah.
- Dokumentasi Letak Geografis MTs NU Maslakul Falah.
- Dokumentasi Organisasi Sekolah MTs NU Maslakul Falah.
- Dokumentasi Sejarah MTs NU Maslakul Falah.
- El-Hujjah Crew, NJ dalam GO, Edisi 13 majalah el-hujjah (Jawa Timur: El-hujjah Megazine,2011)
- Emria Fitri¹, Lira Erwinda² “konsep adiksi *game online* dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling ” Volume 4 Nomor 3, November 2018,
- Emria Fitri¹, Lira Erwinda² “konsep adiksi *game online* dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling ” Volume 4 Nomor 3, November 2018
- Fitrah Romadhoni Laily, Etik Sulistiyowati, ”mereduksi kecanduan *game online* melalui layanan konseling dengan teknik kontrak perilaku pada siswa xi rpl smk negeri 1 lumajang tahun ajaran 2018/2019”, *Jurnal HELPER, Vol 36 No 1 (2019)*,
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Handayani Tri “*Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*”
- Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra, Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016, Mei 2016.
- Hasil Wawancara Bapak Muh Nurul Furqon, S.Psi selaku kepala madrasah di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)
- Hasil Wawancara dengan Bapak Muh Nurul Furqon, S.Psi selaku kepala madrasah di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)
- Hasil Wawancara dengan Bapak Muh Nurul Furqon, S.Psi selaku kepala madrasah di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)
- Hasil Wawancara dengan Bapak Muh Nurul Furqon, S.Psi selaku kepala madrasah di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)
- Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammadun S.Pd selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)

- Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammadun S.Pd selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)
- Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammadun selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)
- Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammadun selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)
- Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammadun selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)
- Hasil Wawancara dengan Bapak Muhammadun selaku guru BK di MTs NU Maslakul Falah (tanggal 28 desember 2022 jam 10:40)
- Hasil wawancara dengan Charis Mazid siswa kelas VII (tanggal 28 desember 2022 pukul 10.45)
- Hasil wawancara dengan Muhlisun siswa kelas VII (tanggal 28 desember 2022 pukul 10.45)
- Hasil wawancara dengan Muhlisun siswa kelas VII (tanggal 28 desember 2022 pukul 10.45)
- Hasil wawancara dengan Nur Ihsan siswa kelas VII (tanggal 28 desember 2022 pukul 10.45)
- Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, and Ali Sudin, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*, vol. 1, no. 1 (2016),
- Junianti “*Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V Sdn 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021*”. (Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram 2021).
- Kardina, “*Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Kota Palopo*” (Skripsi Iain Palopo 2020)
- Krista Surbakti, “*Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*”(Jurnal Curere Vol. 01. 01 April 2017)
- Lexi J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2001),
- Mamat Suprianta, *Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi Orientasi Dasar Pengembangan Profesi Konselor*,(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2011),.
- Merita Ayu Lestari, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prilaku Agresif Pada Remaja*” Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Merdeka Jombang, 2018
- Muhammad Maftuh Ridlo, Skripsi “*Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Siswa Pecandu Game Online Di Ma Al-Muniroh Kecamatan Ujung Pangkah Gresik*” 2019,

- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009),
- Nashiratul Wahidah, *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Pengembangan Sikap Keagamaan Pada Anak Di Sd Muhammadiyah Terpadu Sendang Agung Lampung Tengah*, (Skripsi Iain Metro 2019),
- Nur Hasmi, skripsi, “Pengaruh Teknik Role Playing Dalam Layanan Konseling Kelompok Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru” Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Nurul Ramadhani Makarao, *Metode Mengajar dalam Bidang Kesehatan*, (Bandung: Alfabeta. 2009)
- Observasi dan Dokumentasi Visi Misi MTs NU Maslakul Falah.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*,(Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010),
- Peter Salim dan Yeni Salim, “ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (Jakarta:Modern English Press.,
- Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2004),
- Rahmat Anhak, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial di 4 Game Center di Kecamatan Klojen Kota Malang*, Januari 2014
- Ridwan Syahrhan, *ketergantungan game online dan penanganannya*, Juni 2015.
- Romadhon Egi Dwi Cahyo, Skripsi, “*Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*”
- Roza Mairistia, *Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang* (Skripsi Darussalam, Banda Aceh 2020)
- Salvian Fitri Setia, “*Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X Di Smk Muhammadiyah 2 Bandar Lampung*” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sanjaya Rahmat, *Perilaku Pecandu Game*, (Jakarta : Intan Persada Pers,2013),
- Santoso,S. *Statistik Multivariat Konsep & Aplikasi*. Jakarta: PT. Gramedia, 2010
- Sapto Irawan1, Dina Siska W “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*” Vol. 7, No. 1, April 2021

- Sapto Irawan1, Dina Siska W. “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*” (Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 7, No. 1, April 2021),
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung : Alfabeta, 2005),
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2014),
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Alfabeta: Bandung, 2013), 13
- Tri Handayani, “Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi kecanduan *Game Online* Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”. (Skripsi,Iain Raden Intan Lampung 2017)
- Uray Herlina *Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok* Ikip-Pgri Pontianak Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 2, No. 1, Juni 2015
- Whisnu Pradana, detiknews, <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun>. 25 february 2022.
- Young, The Mental Health Concern For The New Millennium, cyber Psychology & Behavior, (Cyber-Disorder, 2000)

