

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Gutji, N., Sekonda, F. A., & Harahap, N. H. (2022). Penerapan Layanan Penguasaan Konten Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs N 5 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 11312–11319. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I6.10241>
- Anindyta, P., & Suwarjo. (2014). Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Regulasi Diri Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 209–222. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2720>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Fitri, M., Fitri, M. J., & Nelwati, S. (2020). Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 1 Painan. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 6(2), 148–156. <https://doi.org/10.15548/atj.v6i2.2058>
- Fitriya, & Lukmawati. (2016). Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKES) Mitra Adiguna Palembang. *PSIKIS-Jurnal Psikologi Islami*, 2(1). <https://openrecruitment.radenfatah.ac.id/index.php/psikis/article/view/1058/892>
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2010). *Teori-teori Psikologis* (p. 202).
- Hurlock, E. B. (1996). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. In *Isti Widiyati, Jakarta: Erlangga*.
- Khairunnisa. (2020). *Regulasi Diri Pecandu Game Online Pada Pelajar SMAN 1 Rambah Rokan Hulu (Studi Deskriptif Kuantitatif)*. <https://repository.uir.ac.id/11705/>
- Kurniawati, I., Ayu Sekonda, F., Studi Bimbingan dan Konseling, P., & Jambi, U. (2022). Identifikasi Penyebab Kecanduan Bermain *Game online* pada Siswa SMA Negeri 1 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12266–12272. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V6I2.4413>
- Milfayetty, S. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Medan : Unimed Press.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.

<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

- Nurbaiti, N. (2020). Kecanduan Bermain *Game Online* Dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi di SD Azhari Cilandak Jakarta). *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, 3(01), 55–67. <https://jurnal.stitalamin.ac.id/index.php/alaman/article/view/40>
- Sanditaria, W., Fitri, S. Y. R., & Mardhiyah, A. (2012). Adiksi bermain *game online* pada anak usia sekolah di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang [*Online gaming addiction on school age children in online gaming café in Jatinangor Sumedang*]. *Students E-Journal*, 1(1), 1–15.
- Sidqi, R. A., Robbani, A. I., Agustin, A. Z., & Muttaqien, M. K. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Kesehatan Pada Siswa Kelas 7-I Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 19 Sawangan. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/15477>
- Srinikasari, A., Yulianti, A., Meirisa, S., Permana, S. A., & Uruk, F. H. (2024). Efektivitas layanan penguasaan konten menggunakan teknik *problem based learning* untuk meningkatkan *self regulated learning* siswa. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(2), 28–33.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop kecanduan game online mulai sekarang mengenal dampak ketergantungan pada game online serta cara mengurangnya*. Madiun: Unipma Press
- Wahyuni, T. (2019). Penerapan Layanan Penguasaan Konten Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Busana Melalui Media Mind Mapping Pada Peserta Didik Kelas XII SMKN 2 Boyolangu Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Refleksi Pembelajaran (JRP)*, 4(2), 35–42. <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JRP/article/view/341>
- Wijaya, Y. (2022). Mereduksi kecanduan game online melalui konseling individu dengan teknik kontrak perilaku pada peserta didik di SMP Negeri 19 Bandar Lampung. [http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/21145%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/21145/1/SKRIPSI 1-2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/21145%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/21145/1/SKRIPSI%201-2.pdf)
- Yamin, Martinis. (2013). Strategi & metode dalam model pembeajaran. Jakarta : Referensi (GP Press Group)
- Yudhiarti, N. P. (2021). *Regulasi diri dalam belajar siswa SD di masa pembelajaran daring*. 1(1), 50–55.