

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, s., (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta
- Arisantoso, A., & Irfan, M. (2023). Peran Multimedia dalam Sosial Media untuk Membantu Pengambilan Keputusan Di Coffee Shop. *Jurnal GENIEMAS: Generasi Teknologi Melayani Masyarakat*, 17-22.
- Aryani, I. K. (2022). *Game Online Mobile Legends VS Perkembangan Kepribadian Peserta Didik*. *PRIMARY*, 1(4), 228-241.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Pelajar.
- Baidlowi, M. R. (2019). *Profil Penggunaan Game Online*. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(3), 270-290.10(3), 270-290.
- Fitri, A. S., & Widiningsih, T. (2016). *Analisis Dampak Kecanduan Game Online pada Perilaku Sosial Remaja*. *Jurnal Psikologi*, 30.
- Fitri, E., Erwinda., 2018. *Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*. 4 (3): 211-219.
- Immanuel, N., 2009. *Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online Dan Yang Tidak Kecanduan Game Online*. *Skripsi*. Depok: Fakultas Psikologis Universitas Indonesia.
- Juntika, R. (2024) *Bimbingan dan Konseling Pribadi: Pendekatan dalam Pengembangan Individu Pengembangan Karakter Anak-anak Santri Melalui Program Ruang Ramah Konseling*. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia).(2022). Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan). di akses pada 10 Desember. 2020. <https://kbbi.web.id/didik>.
- Kurniawati, Y. (2020). *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series 3 (3) (2020) 1843-1847 Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. 3(3), 1843–1847. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

- Mahaly, S. (2021). Efektivitas Pelaksanaan Layanan Bimbingan Pribadi Oleh Guru Bimbingan Konseling. *Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24014/ittizaan.v4i1.13238>
- Natasyah, Putri Ayu, Zulaecha Ngiu, and Asmun W. Wantu (2024). "Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Bokat." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7.3 64046412.
- Nurmaya, A., Sarbudin, S., Amiruddin, A., & Indah, S. (2023). Pengaruh Bimbingan Pribadi Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada SMA Negeri 1 Palibelo. *Guiding World (Bimbingan Dan Konseling)*, 6(2), 192-200.
- Pratiwi, E. Y. R., Rochmania, D. D., Asmarani, R., & Edi, M. B. (2019). Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar. *LPPM Unhasy Tebuireng Jombang*.
- Prayinto., (2018). *Konseling Profesional Yang Berhasil: Layanan Dan Kegiatan Pendukung*. Depok: Rajawali Pers
- Prayitno, & Amti, E. (2004). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Reza, R. M., & Mulawarman, M. (2021). Efektivitas konseling kelompok online pendekatan behavior teknik self management untuk mengurangi kecenderungan kecanduan game online siswa. *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling*, 2(1), 22-30.
- Ridwan Syahrhan. (2015). Profil tingkat penggunaan *game online* peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 bandar Sribhawono. Diakses pada tanggal 4 Desember 2019 dari situs [https:// media. netiti.com /media/ publications/ 126509ID-ketergantungan-online-game-dan penangana.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/126509ID-ketergantungan-online-game-dan-penangana.pdf).
- Samsudin, (2023). Dampak game online terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Totikum dalam tinjauan manajemen Pendidikan islam. *Journal of Educational Management and Islamic Leadership (JEMIL)*, 2(01), 77-92.

- Sanjaya, A.B. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII UPTD SMP Negeri 11 Kota Kupang Tahun Pelajaran 2024/2025. Skripsi.
- Sudaryono. (2019). *Metode Penelitian*. Jakarta. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono., 2019. *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, S. (2018). *Pelaksanaan Bimbingan Konseling Islam untuk Mengembangkan Self Efficacy dalam Pemilihan Karir Siswa SMK Islam Bojong* (Doctoral dissertation, IAIN Pekalongan).
- Thalar, H. L., & Mudjjanti, F. (2015). Pengaruh Layanan Bimbingan Pribadi Dan Konsep Diri Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa. *Educatio Vitae*, 2(1).
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak. *Dialektika Masyarakat : Jurnal Sosiolog*, 2(2), 71–80.
- ULlfa, M., & Risdayati, R. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes *Game Center* Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurna Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 4(1), 1–13.
- Yee, N, (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively- Multi –User *online* Graphical Environments. :Teleoperators and Virtual Environments.15,309-329.
- Yuansah, , & Rosita, T. (2022). Profil Kecanduan Game Di SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut. *Fokus: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 4(1), 66-72.
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83-91.
- Yunus, H. A. K. (2019). Keefektifan Bimbingan Pribadi dalam Memecahkan Masalah Siswa Kurang Adaptasi Di SMP Negeri 1 Tanete Rilau.

Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 6(2), 1–9.
<https://jurnal.stkipmb.ac.id/index.php/bkmb/article/view/15>.
Yusuf, Syamsu. (2006). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. PT Remaja
Rosdakarya.



**UPT. PERPUSTAKAAN PUSAT
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA KUPANG**

Nomor Pokok Perpustakaan: 5371002D2020114

Jl. Prof Dr. Herman Johanes, Penfui Timur, Kupang Tengah, Kab. Kupang.

Website: <https://perpustakaan.unwira.com/> e-mail: lib.unwira@gmail.com

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1320/WM.H16/SK.CP/2025

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Yasinta Gonda beka
NIM : 11121064
Fakultas/Prodi : Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Bimbingan dan Konseling
Dosen Pembimbing : 1. Dra.Dhiu Margaretha,M.Pd
2. Drs. Yohanes Demon Doni,M.Si
Judul Skripsi/Thesis : **PROFIL PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS VLLL SMP KATOLIK ADISUCIPTO KUPANG TAHUN PELAJARAN 2025/2026 DAN IMPLIKASINYA BAGI BIMBINGAN PRIBADI**

Skripsi/Thesis yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar 11 (Sebelas)%.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 17 Desember 2025

Kepala UPT Perpustakaan,


Damienus Dami, S.Ptk.