

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. (2020). *Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMAN 1 Kotamobagu*. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Ali, N. (2020). *Pengaruh Teknik Self-Management Untuk Mengurangi Perilaku kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Xi Di Man Pinrang*. Makassar : Bimbingan Konseling UNM
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). *Kecanduan Game Online Mobil Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar*. *Jurnal Patriot*, 2(4). <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i4.733>
- Andoyo, A. (2021). *Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal PKM Pemberdayaan Masyarakat*. 2(3), 89-95.
- Andri, Arif Kustiawan, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online*. Jawa Timur : Media Gravika
- Anti, Erman dan Prayitno. (1999) . *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ariati, J. (2015). *Antisipasi Kecanduan Game Online bagi Siswa SMK dengan Gaming Addiction Awereness Programme (GAME)*. *Jurnal Info: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 17(1). <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/info/article/view/1059>
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2009). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Brian, D., & Wiemer-Hastings, J. (2005). *Addiction to the internet and online gaming*. *Journal cyberpsychology and behavior*, 8, 2.
- Brown, I. (1997). *A Theoretical Model of the Behavior Addictions*. Chichester, United Kingdom: John Wiley.
- Cormier, Cormier. (1985). Online at http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/BK-Psikologi/article/Self_Managemement/8491
- Darminto, Eko. (2007). *Teori-teori Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.

- Dembo, Myron H. (2004). *Motivation and learning strategies for college success: a self-management approach*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc
- Detria (2013). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Ketergantungan Game online*. Bandung : UPI.
- Ernawati, renatha. (2019). *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta : Universitas Kristen Indonesia
- Fazillah, P et.al. (2022). *Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Ketergantungan Game Online Pada Siswa*. Education Enthusiast: Jurnal Pendidikan dan Keguruan. 2(1), 14-21.
- Ghozali, Imam. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Griffiths, M. (2009). *Online Computer Gaming: Advice for parents and teachers*. Journal Psychology & Health, 27 (1): 32-35
- Hanifaturohmah, Z., & Widyarto, W. G. (2022). *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Perilaku Konsumtif Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Trenggalek: The Effect of Group Counseling With Self-management Techniques To Reduce Consumptive Behavior in Class XI Social Sciences SMAN 2 Trenggalek*. Anterior Jurnal, 21(2), 101-113.
- Hardanti, Harvien Amellia et.al. (2013). *Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah*. Jurnal Penelitian Humaniora, Vol.1.3
- Itsnan Mauludi Amin, N. D. N. (2018). *Perancangan Card Game Sebagai Media Interaktif Mengenai Edukasi Game Online*. In e-Proceeding of Art & Design (Vol. 5, hal. 1–8).
- Komalasari, Gantina et, al. (2011). *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Koo, Wati, Choong, Hea. (2011). *Internet Addicted Kids and South Korean Government Efforts: Boot-camp Case*. Journal of cyberpsychology, behavior, and social networking. doi:10.1089/cyber.2009.0331. diakses pada 18 februari 2020.
- Laili, F. M., & Nuryono, W. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Ketergantungan Game online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*. 66. Jurnal BK. Volume 05 nomor 01 65-72

- Masya, Hardiansyah. Dian Adi Candra. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Ketergantungan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Bimbingan Dan Konseling, Volume 03, Nomor 1.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Ng, Brian, & Wiemer-Hastings, P. (2005). *Addiction to the internet and online gaming*. *Cyberpsychology and Behavior*, 8(2), 110-113.
- Ngafifi, Moh. (2014). *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi. Vol 2. No 1, 33-47
- Ni Pipi Suwardani, et.al. (2014). *Penerapan Konseling Behavioral Dengan Teknik Self Management Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas VIII B3 SMP Negeri 4 Singaraja*". eJurnal Undiksha, Volume 2, No. 1.
- Nurdilla, N. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja*. https://jom.unri.ac.id/index.php/J_OMPSIK/article/view/21007 . Diakses pada 18 februari 2020.
- Nursalim, Mochamad. (2013). *Strategi Dan Intervensi Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Nurzaakiyah, sitti dan Nandang Budiman. (2013). *Teknik Self-Management dalam Mereduksi Body Dymorphic Disorder*. Jurnal. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Prayitno. (2004). *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Padang: BK FIP.
- Prayitno. (1999). *Panduan kegiatan pengawasan bimbingan konseling di sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Putra, Syahrman. (2020). *Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Ketergantungan Game Online Siswa Kelas Viii C Smp N 17 Kota Bengkulu*. CONCILLA (Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling). 3 (3) : 262-270.
- Reza, R. M., & Mulawarman, M. (2021). *Efektivitas Konseling Kelompok Online Pendekatan Behavior Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kecenderungan Ketergantungan Game Online Siswa*. Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling. 2(1), 22–30.

- Rondo, Wungou, & Onibala. (2019). *Hubungan Kecanduan Game online dengan perilaku agresif siswa di SMA N 2 Ratahan*. *EJurnal Unsrat*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/24324/23992> . Diakses pada 18 februari 2020.
- Santika, lilis. (2019). *Efektifitas Teknik Self Management Dalam Menangani Ketergantungan Game Online Remaja Di Desa Patoloan Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara*. Palopo : IAIN Palopo
- Singarimbun, Masri dan Effendi, Sofyan. (2001). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta. LP3ES.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung :Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung :Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suplig, M. A. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177–200.
- Syahrani, R. (2015). *Ketergantungan Game online dan Penanganannya*. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol 1.No 1.84-92
- Syahril dan Riska Ahmad. (1986). *Pengantar Bimbingan Dan Konseling*. Padang. Angkasa Raya
- Tampubolon, S. (2019). *Gambaran Konsep Diri Siswa Pengguna Game Online*. Medan : Univ. Darma Agung
- Thomas Lickona. 1992. *Educating for character*. New York : Bantam books.
- WHO. (2018). *WHO Resmi Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental*. WHO Press
- Winkel W.S, Sri Hastuti. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi
- Winkel, W.S. (1997). *Bimbingan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta : Grasindo
- Yee, N. (2007). *Motivations of play in online games*. *Journal of CyberPsychology and Behavior*. Vol. 9, 772–775.

Young K.S. , (2017). *Ketergantungan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

