

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtias, S. W. (2017) 'Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online', *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), pp. 28–40. doi: 10.33373/kop.v4i1.1121.
- Ainur Khoiriyah, W. N. (2014) 'Pengembangan Buku Panduan Keterampilan Belajar bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama'.
- Alamri, N. (2015) 'LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK SELF MANAGEMENT UNTUK MENGURANGI PERILAKU TERLAMBAT MASUK SEKOLAH', 1(1).
- Ali, N. (2020) 'Pengaruh Teknik Self-Management Untuk Mengurangi Perilaku Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Xi Di Man Pinrang'.
- APJII (2018) 'Data pengguna internet, Digunakan untuk bermain game online'.
- Aribowo Prijosaksono, mardianto marlan (2003) 'Dua Belas Langkah management diri'.
- Asahar Johar, Eko Risdianto, D. A. F. I. (2014) 'PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA BIDANG STUDI BAHASA INGGRIS DI KELAS VII SMP NEGERI 1 KOTA BENGKULU DENGAN MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL', *Rekursif*, 2(1), pp. 1–9.
- Azhar, Fitriani, E. and Nurasyah (2020) 'Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Disiplin Mahasiswa BK', *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 5(2), pp. 34–38. doi: 10.21067/jki.v5i2.4172.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., S., S., Daepfen, J. B., Simon, O., ... Gmel and G. (2016) 'Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users.', *Addiction*, 111(3), pp. 513–522.
- Borg, W.R & Gall, M. . (1983) *Educational Research: An Introduction*. Fifth Edit.

New York and London: Longman.

Budiyani, K. and Abdulah, S. M. (2016) 'Self management training to treat online game addiction', *Asean Conference 2nd Psychology & Humanity*, (2013), pp. 796–801.

cahya, gunawan, M. (2022) 'HUBUNGAN SELF MANAGEMENT DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE SISWA KELAS XI DI SMAN 1 PRAYA BARAT KABUPATEN LOMBOK PENDAHULUAN Perkembangan teknologi pada saat ini semakin pesat , yang ditunjang dengan penggunaan internet . Adapun internet saat ini menjadi kebu', 3(1), pp. 88–94.

Chen, Y. C. *et al.* (2005) 'An analysis of online gaming crime characteristics', *Internet Research*, 15(3), pp. 246–261. doi: 10.1108/10662240510602672.

Cormier, L.J. & Cormier, L. S. (2009) *Interviewing Strategies for Helpers*.

Daniel L. King dan Paul H. Delfabbro (2019) 'INTERNET GAMING DISORDER'.

Durorin Humairo, Drs. Moch. Nursalim, M. S. (2018) 'PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN STUDI LANJUT UNTUK SISWA SMA KELAS XI', *UNESA*.

Fitri, E., Erwinda, L. and Ifdil, I. (2018) 'Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling', 4(November), pp. 211–219.

Fitriani, D. D. Pandini, J. K. R. Chasani, S. (2021) 'Korelasi Kontrol Diri Dengan Kecanduan Online Game Pada Remaja', *Nursing Analysis: Journal Of Nursing Reasearch*, 1(1), pp. 1–8.

Ganesha (2014) 'SELF MANAGEMENT UNTUK MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA KELAS VIII B3 SMP NEGERI 4 SINGARAJA Universitas Pendidikan Ganesha', (1).

Gantina Komalasari & Eka Wahyuni (2011) *Teori dan Teknik Konseling*, Jakarta:

PT Indeks. doi: 10.34005/guidance.v17i02.1173.

Ghuman, D. and Griffiths, M. D. (2012) 'A Cross-Genre Study of Online Gaming: Player Demographics, Motivation for Play, and Social Interactions Among Players', *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), pp. 13–29. doi: 10.4018/ijcbpl.2012010102.

Hadisaputra, H., Nur, A. A. and Sulfiana, S. (2022) 'Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), pp. 391–402. doi: 10.47709/educendikia.v2i02.1690.

Hajhosseini, M., Gholamali-lavasani, M. and Beheshti, M. (2017) 'Effectiveness of Group Counseling based on Reality Therapy on Academic Procrastination and Behavioral Self-Regulation of Students Abstract', (3).

Hartati, H. A. dan A. (2018) 'IMPLEMENTASI BUKU PANDUAN PELATIHAN SELF ADVOCACY SISWA SMP UNTUK KONSELOR SEKOLAH', *Paedagogy*, 5, pp. 65–71.

Hayadi, N. B. (2021) 'Perilaku menyimpang remaja yang kecanduan game online di Rt 49 kelurahan Sidodadi', *eJournal Sosiatri-Sosiologi*, 9(1), pp. 30–41.

Jannah, M. (2017) 'Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam', *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 1(1), pp. 243–256. doi: 10.22373/psikoislamedia.v1i1.1493.

K.V. Petrides, A. F. (2000) 'On the dimensional structure of emotional intelligence', *Personality and Individual Differences*, 29, pp. 313–320.

Kardefelt-Winther (2017) 'Conceptualizing internet use disorders: Addiction or coping process? Psychiatry and Clinical Neurosciences', *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, pp. 459–466.

Kartilah (2018) 'Upaya Meningkatkan Self Concept Siswa Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Tehnik Homeroom Pada Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Ambarawa, Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran

2017/2018', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 13(April), pp. 15–38.

Khotimah, B. K. (2018) 'Pengaruh Konseling Individu Dengan Teknik Self-managemet Kelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung'.

Kompas.com (2022) 'Kecanduan game online membuat remaja ini melakukan aksi pencurian kotak amal'.

Kusumadewi, T. N. (2009) 'Hubungan antara kecanduan...,Theodora Natalia Kusumadewi, FPsi UI, 2009', pp. 8–22.

Lam L.T. (2014) 'Internet gaming addiction, problematic use of the internet, and sleep problems: a systematic review.', *Current psychiatry reports*, 16(4), pp. 1–9.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. and Peter, J. (2016) 'Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents Development and Validation of a Game', 3269(October). doi: 10.1080/15213260802669458.

Liputan6.com (2022) 'Pembunuhan bocah di picu kecanduan Game Online'.

Männikkö, N., Billieux, J. and Käriäinen, M. (2015) 'Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults', *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), pp. 281–288. doi: 10.1556/2006.4.2015.040.

Megantari, N. P., Antari, N. N. M. and Dantes, N. (2014) 'Penerapan Konseling Behavioral Dengan Self Management Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Kelas X Mia-4 Sma Negeri 3 Singaraja', *e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konselng*, 2(1), p. 1.

Novrialdy, E. (2019) 'Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya', *Buletin Psikologi*, 27(2), p. 148. doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.

Novrialdy, E., Nirwana, H. and Ahmad, R. (2019) 'High School Students

Understanding of the Risks of Online Game Addiction’, *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), p. 113. doi: 10.32698/0772.

Nungdyasti, D. R. and Nuryono, W. (2019) ‘Penerapan Konseling Kelompok Perilaku Dengan Strategi Pengelolaan Diri (Self-Management) Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Sidoarjo’, *Bimbingan Dan Konseling*, 9(3), pp. 45–54.

Nurdilla, N. (2018) ‘Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur Remaja’, *Jurnal*, 5(2), pp. 120–126.

Nurhidayatullah, N. (2017) ‘Pengaruh Teknik Self-Management Dalam Mengatasi Siswa Yang Mengalami Kecanduan Game Online Di Smp Negeri 17 Makassar’, *Al-Qalam*, p. 116. doi: 10.31969/alq.v23i1.377.

oblinger (2008) *Educating the next generation, Science and Justice*. doi: 10.1016/j.scijus.2008.03.007.

Prasetyo, D. D. (2021) ‘Peran Bimbingan Kelompok Teknik Self-Management Dalam Mengurangi Agresifitas Remaja’, *Advice: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(2), p. 146. doi: 10.32585/advice.v2i2.853.

Prastyo, Y. (2017) ‘Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik’, *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), pp. 138–148. doi: 10.21831/elinvo.v2i2.17307.

Prayitno (2017) *konseling profesional yang berhasil; Layanan dan kegiatan pendukung*. Jakarta: Rajawali Pers.

Retnowulan, D. A. and Warsito, H. (2013) ‘Penerapan Strategi Pengelolaan Diri (Self Management) Untuk Mengurangi Kenakalan Remaja Korban Broken Home’, *Jurnal BK UNESA*, 3(1), pp. 335–340.

Rismi, R., Yusuf, M. and Firman, F. (2022) ‘Bimbingan kelompok untuk mengembangkan pemahaman nilai budaya siswa’, *Journal of Counseling, Education and Society*, 3(1), p. 17. doi: 10.29210/08jces149300.

- Salimah, N. and Zukdi, I. (2020) 'Dampak Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 12 Padang', *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 6(2), pp. 128–138. doi: 10.15548/atj.v6i2.2127.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019) 'Game mobile learning'.
- Sholihah, S. A. N. (2022) 'Pengaruh Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik', *Ristekdik : Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(2), p. 201. doi: 10.31604/ristekdik.2022.v7i2.201-208.
- Sukardi, D. K. (2003) *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Kelompok di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sururi, S., Sa'ud, U. S. and Suryana, A. (2017) 'Studi Efektivitas Penilaian Kinerja Kepala Smp Negeri', *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 13(2). doi: 10.17509/jap.v23i2.5643.
- Syahrman, A. A. P. (2020) 'Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas Viii C Smp N 17 Kota Bengkulu', 3(3), pp. 262–270.
- Tamsisva, D. (2017) 'Management Untuk Meningkatkan Pemahaman'.



UNUGIRI



UNUGIRI