

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., Karneli, Y., & Artikel, S. (n.d.). *KECANDUAN GAME ONLINE: PENANGANANNYA DALAM KONSELING INDIVIDUAL*. <https://uia.e-journal.id/guidance>
- Alamri, N. (2015). LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK SELF MANAGEMENT UNTUK MENGURANGI PERILAKU TERLAMBAT MASUK SEKOLAH (Studi Pada Siswa Kelas X SMA 1 Gebog Tahun 2014/2015). *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/jkg.v1i1.259>
- Ali, N. (2020). *Pengaruh Teknik Self-Management Untuk Mengurangi Perilaku Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Xi Di Man Pinrang*. [http://eprints.unm.ac.id/17461/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/17461/1/Nurhidayah Ali.pdf](http://eprints.unm.ac.id/17461/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/17461/1/Nurhidayah%20Ali.pdf)
- Anggraeni, I. E. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI SELF-MANAGEMENT DALAM KONSELING KELOMPOK TERHADAP SIKAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS X IPA 2 DI SMA HANG TUAH 4 SURABAYA*.
- Arief Budiman, Bobby Surya Putra, Rumi Tri Hastani, & Karmila. (2022). Gambaran Prestasi, Ansietas, Kualitas Tidur dan Motivasi Belajar Remaja yang Kecanduan Game Online: Literature Review. *ProHealth Journal*, 19(2), 46–54. <https://doi.org/10.59802/phj.202219262>
- Azhar, Fitriani, E., & Nurasyah. (2020). Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Disiplin Mahasiswa BK. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 5(2), 34–38. <https://doi.org/10.21067/jki.v5i2.4172>
- Cahayani, F. (2021). Effectiveness Of Group Guidance With Self Management Technique to Minimise Online Game Addiction in Class X Student of SMAN 2 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 151–159.
- 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. *Journal of Mandalika Literature*, 3(1), 88–94.
- Cormier, S., Nurius, P. S., & Osborn, C. J. (2009). *Interviewing and Chage Strategies for Helpers: Fumdamental Skills and Cognitive-Behavioral Interventions* (S. Dobrin (ed.); sixth). Nelson Education, Ltd.
- Dewany, R., Hariko, R., & Karneli, Y. (2023). Teknik Penstrukturan Dalam Layanan Konseling Individual. *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(2), 62–69.
- Elvina, S. N. (2019). Teknik Self Management dalam Pengelolaan Strategi Waktu

- Kehidupan Pribadi Yang Efektif. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1058>
- Engsi. (2019). *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pubg Di Sma Negeri 2 Luwu*. 1–23.
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Fazillah, P., Fadhli, T., & Fitri, M. (2021). Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa. *Online) Education Enthusiast: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(2), 14.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. H. D. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56.
- Fitrajaya, R. R., Utomo, I. P., & Handayani, L. (2022). Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 4(2), 102–113. <https://doi.org/10.12928/promkes.v4i2.5651>
- Handayani, T. S. (2023). *BUKU PANDUAN PELATIHAN TEKNIK SELF MANAGEMENT*.
- Hapiyansyah, M. (2023). Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja : The Negative Impact of Online Gaming on Adolescents. *Prosiding SAINTEK*, 2(1), 103–108. <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/SAINTEK/article/view/2141>
- Hasanah, I., Sa'idah, I., Fakhriyani, V. D., & Aisa, A. (2022). *Bimbingan Kelompok Teori dan Praktik*.
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Learning Society: Jurnal CSR* ..., 3(1), 20–28. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/lis/article/view/1148%0Ahttps://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/lis/article/download/1148/763>
- Hidayanto, D. K., Rosid, R., Nur Ajjah, A. H., & Khoerunnisa, Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Telpn Pintar (Smartphone) pada Remaja (Literature Review). *Jurnal Publisitas*, 8(1), 73–79. <https://doi.org/10.37858/publisitas.v8i1.67>
- Hidayat, A. (2020). Bimbingan Konseling Islam Evaluasi Program Bimbingan dan Konseling. *AL-IRSYAD : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(1), 143.
- Jannah, N., Ade Ariani, W., & Sari, W. K. (2022). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Self-Management Terhadap Intensitas Kecanduan Game. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(3), 628–634. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i3.411>

- Kibtyah¹, M., Naqiya², C., Niswah³, Z., Putri, S., & Dewi, R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. In *Counseling As Syamil* (Vol. 03, Issue 1).
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). *Internet Gaming Disorder* (1st ed.). Nikki Levy. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/C2016-0-04107-4>
- KompasTV, J. (2021). *Ketagihan Game Online, 3 Remaja Curi Motor Hingga Dihajar Warga*. Kompas TV. <https://www.kompas.tv/article/241475/ketagihan-game-online-3-remaja-curi-motor-hingga-dihajar-warga>
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16.
- Männikkö, N., Billieux, J., & Käätäriäinen, 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), 281–288. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.040>
- Mardison, S. (2016). Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Sosialisasi Peserta Didik. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 2(2), 29–44.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). *EFEKTIFITAS PELATIHAN SELF MANAGEMENT SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN SELF REGULATED LEARNING SISWA KELAS VII MTS SUNAN AMPEL PARE*. 3(1), 20–45.
- Muhammad Reza, R., & 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. <https://doi.org/10.36728/cijgc.v2i1.1432>
- Novitasari, Z., & Cahyaningrum, V. D. (2021). Penerapan Teknik Self-Management Untuk Mereduksi Stres Akademik Mahasiswa UNUGIRI Bojonegoro Pada Masa Pandemi Covid-19. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8(2), 147–155. <https://doi.org/10.29407/nor.v8i2.15795>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). Pemahaman Siswa SMA Tentang Risiko Kecanduan Game Online. *Jurnal Neo Konseling*, 2(2), 113–119.
- Nungdyasti, D. R., & Nuryono, W. (2022). Penerapan Konseling Kelompok

- Perilaku dengan Strategi Pengelolaan Diri (Self-Management) untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Sidoarjo. *Unesa*, 9(3), 45–54.
- Padil, & Nashruddin. (2021). Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa Di Sekolah. *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 25, 25–36.
- Pahlevi, R. (2022). *Penggunaan Internet Paling Meningkat di Kalangan Remaja, Ini Penyebabnya*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penggunaan-internet-paling-meningkat-di-kalangan-remaja-ini-penyebabnya>
- Pelawi, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87–101. <https://doi.org/10.53687/sjtpk.v3i1.68>
- Prasetyo, D. D. (2021). Peran Bimbingan Kelompok Teknik Self-Management Dalam Mengurangi Agresifitas Remaja. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 146. <https://doi.org/10.32585/advice.v2i2.853>
- Prayitno, Afdal, Ifdil, & Ardi, Z. (2017). *LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK & KONSELING KELOMPOK* (Y. Sartika (ed.); Cet. 1). Penerbit Ghalia Indonesia.
- prof. dr. sugiyono. (2018). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Purnamingtyas, K. (2020). Penerapan Konseling Kelompok Self-Management Terhadap Rendahnya Perilaku Sopan Santun Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Papar PENERAPAN KONSELING KELOMPOK SELF-MANAGEMENT TERHADAP RENDAHNYA Abstrak Penerapan Konseling Kelompok Self-Management Terhadap Rendahn. *Jurnal BK UNESA*, 1–16.
- Rahmah, A. (2021). Jurnal pelayanan bimbingan dan konseling program studi bimbingan dan konseling fkip universitas lambung mangkurat. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 60–68. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jpbk/article/download/1519/1204>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Ramadhan, P. (2022). *Demi Game Online, 2 Pemuda di Tanjungbalai Bobol Kios Tetangga*. DetikSumut. <https://www.detik.com/sumut/hukum-dan-kriminal/d-6110456/demi-game-online-2-pemuda-di-tanjungbalai-bobol-kios-tetangga>
- Rismi, R., Yusuf, M., & Firman, F. (2022). Bimbingan kelompok untuk mengembangkan pemahaman nilai budaya siswa. *Journal of Counseling, Education and Society*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.29210/08jces149300>
- Romlah, T. (2018). *TEORI DAN PRAKTEK BIMBINGAN KELOMPOK* (Cet. IV).

Universitas Negeri Malang.

- Santika, L. (2019). *EFEKTIFITAS TEKNIK SELF MANAGEMENT DALAM MENANGANI*.
- Setia, S. F. (2019). *Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama untuk mencegah kecanduan game online pada siswa kelas x di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung*. 1(69), 5–24.
- Sitompul, D. N. (2015). Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa dalam Menolong Teman di SMA Negeri 1 Rantau Utara T.A 2014/2015. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. 27). Alfabeta, Bandung.
- Sumberrejo, S. N. (2023). *Sejarah SMK Negeri Sumberrejo*. <https://www.smknsumberrejo.sch.id/sejarah>
- Sundari, S., Santosa, H., & Sumiyem, S. (2022). Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan ClieN Centered Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Sirah Pulau Padang. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 350–358. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v3i2.146>
- Suryaning, M., & Kholisna, T. (2023). Pelatihan Self Management Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa. *Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi*, 3(2), 41–56. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v3i2.2189>
- Swara, H. Y., . S., & Yulianti, P. D. (2020). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Self-Management Terhadap Prokrastinasi Akademik. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 77. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24885>
- Syarifah, A., Ilmu Kesehatan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, F., Juanda No, I. H., Putih, C., Ciputat Tim, K., & Tangerang Selatan, K. (2022). FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KECANDUAN MEDIA SOSIAL PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KESEHATAN UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA. In *Edu Dharma Journal: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 06). <http://openjournal.wdh.ac.id/index.php/edudharma>
- Tamsisva, D. (2017). *MANAGEMENT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN*.
- Vania, N. R., Supriatna, E., & Fatimah, S. (2019). Penerapan Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Management Dalam Rangka Pengelolaan Stres Akademik Peserta Didik Kelas Viii Smp. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(6), 250. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i6.3541>
- Wicaksono, G., Naqiyah, N., Ag, S., Pd, M., & Konseling, B. (2013). Penerapan

Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia Smk Ikip Surabaya. *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1, 61–78.

Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>

wulandari, M., & Khumaidatul Umaroh, S. (2020). Pengaruh Efikasi Diri Dan Kontrol Diri Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda the Effect of Self Efficacy and Self Control on Academic Procrastination At Students University 17 August 1945 Samarinda. *Jurnal Psikologi*, 3(1), 35–43.



UNUGIRI