

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwinata, N. (2023). *Bimbingan konseling Islam dengan teknik self-management dalam menangani kecanduan game online: studi kasus pada siswa kelas X SMAN 3 Rangkasbitung, Banten*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*. Vol. 14 No. 1 Hal. 15-30.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Ayuningtyas, I.N (2024). *Penerapan Konseling Kelompok Teknik Self Talk Untuk Mereduksi Kecemasan Berbicara di Depan Umum Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Madiun*. Skripsi tidak diterbitkan. Madiun: Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Madiun.
- Byeon H. *Effectiveness of non-invasive interventions for internet gaming disorder: A meta-analysis of randomized controlled trials*. *World J Psychiatry* 2025; 15(11): 110759
- Fahmi, N. N., & Slamet, S. (2016). Layanan Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMK Negeri 1 Depok Sleman. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 13(2), 69-84.
- Fazillah, P., Teuku, F., Muqarromah F. (2022). Efektivitas Pelaksanaan Konseling Kelompok dengan Teknik *Self-Management* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa SMA Negeri 1 Sakti. *Jurnal Educandumedia*. Vol. 2 No. 1 Hal. 1-13.
- Febrianti, D., Nauli, F. A., & Rahmalia S. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online Terhadap identitas diri Remaja. *Jurnal keperawatan Jiwa*. 4(1): 50-56
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(3), 211-219.
- Folastri, S. & Itsar, B. R. (2016). *Prosedur Layanan Bimbingan & Konseling Kelompok*. Bandung: Mujahid Press
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 (9th ed.)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Griffiths, M. (2005). *A 'Components' Model of Addiction Within A Biopsychosocial Framework. Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Hairlia, K. N., dkk. (2024). Konsep Dasar Konseling Kelompok: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia. Vol. 1 No. 2 Hal. 1-4*.
- Hasnida N.L.L. (2016). *Konseling Kelompok*. Jakarta: Kencana.
- Hurlock, E. B. (2011). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Junaedi, J., & Wahab, A. (2023). Hipotesis penelitian dalam kesehatan. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan*, 6(2), 142-146.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). *Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Kominfo
- Kustiawan, A., & Andy, W. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA
- Millah, A. S, dkk. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa. Vol. 1 No. 2 Hal. 140-154*
- Munawaroh, D. M., & Handoyo, P. (2026). Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Ilmu Sosial*, 12(1), 1-7
- Nasution, H. F. (n.d.). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif*. Diakses dari <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/Al-masharif/article/download/721/633>
- Prasetiawan, H. (2016). Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2), 115–123.
- Pratama, A., & Wijaya, H. (2019). Faktor Risiko Kecanduan Game Online pada Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional*, 14(1), 33-40.
- Putri, A. D., & Halimah, L. (2022). Pengaruh Kecemasan Sosial terhadap Internet Gaming Disorder (IGD) pada Remaja. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, *2*(3), 485-491. <https://doi.org/10.29313/bcps.v2i3.3100>
- Reza R.M & Mulawarman. (2021). Efektivitas Konseling Kelompok Online Pendekatan Behavior Teknik *Self-Management* Untuk Mengurangi

Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Siswa. *Indonesia Journal of Guidance and Counseling*. Vol. 2 No. 1 Hal. 22-30.

Saifudin, A. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Jakarta: Kencana

Sanaky, M. M., La Moh, S., Henrietta, D. T. (2021). Analisis Faktor-faktor Penyebab Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*. Vol. 11 No. 1 Hal. 432-439

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: CV 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.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *JURNAL CURERE*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>

Suryanti, T., dkk. (2021). Tingkat Kecanduan Game Online pada Siswa SMP di Kota Surabaya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 10(1), 78-89.

Susantyo, B. (2011). Memahami perilaku agresif: Sebuah tinjauan konseptual. *Sosio Informa*, 16(3).

Suwanto, I. (2016). Konseling behavioral dengan teknik *self-management* untuk membantu kematangan karir siswa SMK. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*. Vol. 1 No. 1 Hal. 1-5.

Sofia, M., & Rahmayanti, K. (2025). Intervensi Modifikasi Perilaku *Self-Management* dalam Menurunkan Perilaku Kecanduan Game Online pada Siswa yang Tergolong Retardasi Mental Ringan. *Aceh Journal of Health Innovation*, 2(1).

Veronica, A., et al. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.

Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. S. (2013). Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan. Yogyakarta: Media Abadi.

Yulastika T, Mayasari & Ana F.P. (2023). Motif Penggunaan *Game Online Roblox* pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. Vol. 9 No. 9 Hal. 364-371.