

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, L., A.W, S., & Sri Rahayu, M. (2018). Konseling Kelompok Berbasis Teknik Self-Management Tazkiyatun Nafsi : Suatu Intervensi Psikologi Dalam Peningkatan Self-Direction In Learning Siswa. *Jurnal Psikologi*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.24014/jp.v13i1.2399>
- Amran, Ali. Marheni, Eddy. Dkk. (2020). *Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar*. *Jurnal Patriot*, 2 (4), 1118-1130.
- Anisa, U. W., & Navion, F. P. (2022). Efektivitas Konseling Kelompok Teknik Self Management Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak Binaan SMP di LPKA Kelas I Blitar. *Guidance*, 19 (02), 46–55. <https://doi.org/10.34005/guidance.v19i02.1990>
- Arif, M. N., & Sumawati, M. sondang. (2016). Pengembangan Game Edukasi Interaktif pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 01(02), 28–36. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/17423>
- Arimbi. (2020). Konseling Kelompok Teknik Self-Management Efektif Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X SMA. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 293–299. <https://doi.org/10.26539/terapeutik.42442>
- Artini, K., Suranata, K., & Dharsana, K. (2020). The Effectiveness of Behavioral Counseling with Self Management Techniques to Improve Student Self Achievment. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1), 23–29. <https://doi.org/10.24036/XXXXXXXXXX-X>
- Asywid Nur, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 391–400.
- Azalea, G. C., Muhammad, R. M., Derecantya, Maksumah, Z. L., & Qoriah, N. F. (2019). Eksplorasi Game Online Pada Smartphone Terhadap. *Proceeding Hasil Penelitian Eksperimen 2019: Cluster Tema: Personality & Character*, 1–6.
- Barida, M., & Prasetiawan, H. (2018). Urgensi Pengembangan Model Konseling Kelompok Teknik Self Management Untuk Meningkatkan Kecerdasan Moral Siswa SMP. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 27. <https://doi.org/10.26638/jfk.439.2099>
- Creswell, J. W. (2012). *FOURTH EDITION: EDUCATIONAL RESEARCH*.

- Fahmi, N. N., & Slamet. (2016). Layanan Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa. *jurnal Hisbah*, 13(1), 69–84. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17758>
- GAZDA, G. M. (1984). *GROUP COUNSELING A DEVELOPMENTAL APPROACH* (THIRD EDIT). Allyn and Bacon, Inc.
- Handayani, T. (2017). EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK MANAJEMEN DIRI UNTUK MENGURANGI KEKANDUAN GAME ONLINE PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 11 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017. In *Block Caving – A Viable Alternative?* (Vol. 21, Nomor 1).
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Jap, Tjibeng. (2017). *The Technology Acceptance Model of Online Games in Indonesia Adolescents*. *Makara Hubs-Asia*, 21 (1), 24-31.
- Kiniret, Rinta. Susilowati, Tri. (2021). *Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain Game Online*. *ASJN: Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing*, 2 (2), 42-46.
- Kusmawati, A. (2019). Modul Konseling. *Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 1–17.
- Mairistia, R. (2020). Skripsi “Kecanduan Game Online dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang.” *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh*, hlm 2.
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Mustamiin, M. Z. (2019). Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.33394/vis.v4i1.1980>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nur, M. L. (2018). *Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Siswa di SMK NEGERI 1 PERCUT SEI TUAN*. 1–12.

- Prasetiawan, H. (2006). KONSELING TEMAN SEBAYA (PEER COUNSELING) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1–13.
- Prayitno. (2012). Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling. Padang: FIP UM Padang.
- Pujaastwa, I. B. G. (2016). *Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi*. 1–11.
- Putri, R. C. S., Budiyono, & Kokotiasa, wawan. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Rasimin. Hamdi, M. (2018). *Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Retnowulan, D. A., & Warsito, H. (2013). Penerapan Strategi Pengelolaan Diri (Self Management) Untuk Mengurangi Kenakalan Remaja Korban Broken Home. *Jurnal BK UNESA*, 3(1), 335–340.
- Rusmana, N. (2019). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah: Metode, Teknik dan Aplikasi*. Bandung: UPI PRESS.
- Saka, A. D., & Wirastania, A. (2021). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Teknik Self-Management Untuk Mereduksi Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas X Sman 15 Surabaya. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 38(2), 59–68. <https://doi.org/10.36456/helper.vol38.no2.a3708>
- Setyowati, A., Suardiman, S. P., & Lestari, N. T. (2023). Efektivitas Konseling Kelompok Teknik Self Management Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online (Pada Siswa Kelas VIII) di SMP Negeri 1 Pundong. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(1), 15–22. <https://doi.org/10.30653/001.202371.218>
- Sudowo. (2023). Penerapan Konseling Kelompok Teknik Self Control Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legend.
- Sugiarto. (2016). *Game Online*. 4(1), 1–23.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.96
- Syahputri, Addini. Fallena, Fay. Syafitri, Ramadhani. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2 (1), 160-166.

- Syahrar, R. (2015). Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84–92.
- Ulfa, Rafika. (2021). *VARIABEL PENELITIAN DALAM PENELITIAN PENDIDIKAN*. Al-Fathonah : Jurnal Pendidikan dan Keislaman, 342-351.
- 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>
- Yam, Jim. Taufik, Ruhiyat. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif. PERSPEKTIF: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3 (2), 96-102.