

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan game online: penanganannya dalam konseling individual. *Guidance*, 17(02), 9-20.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Agus, F. R. S. (2019). *Konseling Feminis Dengan Teknik Assertive Training Untuk Menangani Trauma Kekerasan Seksual Pada Mojo Gubeng Surabaya*. 109.
- Ahmad, B. (2021). Pendekatan Gestalt: Konsep dan Aplikasi dalam Proses Konseling. *IJoCE: Indonesian Journal of Counseling and Education*, 2(2), 44-56.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42-47.
- Anak Banyumas alami gangguan mental. Diakses 5 Oktober 2023, dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-dibanyumas-alami-gangguanmental.html>
- Andriyani, W. D., & Muttaqin, M. Z. (2022). Pendekatan Dan Model Bimbingan Konseling. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 2(5).
- Anhar, R. (2014). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ariyani, N. I., & Nurcahyono, O. (2018). Digitalisasi Pasar Tradisional: Perspektif Teori Perubahan Sosial. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1)
- Asri, A. R. (2022). Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi di SMA Negeri 13 Bone (Studi Kasus SMA Negeri 13 Bone).
- Cooper, A. (Ed.). (2013). *Cybersex: The dark side of the force: A special issue of the Journal Sexual Addiction and Compulsion*. Routledge.
- Detria (2013). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game online*. Bandung : UPI.
- Dewi, N. K., & Putra, A. S. (2020). Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 315-320.
- Diarti, E., Sutriningsih, A., & Rahayu, W. (2017). Hubungan antara penggunaan internet dengan gangguan pola tidur pada mahasiswa PSIK Unitri Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 2(3).
- Erlina, N., & Fitri, L. A. (2016). Penggunaan Layanan Konseling Individu dengan Pendekatan Behavioral untuk Mengurangi Prilaku Membolos Peserta Didik Kelas VIII MTs Miftahul Ulum Merabung Iii Kecamatan Pugung

- Kabupaten Tanggamus. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(1), 19-28.
- Evanne, L., Adli, A., & Ngalimun, N. (2021). Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis Dan Manajemen*, 8(1), 55-62.
- Farhan, M. (2023). Gegara Kecanduan Main Games Online, Remaja 15 tahun Bunuh Diri di Cakung. Diakses pada 22 Oktober 2023. Situs <https://metro.sindonews.com/read/1215971/170/gegara-kecanduan-main-games-online-remaja-15-tahun-bunuh-diri-di-cakung-1696288234>.
- Fauziah, F., Neviyarni, N., Karneli, Y., & Netrawati, N. (2020). Modifikasi konseling kelompok untuk siswa dengan pendekatan rational emotive behavior therapy (REBT) di tengah pandemi covid-19. *Consilium: Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 7(2), 52-59.
- Fitrajaya, R. R., Utomo, I. P., & Handayani, L. (2022). Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 4(2), 102-113.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Garjito, D. & Opita, E. (2022). Viral Remaja Meninggal Diduga Akibat Kecanduan Main Game, Disebut Jadi Sering Begadang dan Telat Makan. *suara.com*. Diakses pada: Minggu, 8 Oktober 2023. <https://www.suara.com/news/2022/03/30/115104/viral-remaja-meninggal-diduga-akibat-kecanduan-main-game-disebut-jadi-sering-begadang-dan-telat-makan?page=all>. Diakses pada
- Habsy, B. A. (2018). Konseling rasional emotif perilaku: Sebuah tinjauan filosofis. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 2(1), 13-30.
- Hariani, S. (2019). Efektivitas Pendekatan Emotive Behavior Therapy Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Studi Kasus Di Desa Polewali Kecamatan Kajuara Kabupaten Bone (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI).
- Hartati, S., & Rahman, I. K. (2017). Konsep Pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) Berbasis Islam Untuk Membangun Perilaku Etis Siswa. *Jurnal Genta Mulia*, 8(2).
- Husni, M. (2017). Layanan Konseling Individual Remaja; Pendekatan Behaviorisme. *Al-Ibrah*, 2(2), 55-78.
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Isman, M. H. (2022). Kecanduan Game Online Dan Penanganannya (STUDI KASUS DI SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA).

- Jayanti Jamaluddin, V. (2021). Pengaruh Pendekatan Rebt Dalam Mereduksi Kecanduan Game Online Siswa di SMP Negeri 3 Palopo (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO).
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2017). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental cognitive neuroscience*, 25, 29-44.
- Kemendikbud. (2020). Bersama Hadapi Corona. Jakarta, Indonesia: Kemendikbud.
- Komalasari, G. (2016). Eka Wahyuni, Karsih. Teori dan Teknik Konseling.
- Kurniawan, R. N., Wijaya, I., & Yani, A. (2021). Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game Online di Kota Makassar. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 4(1), 110-115.
- Kustiyan, R. (2021). Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 24-27.
- Lianawati, A. (2017). Implementasi keterampilan konseling dalam layanan konseling individual. In *Seminar & Workshop Nasional Bimbingan dan Konseling: Jambore Konseling (Vol. 3)*.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)*, 3(2), 103-118.
- Mentari, W. (2018). Pengaruh Layanan Konseling Individu Dengan Menggunakan Terapi Realitas Terhadap Kestabilan Emosi Siswa di Madrasah Aliyah Proyek Univa Medan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Muslam, H. (2018). Globalisasi Dalam Pendidikan (Desain Kurikulum Yang Harus Dikembangkan Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi). *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 12(1), 3-12.
- Mustamiin, M. Z. (2019). Konseling individu dengan sikap kecanduan game online mobile legend pada siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 7(1).
- Mustikasari, A., Wahyuni, E., & Komalasari, G. (2014). Pengaruh Rational-Emotive Behavioral Therapy Terhadap Peningkatan Strategi Coping Mengatasi Kecemasan Menghadapi Perkuliahan. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 14-19.
- Nasution, N. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perilaku Asosial Pada Remaja di Warnet infinity Export (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Ningsih, D. R. (2019). Model Pendekatan Person Centered dalam Upaya Meningkatkan Konsep Diri Remaja. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(1), 1-20.

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Putra, A. (2020). Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) Dalam Menangani Kecemasan Pasien Pra Operasi Getah Bening di RSUP Dr. M. Djamil Padang. *At-Taujih: Bimbingan dan Konseling Islam*, 3(2), 1-19.
- Putri, R. C. S., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7.
- Rahmania, I. U. (2018). Pengaruh motivasi bermain game dan lingkungan keluarga terhadap kecenderungan adiksi bermain moba game (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah).
- Ratnasari, E. D. (2017). Kecanduan Game, Pria China Meninggal karena Kelelahan. *CNN Indonesia*. Diakses pada: Minggu, 8 Oktober 2023. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20171121101805-282-257035/kecanduan-game-pria-china-meninggal-karena-kelelahan>. Diakses pada: Minggu, 8 Oktober 2023.
- Ridoi, M. (2018). Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2.
- Ristanti, R. M. (2023). Kecanduan Game Online, Pelajar SMP di Pringsewu Curi Tabung Gas dan Handphone. Diakses pada 22 Oktober 2023. Situs <https://lampung.tribunnews.com/2023/01/23/kecanduan-game-online-pelajar-smp-di-pringsewu-curi-tabung-gas-dan-handphone>.
- Risye, A. (2021). Eksperimentasi Konseling Individu Dengan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online Pada Peserta Didik Di Smk Negeri 7 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rizai, M. (2021). Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur [*Group Counseling With Bibliotherapy Techniques To Reduce Online Game Addiction In Children: A Literature Review*]. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 1(2).
- Rohimah, S. (2020). Kejenuhan Belajar dalam Perspektif Teori Konseling Rational Emotive Behaviour Therapy (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Saputri, M. O., & Nuryono, W. (2022). Studi Kepustakaan Konseling Rational Emotive Behavior Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online.
- Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor exacta*, 11(2), 146-157.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Syaifuddin, A. (2023). Penerapan Rational Emotive Behavior Therapy Dalam Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik di UPT SMP Negeri 1 Gresik.
- Tantoni, A., Zaen, M. T. A., & Imtihan, K. (2019). Analisis Kebutuhan Kecepatan Bandwidth Game Online (Free fire, Mobile Legends, Pubg mobile): The Analysis of Bandwidth Speed Needs for Online Games (Free fire, Mobile Legends, Pubg mobile). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 81-90.
- Wibisono, S. K., Wulandari, A. T., & Supriyatin, S. (2021). Rancangan Bangun Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Pada Remaja Menggunakan Metode Certainty Factor. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi*, 2(1), 17-23.
- World Health Organization (2018). Gaming Disorder. Diakses dari <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> pada 25 Oktober 2023.
- Yuda, W. (2022). MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE MELALUI KONSELING INDIVIDU DENGAN TEKNIK KONTRAK PERILAKU PADA PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 19 BANDAR LAMPUNG (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).