

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, N. (2020). Pengaruh Tehnik Self-Management Untuk Mengurangi Perilaku Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas XI Di Man Pinrang. *Universitas Negri Makassar*, 2.
- Azam, S. R., & Willis, D. (2022). Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, (1), 164.
- Elvina, S. N. (2019). Teknik Self Management dalam Pengelolaan Strategi Waktu Kehidupan Pribadi Yang Efektif. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 3 no 2, 133.
- Esty Aryani Safithry, N. A. (2019). Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Menurunkan Prasangka Sosiaal Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 33–41.
- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273>
- Fitri, & Erwinda. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4,3, 212.
- Fitri, Erwinda, & Ifdil. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4, 211–219.
- Hermiana, C., & Hariyono, D. S. (2018). *Kajian Metode Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Yang Berhadapan dengan Hukum*. 2, 163–174.
- Justin, Rohiman, Moussadecq, Darmawande, & Ramadhan. (2023). Iklan Layanan Sebagai Media Kampanye Sosial Bahaya Adiksi Game Online. *Jurnal Seni Rupa*, 12, 50.
- Koi, Sudiwati, & Lasri. (2017). Pengaruh Permainan Game Oline Terhadap Aktivitas Belajar Pada anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang. *Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 2, 326.
- Kurniawati, & Harmaini. (2020). Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16, 67.
- Lani et al. (2023). Teknik Asertif Melalui Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Perilaku Adiksi Game Online Pada Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Lumaauridlo. (2019). Evaluasi Pendidikan, Pendekatan dan Teknik Penilaiannya. In *Ihya Media*.
- Marwah. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Internet Terhadap Perilaku Peserta

Didik Kelas VIII di MTs Muhammadiyah Wuring. *Jurnal Nasional Holistic Science*, 2, 6.

- Namora Lumongga, H. (2016). *Konseling Kelompok*. Kencana.
- Nento, A., Dunggio, A. A. L., & Bombae, R. (2023). Pengaruh Teknik Self-Management terhadap Kecanduan Game Online Siswa di Madrasah Aliyah Yppt Lede. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 4, 6042.
- Nevid Jeffrey S., R. S. A. (2016). *Psychology and the Challenges of Life* (13th ed.). Wiley.com.
- Nuh. (2022). Penyuluhan Mengelola Website Sebagai Media Publikasi, Komunikasi dan Informasi Pada Pesanteren Hidayatullah Jonggol. *Interstudi.Edu*, 2, 133.
- Nurhalimah, Sabila, B. P., Haryati, O., Wartonah, & Dinarti. (2023). Adiksi Game Online Meningkatkan Resiko Perilaku Kekerasan Pada Remaja. *JHCN Journal of Health and Cardiovascular Nursing*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.36082/jhcn.v3i1.1048>
- Ondang, G. L., Mokal, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13 No.2, 2.
- Putra, F. D., & Wijaksana, T. I. (2022). *Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pt . Wahana Prestasi Logistik The Influence Of Quality Service To Customer Satisfaction Pt . Wahana Prestasi Logistik*. 9(3), 1586–1592.
- Putra, & Ratnawati. (2020). Hubungan Perilaku Bermain Gmae Online Dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja. *Indonesian Jurnal of Health Development*, 2.
- Rahmatullah Akbar, Weriana, Rusrdy A Siroj, W. A. (2023). *Eksperimental Research Dalam Metodologi Penelitian*. 9(2), 465–474.
- Ramadhan, Kusmawati, Tohari, & Sokhivah. (2021). Adiksi Online Game dan Perilaku Menyimpang Remaja. *Sains Sosial Dan Humaniora*, 5, 2.
- Rokhmad, O., & Wahyuningsih, S. (2014). *Validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja*. 51–58.
- Safithry, IEsty Ariyani, & Anita, N. (2019). Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Menurunkan Prasangka Sosial Peserta Didik. *JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING*, 4 No 2, 36.
- Santosa, S. (2020). *Pengaruh komunikasi pemasaran terhadap loyalitas pelanggan di gamefield hongkong limited*. 10, 1–7.
- Sugiyono, D. (2022). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*.
- Sujarweni, V Wiratna, Utami, L. R. (2019). *The Master Book Of SPSS*. Anak Hebat Indonesia.
- Supranto. (2009). *Statistik Teori dan Aplikasi*. Erlangga.
- Surjaya. (2019). *Mulai Membaik, 2 Remaja Kecanduan Game Online Hanya*

Merenung.

Sindownews.Com.

<https://metro.sindonews.com/berita/1449676/170/mulai-membaik-2-remaja-kecanduan-game-online-hanya-merenung>

- Suryanti, D. E., Parmawati, A., & Muhid, A. (2021). Pentingnya Pendekatan Teknik Self Management Dalam Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid. *Eournal.Unib.Ac.Id*, 4 no2, 186.
- Suwari, & Sahrul. (2021). Kontrol Diri Terhadap Perilaku Adiksi Remaja Pengguna Game Online. *Of Social Work and Social Services*, 2.
- Syahrani. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1, 86.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. 3(2), 96–102.