

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliawati. (2023). Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Gadget Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies*, 3(6), 183–191.
- Andrianti, S. (2023). Konseling Kelompok Dengan Teknik Berfokus Pada Solusi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Mts Al-Uswah Kuala. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1).
- Bahtiar, A. (2022). Penanganan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung. *Madaniyah*, 12(2), 217–226. <https://doi.org/10.58410/madaniyah.v12i2.476>
- Damayanti, A. (2022). Increasing Social Skill Children Aged 4-5 With the Chaterpillar Game. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2404–2410. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1855>
- Febriady. (2024). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas XI di SMK Negeri 4 Kerinci. *Journal on Education*, 06(02), 13057–13071.
- Ferdian. (2021). Implementasi Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 5(1), 6–12. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v5n1.p6-12>
- Gudlavalleti. (2022). Commissioning , contracting , and contextualizing guidelines to other jurisdictions : Experience from NICE Knowledge exchange seminar series A collaboration between NICE International and IHOPE. *Gudlavalleti, A. G., Mcguire, H., & Dominguez, P. P. (2022). Commissioning , Contracting , and Contextualizing*

Guidelines to Other Jurisdictions : Experience from NICE Knowledge Exchange Seminar Series A Collaboration between NICE International and IHOPE., 1(2), 58–60.
<https://doi.org/10.25259/IHOPEJO>

Hanafi, M. I. (2023). Analisis permainan game online terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2).
<https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i2.74727>

Hayadi, N. B. (2021). Perilaku menyimpang remaja yang kecanduan game online di Rt 49 kelurahan Sidodadi. *EJournal Sosiatri-Sosiologi*, 9(1), 30–41.

Irawan, S. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.

Kase, O. I. (2024). Efektivitas Teknik Reward dan Punishment dalam Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Self Control dalam Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Kejuruan. *JURNALBIMBINGANKONSELINGFLOBAMORA*, 2.

Khairani, S., & Dewi, I. S. (2024). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Teknik Self Control Terhadap Kecanduan Game Online Pada Siswa Sma Negeri 21. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 86–91.

Kusmawati, I. (2015). Pengaruh Online Game Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Teknodik*, 19(April), 012–023. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v19i1.142>

Mahkotawati, R., Rijanto, T., & Rusimanto, P. W. (2025). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian: Angket Pengalaman Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada Siswa SMK. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 1830–1835.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6990>

Malay, M. N. (2022). *Belajar Mudah & Praktis Analisis Data Dengan SPSS dan JASP*. Cv. Madani Jaya Bandar Lampung.

Muhammad Reza, R., & Mulawarman. (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>

Mulyani. (2016). Rancangan Hipotetik Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Self Control. 4, 1(1), 26.

Nija. (2020). Bimbingan Kelompok Teknik Self Control Efektif Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa SMA Sejahtera Surabaya. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 154–160. <https://doi.org/10.26539/teraputik-42428>

Paskadita, H. (2022). Kesenian dan Kontrol Diri pada Adiksi Online Games Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, 7(1), 01. <https://doi.org/10.20961/jip.v7i1.54445>

Pranata, M. Z., & Diana, R. R. (2023). *KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DITINJAU DARI KEBERFUNGSIAN KELUARGA DAN REGULASI DIRI PENDAHULUAN* Kemajuan teknologi dari waktu ke waktu semakin berkembang pesat . Salah satu produk teknologi yang banyak digunakan yaitu internet . Berbagai data dan inf. 016, 77–83.

Priya, & Mehta. (2023). Defining representativeness of study samples in medical and population health research. *BMJ Medicine*, 2(1), e000399. <https://doi.org/10.1136/bmjmed-2022-000399>

Rahim, R. (2021). Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik). In *Cemerlang Indonesia* (Vol. 1,

Issue 1). www.rcipress.rcipublisher.org

- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/45336>
- Rukaya, R. (2022). Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecenderungan Kecanduan Game Online. *FRAME (Jurnal Ilmiah Mahasiswa)*, 01.
- Saputra, H. (2022). Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 1–14.
<https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.26721>
- Sari, R. P. (2024). *More Than Just Playing: The Pleasure of Online Game Players* (Issue Imoviccon 2023). Atlantis Press International BV. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-390-0_21
- Selviani. (2025). Layanan Konseling kelompok Teknik. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(April), 170–176.
- Sholikha, A. (2025). The Effectiveness of Behavioral Counseling Services Using Self-Management Techniques in Reducing Online Gaming Addiction Behaviors in Adolescents. *Al Musyrif: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 8(1), 105–118.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suranata. (2020). Konseling Kognitif Behavioral Dengan Teknik Restrukturisasi Pikiran Untuk Meningkatkan Self Defference Siswa Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 74–80.

<https://doi.org/10.24036/XXXXXXXXXX-X>

- Syahrman, A. A. P. (2020). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas Viii C Smp N 17 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah BK*, 3(3), 262–270.
- Tri, N., & Dewi, R. S. (2025). *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dalam Penelitian Terkini (2020 - 2025) memahami diri sendiri , menghadapi permasalahan , serta mengembangkan potensi yang*. 3.
- Ummah. (2019). PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBANGUN SELF CONTROL REMAJA DI SEKOLAH. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Winatha, R. K. (2021). Adopting Indonesian Folklore as an Instructional Media Through Cards Games. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 209–219.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v22i3.17428>
- Yandri, D. (2022). Kebermaknaan Konseling Kelompok dalam Menanggulangi Masalah Kehidupan. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 4(2), 59–69.
<https://doi.org/10.32939/ijcd.v4i2.1526>
- Yuliana, L., & Ernawati, R. D. (2022). Pelaksanaan observasi supervisi klinis pada masa pandemi covid-19 di sekolah menengah pertama. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 10(2), 162–170. <https://doi.org/10.21831/jamp.v10i2.46116>

Zahreen, K., Arof, M., Ismail, S., & Saleh, A. L. (2018). *Contractor's Performance Appraisal System in the Malaysian Construction Industry: Current Practice, Perception and Understanding*. 7, 46–51.