

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Arimbawa, B. G. A., Arifin, M., & Napisah, S. (2020). Brillyan Gita Abigamika Arimbawa. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(1), 109–126.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asmawati, ozy. (2017). Efektivitas konseling individual dengan teknik self management dalam meningkatkan tanggungjawab belajarpeserta didik SMP Perintis 2 Bandar Lampung
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan games online pada dewasa awal (Social interactions and self-concept with online games addiction in early adults). *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia (Persona: Journal of Indonesian Psychology)*, 5(02), 167–173.
- Fatchurahman, D. M. (2017). Aspek Self Management. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(April), 02.
- Fariha,, N. (2022). Kecanduan internet dan game online pada remaja. *Jurnal psikologi remaja*, 2(1), 1-12.
- Hamid, H. dan. (2023). Jurnal Kebajikan masyarakat. *Cinema Therapy Untuk Odg Dengan Gejala Isolasi Sosial*, 02(November), 1–5.
- Hammam, Alif Akmal, N. N. (2021). *Penerapan Konseling Teknik Self Management Untuk Mengurangi Adiksi Game Online Pada Peserta Didik*
- Imran Nur Azizah. (2020). Penerapan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kecanduan Media Sosial. *Jurnal Pendidikan*.
- Komalasari, G., Wahyuni, E & Karsih. (2016). Teori dan teknik konseling.
- Kusumaningrum, D. (2021). Strategi preventifkecanduan game online pada remaja. *Jurnal pendidikan sosial*, 7(2), 1228-1237.
- Muhibbuddin, hadziq. (2023). Layanan Konseling Individual Dalam Mengatasi Siswa Adiksi *Game Online* (Studi Kasus Di MTS Negeri 9 Cirebon).
- Nasution, H. S., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Buku Bimbingan dan Konseling Komplit*.
- Nursalim, M. (2014). *Buku Self Management*. Jakarta: Rineka Cipta

- Purnaminingtyas, K. (2023). Penerapan Konseling Kelompok Self-Management Terhadap Rendahnya Perilaku Sopan Santun Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Papar. *Jurnal BK UNESA*, 1–16.
- Panjaitan, N.F. (2024). Perlindungan hukum hak cipta game online di indonesia. *Jurnal hukum dan teknologi*, 9(2), 460-475.
- Prayitno dan amti, E. (2015). Dasar-dasar bimbingan dan konseling. Jakarta: Rineka cipta.
- Putri, D. (2023). Adiksigameonlinedansmartphoneterhadapprokrastinasiakademikdismknma rtapura. *Open Journal Systems*, 17(1978), 1213–1224.
- Shinta, D., Fadilah, R., & Murad, A. (2022). Hubungan Resiliensi Akademik dan Dukungan Sosial dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Angkatan 2015 Dan 2016 Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(3), 1928–1941. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i3.978>
- Situmorang, N., Irwanti, R., & Lesmana, G. (2025). Meningkatkan Kemandirian Individu Melalui Penerapan. *Jurnal Self-Management*, 3(1), 159–166.
- Sitoresmi, D. (2022). Pengaruh Konseling Individual *Behaviour* Kontrak Perilaku Untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Remaja. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 3(1), 30-37.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumanggala, K. J., Dhamayanti, W., Sastrosupadi, A., Ir, J., & Nomor, S. (2021). *Pengaruh Self-Management Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Keagamaan Buddha , Sekolah Tinggi Agama Buddha (Stab) Kertarajasa* *The Effect Of Self-Management On Stab Kertarajasa*. 35(2), 149–159.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. In *Stop Kecanduan Game Online*.
- Zarkia, Amrah & Faisal. (2024). Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa UPT SPF SD INPRES BTN IKIP I Kota Makassar. *Jurnal metafora pendidikan*, 2(1), 142-152