

## DAFTAR PUSTAKA

- Ad, Y. 2017. *Pengaruh Konseling Cognitif Behavior Therapy (Cbt) dengan Teknik Self Control untuk Mengurangi Perilaku Agresif Peserta Didik Kelas VIII Di SMPN 9 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017* Yahya AD, Egalia. 03(2), 133–146.
- Adiningtiyas, S. W. 2017. *Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. 5(2), 55–64.
- Akbar, H. 2020. *Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu*. 1, 42–47.
- Anuryatin, P. A. S., & Purwoko, B. 2016. *Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Driyorejo*. *Bimbingan Dan Konseling*, 22–37.
- Arjadi, R. 2015. *Adiksi Game Online pada Remaja dan Cara Bijak Menyikapinya*. Website : <https://sains.kompas.com/read/2015/02/11/200000523/adiksi-game-online-pada-remaja-dan-cara-bijak-menyikapinya?page=all> (Diakses pada tanggal 28 Maret 2021).
- Demografi, L. 2017. *Brief Notes Prioritaskan Kesehatan Reproduksi Remaja Untuk Menikmati Bonus Demografi*.
- Dong, G., Wang, L., Du, X., & Potenza, M. N. 2018. *Genderrelated differences in neural responses to gaming cues before and after gaming: Implications for gender-specific vulnerabilities to Internet gaming disorder*. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 13(11), 1203–1214. <https://doi.org/10.1093/scan/nsy084>
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. 2018. *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling*. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(2), 211–219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavalier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., & Young, K. S. 2017. *Internet gaming disorder in children and adolescents*. *Pediatrics*, 2.
- Gustini Rahmawati. 2015. *Buku Teks Pelajaran sebagai Sumber Belajar Siswa di Perpustakaan Sekolah di SMAN 3 Bandung*. *EduLib*, 5(1), 102–113.
- Hardiyansyah Masya, D. A. C. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X*

*Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih*, 03(1), 17.

- Hargiana, G., Keliat, B. A., & Mustikasari, M. 2018. *the Effects of Cognitive Behavioral Therapy on Smoking Behavior and Anxiety in Heads of Family Who Smoke*. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 21(2), 117–126. <https://doi.org/10.7454/jki.v21i2.770>
- Hartini, H. 2017. *Perkembangan Fisik Dan Body Image Remaja*. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 27. <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.329>
- Heriansyah, M., & Margi Rahayu, S. 2019. *Teknik Self-Control Untuk Mengatasi Masalah Obesitas*. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 205–210. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v1i2.41>
- Jumeneng, D. I. S. D. N. 2016. *Fitriatun Solikhah*. 13(2), 14–34.
- Khaira, I., Firman, F., & S, N. 2017. *Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy (Rebt) Dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial Anak Asuh Di Panti Asuhan Wira Lisna Padang*. *Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v1n1.p1-7>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. 2018. *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. Academic Press.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D. 2015. *Internet Addiction in Psychotherapy*. Basingstoke: Palgrave Macmillan
- Laili, F. M., & Nuryono, W. 2015. *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*. *BK*, 5(1), 65–72. <https://doi.org/10.1093/itnow/bwn071>
- Lebho, M. A., & Dkk. 2020. *Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja*. *Journal of Health and Behavioral Science*, vol.2.
- Limbong, M. 2020. *Perkembangan Peserta Didik*. In M. Mamesah (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling*. UKI Press.
- Manafe, R. P. 2018. *Efektivitas cognitive behavioural therapy Untuk menurunkan distres akibat proses hemodialisis*. *Calyptra*, 7(1), 2277–2293.
- Mertika, M., & Mariana, D. 2020. *Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar*. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>

- Mitalia. 2018. *Pembuatan Buku Saku Submateri Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati Indonesia. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(7), 1–9.
- Mona Fitri, G. 2020. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di Sma Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang*, 2(2), 1–8.
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. 2016. *Adiksi Game Online Dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. Empati*, Vol.5.
- Novrialdy, E. 2019. *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. 2019. *Online game addiction in adolescent: What should school counselor do? Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(3), 97. <https://doi.org/10.29210/132700>
- Prasetiani, A. T., & Setianingrum, M. E. 2020. *Hubungan Antara Self-Regulation Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana. Jurnal Teknologi Informasi*, 6(1), 1–12.
- Putri, Y. E., Daharnis, D., & Marjohan, M. 2018. *Self-control of ctudents in using the Internet. Konselor*, 7(3), 101–108. <https://doi.org/10.24036/0201873101409-0-00>
- Putro, K. Z. 2017. *Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama, Vol.17*.
- Rahayu, S. M. 2017. *Konseling Keluarga Dengan Pendekatan Behavioral: Strategi Mewujudkan Keharmonisan Dalam Keluarga. Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017*, 0(0), 264–272. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/view/1295>
- Ramadhani, R. F., Iswinarti, I., & Zulfiana, U. 2019. *Pelatihan kontrol diri untuk mengurangi kecenderungan internet gaming disorder pada anak usia sekolah. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 7(1), 81. <https://doi.org/10.22219/jipt.v7i1.7837>
- Reza, M. 2018. *Asesmen Cognitive Behavior Therapy Terhadap Remaja Dengan Kecanduan Game Online Pada Kelurahan Pondok Pinang , Kecamatan Kebayoran Lama , Jakarta Selatan*. 1–187. Retrieved from [http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/41317/1/Muihammad Reza-FDK.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/41317/1/Muihammad%20Reza-FDK.pdf)
- RI, M. K. 2014. *Permenkes No.25 Tahun 2014*.

- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. 2019. *Game mobile learning. Multi-Media Edukasi*.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Irdil, I. 2017. *Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal*. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 3(2), 110–117.
- Sari, F. S., Kartina, I., Kusumawati, H. N., & Sulisetyawati, S. D. 2020. *Cognitive behaviour therapy menurunkan kecanduan game online pada siswa SMA*. Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal, 10(3), 365–372.
- Sholihah, I., & Christiana, E. 2018. *Pengembangan Media Buku Saku ( Pocket Book ) Studi Lanjut Untuk Siswa Kelas VII MTS*. Jurnal BK UNESA, 8(7).
- Sihombing, W. 2016. *Implementasi Teknik Kontrol Diri dan Teknik Self Management Dalam Meningkatkan Keberfungsian Sosial Bagi Klien “DN” Penyalahguna NAPZA Di Yayasan Grapiks Bandung*. Peksos: Jurnal Ilmiah Pekerjaan Sosial, 15(1), 122–138.
- Suplig, M. A. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. Jaffray, vol.15.
- Surbakti, K. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere, Vol.1.
- Thahir, A., & Oktaviana, D. 2016. *Pendekatan Konseling Behavior dengan Teknik Self Control untuk Mengurangi Kebiasaan Merokok pada Peserta Didik di SMA Negeri 13 Bandar Lampung*. KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal), 3(1), 29–40.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. 2020. *Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Online Addiction Games Are Related to Social Adjustments in Adolescents*. Jurnal Keperawatan. 12(1), 17–22.
- WHO, Lehtimaki, S., & Schwalbe, N. 2018. *Adolescent Health The Missing Population in Universal Health Coverage*.
- Wulandari, A. 2014. *Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya*. Jurnal Keperawatan Anak, 2, 39–43. Retrieved from <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKA/article/view/3954>
- Yunita, N. R., Sumarsono, H., & Farida, U. 2019. *Penerbitan Artikel Ilmiah Mahasiswa. Pengetahuan Orang Tua Tentang Jajanan Sehat Pada Anak*, 3(Mega Oktaviana, Ririn Nasriati, Rika Maya Sari Fakultas Ilmu), 11–24.
- Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. 2020. *Hubungan kecanduan game online*

*dengan komunikasi ( relationship online game addiction with interpersonal communication and social interactin in adolescent). Jurnal Keperawatan Jiwa, 1(2), 71–77. Retrieved from <http://e-journal.unair.ac.id/PNJ>*