

## DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A., & Sari, E. L. (2022). Game Online Terhadap Perubahan Akhlak. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(2), 222–232. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1278>
- Adirama, D. R., Dharmayanti, P. A., Arum, D., & Metra, W. (2023). *Efektivitas konseling behavioral dengan teknik self management untuk meningkatkan disiplin belajar siswa*. 9(1), 590–595.
- Aini, M. N., & Nuryono, W. (2020). Studi Kepustakaan Konseling Cognitive Behavior Therapy Untuk Mengatasi Adiksi Game Online. *Unesa*, 818–836.
- Alam, L. ., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. . (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Mralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jpdk*, 4(1), 301–307.
- Amellia Hardanti, H., Nurhidayah, I., & Yuyun Rahayu, S. (2013). Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Onlinepada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, v1(n3), 166–175. <https://doi.org/10.24198/jkp.v1n3.5>
- Anggraini, S., & Rudi Yanto, A. (2022). Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Onlinepada Remajadi Smpn Alok Maumere. *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1–8.
- Annisa Aulia, & Elfi Yanti Ritonga. (2024). Analisis Perilaku Agresivitas Komunikasi Terhadap Remaja Pemain Game Online PUBG (Playerunknown’s Battlegrounds). *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 1037–1047. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i2.5907>
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Beck, J. (2020). *Cognitive Therapy: Basics and Beyond* THE GUILFORD PRESS New York London. <http://www.williamspublishing.com>
- Berliana, M. C., Razzaq, A., & Jannati, Z. (2023). Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik Cognitive Restructuring Untuk Mengatasi Post Traumatic Stress Disorder. *Journal of Society Counseling*, 1(2), 204–217. <https://doi.org/10.59388/josc.v1i2.239>
- Bimbingan, J., & Indonesia, K. (2017). *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*. 1(1), 74–80. <https://doi.org/10.24036/XXXXXXXXXX-X>
- Deantini, N. L., Suranata, K., & Paramartha, W. E. (2025). *Development of a Cognitive Behavior Therapy Counseling Guide using Cognitive Restructuring Techniques to Reduce Anxiety in Middle School Bullying Victims*. 9(2), 408–417.
- Dengan, K., Behavior, T., & Pada, C. (n.d.). *Mereduksi kecanduan*. 6, 32–40.
- Dewa, L. A. F., Purnomo, A. S., Mercu, U., Yogyakarta, B., & Informasi, F. T. (2024). *Penerapan Metode Logika Fuzzy Mamdani Untuk Mengenali Tingkat*

*Ketergantungan Pada Game Online Di Kalangan Pelajar Kabupaten Ende 1,2. 11(4), 90–102.*

Dharmayanti, P. A., Putu, L., & Lestari, S. (2024). *PEDOMAN LAYANAN KONSELING SEBAYA UNTUK MENINGKATKAN RESPECTFUL MIND DI.* 9(November).

Dharmayanti, P. A., Putu, L., Lestari, S., Sathya, K., & Rismawan, G. (2025). *Cakra : A Counseling Application Based on Catur Paramita in Building Resilience.* 8(1), 8–14.

Down, S., Read, T. O., & Article, T. (2025). *Sand tray therapy for reducing post-traumatic stress disorder (ptsd) and enhancing well-being in children and adolescents.* 13(1).

Dr.Sugiyono, P. (2017). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD.* 116.

Editor, D., & Neupane, S. (2026). *plan for adolescents ”.* 115(November 2025), 2025–2027. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2025.104789>

Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31.

Fitrajaya, R. R., Utomo, I. P., & Handayani, L. (2022). Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 4(2), 102–113. <https://doi.org/10.12928/promkes.v4i2.5651>

Fitri, M., Netrawati, & Rohman, Mohd, Nazri, A. (2024). Layanan Informasi Menggunakan Pendekatan Cognitive Behavioral Therapy (CBT) Dalam Menurunkan Pornografi di Kalangan Siswa SMA. *Psikologi Konseling*, 16(1), 31–43.

Gregory, R. J. (2000). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications.* Allyn and Bacon.

Hasibuan, R. N. (2021). *Penerapan Konseling Cognitive Behavioral Therapy ( Cbt ) Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Siolip Kecamatan Barumun Tengah.*

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

Johari, A. (2021). Produksi Film Pendek Kampanye Anti Sosial Sebagai Upaya Penyadaran Dari Pengaruh Penggunaan Game Smartphone Berlebihan. *Jurnal Dasarupa*, 3(2), 1–5. <https://dasarupa.nusaputra.ac.id/article/view/87/84>

Kelton, S. (2020). Course Overview. *A Beginner’s Guide to Teaching Mathematics in the Undergraduate Classroom*, 6–16. <https://doi.org/10.4324/9781003000044-1>

Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., & Dewi, S. P. R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam

- Konseling Islam. *Counseling As Syamil*, 03(1), 25–38.
- Kuesioner, W. D. A. N. (n.d.). *Teknik Pengumpulan Data*. 3(1), 39–47.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.  
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Lestari, S. M. P., & Mantasa, A. (2017). Hubungan intensitas bermain game online dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa fakultas kedokteran umum universitas malahayati angkatan 2013. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 4(4), 225.
- Lolita, N., Damanik, B., Dantes, N., Putu, L., Lestari, S., & Suarni, N. K. (2025). *The Effectiveness of Cognitive Behavioral Counseling and Cognitive Restructuring Techniques to Improve Self- Regulation in Learning and Self- Concept in Students*. 9(1), 19–26.
- Maulida, L. (2023). Konseling Kelompok dengan Teknik Cognitive Restructuring untuk Mengurangi Perilaku Membolos Siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(7), 622–629. <https://doi.org/10.17977/um065v3i72023p622-629>
- Mayora, K., Saman, A., & Harum, A. (2023). *Penerapan Teknik Konseling Cognitive Restructuring untuk Mengurangi Body Shame Siswa di SMA Negeri 1 Buntumalangka Application of Cognitive Restructuring Counseling Techniques to Reduce Student Body Shame at SMA Negeri 1 Buntumalangka*. 2, 1–12.
- Mutia, A., & Widyassari, A. P. (2025). *Analisis Tingkat Kecanduan Game Online Mahasiswa dengan Metode Forward Chaining dan Certain Factor*. 4, 239–246.
- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Nita et al. (2015). Metode Penelitian. *Metodologi Penelitian*, 5(December), 118–138.
- Nuraeni, N., & Ratnaya, G. (2023). Effectiveness of Cognitive Behavior Therapy Cognitive Restructuring Techniques to Minimize Students' Academic Anxiety in Science Subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(2), 938–942.  
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i2.2894>
- Nyoman, N., & Ari, C. (2023). *KEJUJURAN AKADEMIK SISWA BAGI GURU KELAS SEKOLAH*. 8(November), 1671–1682.
- Paramartha, W. E., Dharsana, I. K., & Padmi, N. M. D. (2022). Kalibrasi Item Instrumen Kecenderungan Nomophobia pada Remaja Milenial. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(2), 1–10.
- Parawansah, Indar, S. (2022). Pengaruh konseling kelompok dengan pendekatan behavioristik dalam mengatasi konflik pertemanan pada remaja awal (studi

- kasus pondok pesantren al-fhataniyah). *Jurnal Al-Taujih*, 8(1), 40–46.  
<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/>
- Pautina, M. R., Tuasikal, J. M. S., & Siregar, I. K. (2023). Deskripsi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Kecanduan Game Online di SMP Negeri 1 Kota Gorontalo. *Superior Education Journal*, 01(01), 1–10.
- Prasetiawan, H. (2016). Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2), 116–125.  
<http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus>
- Preity, N., Sudiana, P., & Nurcahyo, F. A. (2025). *Intervensi Internet Gaming Disorder pada Generasi Z*. 5(1), 271–284.
- Putri, S. A. R., Rahmawati, R., & Dalimunthe, R. Z. (2022). Profil Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Dan Implikasinya Bagi Program Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 8(2), 134. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v8i2.9032>
- Putu, N., Mutari, H., Suranata, K., Dharmayanti, A., Suarni, N. K., & Dantes, N. (2023). *Cognitive Behavioral Counseling Guide with Cognitive Restructuring Techniques to Reduce Social Anxiety in Students Victims of Bullying*. 7(3), 423–430.
- Ramadhanty, C., & Nurjannah. (2023). Teknik Cognitive Restructuring (Pandangan Islam) Technical Cognitive Restructuring (Islamic View). *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 6(1), 85–92.  
<https://alisyraq.pabki.org/index.php/alisyraq/>
- Rismawati, E. L., Suarni, N. K., & Paramartha, W. E. (2025). *Cognitive Behavioral Counseling using Cognitive Restructuring Techniques to Reduce Social Loafing in Middle School Students*. 9(2), 361–370.
- Rose, T. L., Weir, W. H., Mayhew, G. M., Shibata, Y., Eulitt, P., Uronis, J. M., Zhou, M., Nielsen, M., Smith, A. B., Woods, M., Hayward, M. C., Salazar, A. H., Milowsky, M. I., Wobker, S. E., McGinty, K., Millburn, M. V., Eisner, J. R., & Kim, W. Y. (2021). Fibroblast growth factor receptor 3 alterations and response to immune checkpoint inhibition in metastatic urothelial cancer: a real world experience. *British Journal of Cancer*, 125(9), 1251–1260.  
<https://doi.org/10.1038/s41416-021-01488-6>
- Saepudin, A. K., & Putri, D. F. (2024). Dampak dan Pencegahan Kecanduan Game Online Bagi Generasi Z di Kota Cimahi. *Nian Tana Sikka: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 01–07. <https://ejournal-nipamof.id/index.php/NianTanaSikka/article/view/319%0Ahttps://ejournal-nipamof.id/index.php/NianTanaSikka/article/download/319/337>
- SaThierbach, K., Petrovic, S., Schilbach, S., Mayo, D. J., Perriches, T., Rundlet, E. J. E. J. E. J., Jeon, Y. E., Collins, L. N. L. N., Huber, F. M. F. M., Lin, D. D. H. D. H., Paduch, M., Koide, A., Lu, V. T., Fischer, J., Hurt, E., Koide, S., Kossiakoff, A. A., Hoelz, A., Hawryluk-gara, L. A., ... Hoelz, A. (2015). Second Edition Cognitive Behavior Therapy Basics and Beyond. In



*Proceedings of the National Academy of Sciences* (Vol. 3, Issue 1).  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056>  
<https://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827>  
 pdf://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005>

Suhardita, K., Dharmayanti, P. A., Ayu, I. D., Purba, E., Tari, D., Saputra, R., & Ramadhani, E. (2025). Revisiting the psychophysiological pathways: A critical response to sleep quality and stress in isolated sleep paralysis. *Journal of Clinical Neuroscience*, 142(September), 111690. <https://doi.org/10.1016/j.jocn.2025.111690>

Syuhada, M. S. (2021). Implementasi Cognitive Behavior Therapy Dalam. *Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatera Selatan*, 10(1), 63–76.

Tahsinia, J., Hidayat, A. N., Mujaddid, A., & Islam, S. (2024). *YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI MADRASAH disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive berbagai lembaga kesehatan dan penelitian psikologis , dan dicirikan oleh penggunaan.* 5(1), 115–125.

Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. In *Stop Kecanduan Game Online*. [http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103\\_06\\_05\\_2020\\_09\\_09\\_392.BUKU GAME ONLINE.pdf](http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103_06_05_2020_09_09_392.BUKU%20GAME%20ONLINE.pdf)

Ulum, M. D. (2024). *DENGAN TEKNIK COGNITIVE RESTRUCTURING UNTUK.*

Umam, M. S., Suranata, K., Putu, L., & Lestari, S. (2025). *Cognitive Behavioral Counseling Using Cognitive Restructuring Techniques to Enhance Self-Disclosure and Psychological Well-Being.* 9(1), 54–63.

Wardani, A. Y. (2024). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima.* 5, 53–61.

Yenn, C. & Y. (2022). p - ISSN: 2654-8496 e - ISSN: 2798-9321. *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi*, 4(3), 49–57.