

## DAFTAR PUSTAKA

- Acocella, J.R. ,& Calhoun, J.F. (1990). *Psikologi tentang penyesuaian dan hubungan kemanusiaan (Alih bahasa: Satmoko, R.S)*. Semarang: IKIP Press.
- Akhdian. (2012). Jenis-Jenis Game Online. <http://akhdian.net/2012/07/05/jenis-jenis-game-online/>
- Aristya, D., & Rahayu, A. (2018). Hubungan Dukungan Sosial dan Konsep Diri dengan Penyesuaian Diri Remaja Kelas X SMA Angkasa I Jakarta. *Jurnal Sosial dan Humaniora*. Diambil kembali dari <http://journals.upiyai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/download/105/40>
- Baumeister, R.F., Smart, L., & Boden, J. M. (1996). *Relation of Threatened Egoism to Violence and Aggression: Thedark side of High Self-Esteem*. *Psychological Review*, 103,5-33
- Dinata, O., & Risdianti, R. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau). *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Pekanbaru: Universitas Riau. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. 4 (2), 1-15.
- Echols, M. Jhon, dan Hassan Shadily. 2015. *Kamus Inggris Indonesia, An English Indonesian Dictionary*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Efendi, N. A. . (2014). Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar (Studi Kasus pada Warung Internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo). *Skripsi*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gerungan. (2015). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Ghufron & Risnawita. (2020). *Teori-Teori Psikologi Cetakan ke-III*. Jogjakarta: Penerbit AR-RUZZ Media.
- Goleman, Daniel. (2012). *Ecological Intelligence (Mengungkap Rahasia Di Balik Produk-Produk yang Kita Beli)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Henry, S. (2013). *Cerdas Dengan Games*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ismi, Nurul. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
- Jaya, Indra. (2019). *Penerapan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan : AE Media Grafika.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Masyita, R, A. (2016). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain Dota 2 Malang. *Skripsi* 2016
- Mufidah, E. F., & Wulansari, P. S. D. (2018). Gaya Hidup Hedonisme Mahasiswa Pascasarjana di Media Sosial. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 3(2), 33–36. <https://doi.org/10.21067/jki.v3i2.2468>
- Mustikasari, B., Deka S., & Ika A., P. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal Didika*, 6(2) <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>
- Nasrullah, Rulli. (2016) *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Sosioteknologi Cetakan kedua*. Bandung Simbiosis Rekatama Media.

- Nurul Fitri, S. F. . (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620. Diambil dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1148>
- Ramdani, N. 2018. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.
- Rohayati, E. D. (2020). Pendekatan Konseling Behaviour Dengan Teknik Self Control Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Peserta Didik Di SMAN 1 Mesuji Timur. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 43(1), 7728.
- Sarwono, J. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Edisi 2*. Yogyakarta : Suluh Media.
- Sarwono, S. W. (2016). *Psikologi Remaja*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suliyanto. (2011). *Uji Asumsi Klasik Normalitas. Ekonometrika Terapan : Teori & Aplikasi Dengan SPSS*, 1, 69
- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28-38. Diambil dari <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/>
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). *High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success*. April 2004.