

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian: Prosedur suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badudu, J. S. (2007). *Kamus Kata-kata Serapan Asing dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Budhi, F. H., & Endang, S. I. (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa Pemain Game Online di Game Center X Semarang. *Jurnal Empati*, 478-481.
- Chaplin, J. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. (K. Kartono, Trans.) Jakarta: Rajawali Press.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 38-51.
- Daldiyono. (2009). *How to be a Real and Successful Student*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Elvina, S. N. (2019). Teknik Self Management dalam Pengelolaan Strategi Waktu Kehidupan Pribadi yang Efektif. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 123-128.
- Firmanto, A. &. (2017). Hubungan self control dan perilaku cyberloafing pada pegawai negeri sipil. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 5(1).
- Freeman, C. B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Nurse Practitioner*. doi:10.1016/j.nupra.2007.10.006
- Gantina, K. (2011). *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks.
- George, D., & Mallery, M. (2010). *SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide and Reference (10th ed.)*. Boston: Pearson.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2010). *Teori-teori psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunarsa, S., & Gunarsa, Y. (2001). *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hartaji, D. A. (2012). Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah dengan Jurusan Pilihan Orangtua. *Fakultas psikologi Universitas Gunadarma*.

- Ismail, A., & Zawahreh, N. (2017). Self Control and Its Relationship With the Internet Addiction Among a Sample of Najran University Students. *Journal of Education and Human Development*, 186-174.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Jpnn.com. (2017). *Ketagihan Game Online, Dua Remaja Rela Menjambret*. Surabaya: PT Jaringan Pemberitaan Nusantara.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescent. *Media Psychology*, 12(1), 75-95. doi:10.1080/15213260802669458
- Masya, H., & Candra, D. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X madrasah aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03(1), 153-169.
- Masyita, A. R. (2016). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain Dota 2 Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim .
- Mehroof, M., & Griffith, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Journal Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking*, 3.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2006). *Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Siswa*.
- Neuman, W. L. (2014). Scoail Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches. *Teaching Sociology*, 30. doi:https://doi.org/10.2307/3211488
- News Okezone.com. (2019). *Jumlah Pecandu Game Online di Indonesia diduga tertinggi di Asia*. jakarta: Okezone.com. Retrieved from <https://news.okezone.com/read/2019/06/14/65/2066456/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia?page=1>
- News Okezone.com. (2019). *Parah! Kecanduan Game Online Puluhan Anak Kena Gangguan Mental*. Jakarta: Agregasi Solopos. Retrieved from <https://lifestyle.okezone.com/read/2019/06/19/481/2068213/parah-kecanduan-game-online-puluhan-anak-kena-gangguan-mental>
- Nuhan, M. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Pallant, J. (2005). SPSS Survival Manual ver12. *Journal of Advanced Nursing*, 1-299. doi:https://doi.org/10.1046/j.1365-2648.2001.2027c.x

- Puspita, S. T., & Mulyana, O. P. (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir. *Journal Psikologi Pendidikan*.
- Reiss, A. L., Hoedt, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., & Bettinger, K. E. (2008). Gender Differences in the Mesocortilimbic system during computer game-play. *Journal of Psychiatric Research*, 253-258.
- Rooij, A. J. (2011). *Online Video Games Addiction. Exploring A New Phenomenon*. Rotterdam: the Netherlands: Erasmus University.
- Rudianto, N. P., Aspin, & Pambudhi, Y. A. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Dewasa Awal di Desa Mondoke. *Jurnal SUBLIMAPSI*, 1, 1-8.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development thirteen edition*. Dallas: McGraw-Hill Companies Inc.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sun, Y., Wang, Y., Han, X., Jiang, W., Ding, W., Cao, M., . . . Zhou, Y. (2018). Sex Differences in Resting-State Cerebral Activity Alterations in Internet Gaming Disorder. *Brain Imaging and Behaviour*, 1406-1417.
- Surya.co.id. (2020). *Pemuda di Surabaya Rampas Ponsel Anak-anak Karena Kecanduan Game Online*. Surabaya: tribunnews.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*.
- Tangney, J., Baumeister, R. F., & Boone, F. (2004). High self-control predicts good adjustment, Less pathology, Better grades, And interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2).
- Tek.id. (2018). *Jumlah Gamer di Indonesia Capai 100 Juta di 2020*. Jakarta: tek.id.
- Teng, Z. Y., & Yanling, L. (2014). Online Gaming, Internet Addiction, and Aggression of Chinese Male students: The Mediating Role of Low Self-Control. *International Journal of Psychological Studies*.
- Theconversation.com. (2018). *WHO Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Kesehatan Mental, Bagaimana "Gamer" Indonesia Bisa Sembuh?* Jakarta: Theconversation.com.
- Yee, N. (2006). Motivations of Play in Online Games. *Cyberpsychology and Behavior*.
- Young, K. (2009, September 11). Understanding Online Gaming Addictions and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy* , 37:5,355-372. doi:10.1080/01926180902942191