

DAFTAR PUSTAKA

- Abreu dan Young. 2017. *Kecanduan internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aisyah, Farzana. 2009. 101 Tips Mencegah Anak Kecanduan Game. Jakarta: Edukasia.
- B, Hurlock, E. 2010. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan : Edisi kelima*. Jakarta: Erlangg.
- Bidjuni, Hendro. Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja di Manado, *Jurnal Keperawatan* Vol. 02 No. 02 2014.
- Bunaiya. Perilaku Adiktif Terhadap Game Player Unknomwn's Battle Grounds (PUBG). *Aceh Anthropological Journal*, Volume 3, No. 2, 178-189, Oktober 2019.
- Bunaiya. Perilaku Adiktif Terhadap Game Player Unknomwn's Battle Grounds (PUBG). *Aceh Anthropological Journal*, Volume 3, No. 2, Oktober 2019.
- Chaniago, Amran, Y. S. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Seti
- Chusna, Puji Asmaul. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, *Jurnla STIT Al-Muslihun* Vol. 17, No. 2, November 2017.
- Daradjat, Zakiah. 1971. *Membina Nilai-Nilai Moral di Indonesia*. Jakarta : Bulan Bintang.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fa'iza, Fatychaeny Fatma. 2017. *Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu Game Online Di Mts Ali Maksum Yogyakarta*. Skripsi: UIN SUKA Jogja.
- G.A, Keepers. *Phatological Preoccupation With Video Games, Journal Of The American Academy Of Child and Adolescent Psychiatry*, 29 (1), 49-50, 1990.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Himpunan Psikologi Indonesia. 2016. *Psikologi dan Teknologi Informasi*. Himpunan Psikologi Indonesia-HIMPSI Jakarta.

- Idhohuddin, Muhammad. dan Wahyudi, Agung. 2 Minat Siswa Terdapat E-Sport (Electronic Sport / Olahraga Elektronik) Devisi Mobile Legends Bang-bang, *Jurnal Phycal Education and Sport* Vol. 01 No. 01 2020
- Istiqomah, Keterkaitan Compulsive Gamer Dan Gangguan Pada Sistem Limbik Otak Dalam Pembelajaran Keagamaan Islam, *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. Vol. 09 No. 02 Juli-Desember 2019.
- J. P, Chaplin. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi*, Terj. Kartini Kartono. Jakarta : Rajawali Pers.
- J.E, Grant. dan SW, Kim. 2003. *Stop Me Because Can't Stop Myself: Taking Control Of Impulsive Behavior*. New York: McGraw Hill.
- Lestari, Merita. 2018. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja*. STIK Ihsan Cendika Medika Jombang.
- Limianto, Renaldi Bayu. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa, *Konseling: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, Vol.1, No.2, Januari 2020
- Lincoln ,Ivonna S. dan Egon G. Cuba. 1985. *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills : Sage Publication.
- M, Pratiwi. 2010. *Perilaku Prosocial Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi*. Jakarta : Erlangga.
- Malik, Devisolita. Pengalaman Hidup Remaja Yang Hamil di Luar Nikah (Studi Fenomenologi di Desa Baru Kecamatan Ibu Halmahera Barat). *Jurnal Penelitian Sosial* Vol. 4 No 12 2015.
- Mappiare, Andi. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Meleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Merita Lestari. 2018. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja*, Skripsi STIK Ihsan Cendika Medika Jombang, 2018.
- Ningtyas, Sari Dewi Yuhana. Hubungan Antara Self Control Dengan Internet Addiction Pada Mahasiswa, *Educational Psychology Journal* Vol. 01 No. 01 2012.
- Novrialdy, Eryzal Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahnya, *Jurnal History* Vol. 27, No. 2 2019.
- Nugraha, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: TP.

- Pratiwi, Eliana. 2017. *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- R, Gery Fernando. 2018 *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar*. Skripsi Universitas Lampung.
- Rustanto, Bambang. 2015. *Penelitian Kualitatif Pekerjaan Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Saputra. 2009. *Sejarah Perkembangan Game Online*. Jakarta : Rineka Cipta
- Snindya, Riska Cahya Putri. Budiyo. dan Wawan Kokotiasa, Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja, *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* Vo. 01 No. 01 Januari 2021
- Soetjipto, Helly P. Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet, *Jurnal Psikologi* Vol. 32 No. 2, Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada 2012
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, Maurice Andrew. Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar, *Jurnal Jaffray*, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017
- Syahrhan, Ridwan. Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Volume 1 Nomor 1 Juni 2015.
- Tanzeh, Ahamad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Sukses Oofset.
- Ulfa, Mimi. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabas Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, *Jurnal Online Mahasiswa*. FISIP Vol. 4 No. 1 – Februari 2017.
- W, Sarlito Sarwono. 2015. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Widodo, Surya. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Panggung Boneka Tangan, *Jurnal Hasil-hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri* Vo. 1 No. 1 2014.
- Y. Singgih D. Gunarsa dan D. Ginarsa. 1986. *Psikologi Untuk Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Young, Kimberly S. Internet addiction: The Emergency of a New Clinical Disorder, *Journal Cyber Psychology and Behavior*, Vol.1 No 3. 1998.

Zaelan, Ahmad Fikri. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP, *Jurnal Psikologi Malahayati*, Volume 1, No.2, September 2019