

## DAFTAR PUSTAKA

- Anastasi, A & Urbina. (2007). Tes Psikologi: Terjemahan. Jakarta: Indeks.
- Angela, (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. E-Journal Ilmu Komunikasi, 1(2) : 532-544.
- Anshari (1996). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan GameOnline.Jurnal Kopasta. Batam: Division of Counseling and Guidance,University of RiauKepulauan.3(1) 23-26
- Asfaruddin, K., Nurdin, S., & Saifan, R. (2019). Kontrol diri mahasiswa yang kecanduan game online di Asrama Kaway XVI. JURNAL SULO: Jurnal Bimbingan Konseling FKIP Unsyiah, 4(2).
- Averill, J.R., 1973. Personal Kontrol Over Aversive Stimuli and It's Relationship to Stress. Psychological Bulletin, No. 80. p. 286-303.
- Azwar S. (2015). Penyusunan Skala Psikologi.Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Baumeister& Tice, D.M. (2007).  
The Strength Model of Self-Kontrol. Association for Psychological Science, 16 (6) 351-355.
- Budhi & Indrawati, (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Game Center X Semarang. Jurnal Empati, Agustus 2016, Volume 5(3), 478-481.

- Chen& Chang. (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*, 3(1), 45-48.
- Dinata, (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial & 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 Fitri, Erwinda, & Ildil (2011).  
Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja.  
Jurnal Keperawatan, Volume 12 Nomor 1 Ghufro, M.N & Risnawati, R. (2010).
- Teori-Teori Psikologi. Jogjakarta: ArRuzz Media Grant & Kim. (2003).
- Hubungan Kontrol Diri dengan Kreativitas Pekerja. 63 USUDigilib: Universitas Sumatera Utara. Harahap, J. Y. (2017).
- Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan.

JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling, Volume 3 Nomor 2, 131.

<https://doi.org/1022373/je.v3i2.3091> Hasan, Iqbal. (2006).

Analisis Data Penelitian dengan Statistik. Jakarta: Bumi Aksara.

Hutasuhut. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online di Smartphone Pada Remaja. Skripsi. Riau: UIN Syarif Kasim. Irawan, E., Tania, M., & Pratami, A. S. R. (2020).

Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Remaja di SMAN 11 Bandung. Jurnal Keperawatan BSI, Volume 8 Nomor 2.

Kasmadi & Sunariah, (2013). Panduan Modern Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.

Kusumawati, (2017). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta. (Thesis). Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Program Studi Psikologi. Fakultas Kedokteran.

Lemmens, J. S., dkk. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology. The Amsterdam School of Communication Research (ASCoR), University of Amsterdam, Amsterdam, The Netherlands. Version of Record first Publish: 5 Maret 2009.

Marsela & Supriatna, (2019). Kontrol Diri : Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research* (2019), 3(2), pp. 65– 69 Martanto, A. (2014).

Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016.

KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal), 3(2), 97-112.

Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online. *Jurnal Genta Mulia*, XI(1), 22–32.

Nugroho. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Pelajar. Artikel.

<https://sman1jatibarang-bbs.sch.id/2020/11/13/pengaruh-game-online-terhadap-kaumpelajar> 64 Prayoga, Bagas, (2009).

Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kencanduan Game Online, Skripsi.

Surakarta: Universitas Muhammadiyah. Rahmawati (2007).

Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja ditinjau dari

Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*. 8(1). Riski, (2017). Game

Online di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh. Skripsi.

Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Rudianto, dkk, (2020).

Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada

Dewasa Awal di Desa Mondoke.

Jurnal Sublimapsi Vol 1 No 1. Sari dan Astuti, (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa. Syntax Idea, Vol. 2, No. 6. Tadris, Teras. (2007).

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugianto. (2007). Metode Pengolahan Data. Bandung: Alfabeta.

Trisnani & Wardani, (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet Pada Siswa Sekolah Menengah.

Skripsi. Syurakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.

Weinstein (2010). Addiction to the Internet and Online Gaming. CyberPsychology & Behavior. 8(2).