

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. *An exploration of tendency to online game*
- Chin-Sheng, Wan, & Chiou, Wen Bin. (2007). *The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective*. *Adolescence*, 42(165), 179.
- Cooper, P., Osborn, M., Gath, D. (2010). *Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Erlangga.2004. *Psikologi perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Fifth ed). Alih bahasa oleh Istieidayanti dan Soedjarwo. Jakarta:
- Erlangga.2005. *Psikologi perkembangan anak jilid 1* (edisi keenam.). Jakarta: Erlangga.
- Fadhila. 2021. *Sikap Adiksi Bermain Game Online*. Fakultas Psikologi Universitas Persada Indonesia YAI. Jakarta.
- Feggetter, G. 1982. *Evaluation of a modified self-report measure of social adjustment*. *Brit.J.Psychiat*, 141, 68-75.
- Fitri, Ahyani. R & Widiningsih Y (2016). *Psikologi adiktif*. Pekanbaru : almujtahadah press.
- Fitiriah. 2013. *Hubungan kepercayaan diri dengan penyesuaian sosial pada remaja di kelas II SMP*
- Gentile, D. A, dkk. 2011. *The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors*. *Journal of psikology*

- Griffiths, Mark D., Davies, Mark N. O., & Chappell, Darren. (2004). *Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers*. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*.
- Indrianita, V. (2018). *Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Terhadap Ikterus Fisiologi Pada Bayi Baru*.
- Jannah, Nurul, dkk. 2015. *Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling*. Vol. 4, No. 4.
- Kartono, K. 2009. *Patologi sosial jilid 1*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). *The development of Indonesian online game addiction questionnaire*.
- Kiraly, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). *Problematic online gaming*. In K. P. Rosenberg & L. C. Feder (Eds.), *Behavioral addictions: Criteria, evidence and treatment* (pp. 61-97). London, Inggris: Academic Press.
- Muhammdiyah 1 Malang. *Studi Insomnia* Vol. 1, No. 1. ISSN 2088-6306. 2009. *Online gaming: Child's play or obsession: A kids help phone online survey*. Virginia Middleton: Kids Help Phone
- Nurmala, S. 2007. *Hubungan antara kematangan beragama dengan kontrol diri Pada Siswa Madrasah Labuhan Bilik*. Medan: Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
- Nur, Mutiah Lailan. 2018. *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan*. Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
- O'Connell, M. E., Boat, T., & Warner, K. E. (2009). *Preventing mental, emotional and behavioral disorders among young people: Progress and possibilities*. Washington DC: The National Academies Press.

- Olds, S. W., & Feldman, R. D. 2009. Human development (edisi 10.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Prasetyawan, Hadi. 2016. *Upaya mereduksi kecanduan game online melalui layanan konseling kelompok*. Jurnal Fokus Konseling. Vol. 2, No. 2, 116-125.
- Patty, S., Setiawan, A., Kristen, U., & Wacana, S. (2016). Fakultas Psikologi, Program Studi Magister Sains Psikologi, Universitas Kristen Satya Wacana. 15.
- Pramadita, Indra. (2017). *Embedded Graphic Online Service*. Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia, 2(1), 14–20.
- Putri, Beffinna Novianti. (2016). *Hubungan antara kontrol diri dengan adiksi kecanduan game online*. Program studi psikologi fakultas ilmu sosial dan politik universitas brawijaya.
- Refika Aditama. Hendriati Agustiani. 2006. Psikologi Perkembangan “Pendekatan Ekologi kaitannya dengan Konsep Diri dan penyesuaian diri pada Remaja. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Revised. Journal of Personality and Social Psychology. Vol. 69, No. 4, 719-727. 59
- Rudianto, N., Pradilla, Aspin, & Pambudhi, Y., Ambar. 2020. *Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada dewasa awal di desa Mondoke*. Jurnal SUMBLIMAPSI. Vol. 1, No 1 (2020).
- Ryff, C.D. & Keyes, C.L. 1995. *The structure of psychological wellbeing*.
- Siswanto. 2007. *Kesehatan mental: konsep, cakupan dan perkembangannya*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Sunarto & Hartono. 2002. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.2016.
Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Bandung: Alfabeta. Suplig,

Yanti. (2008). *Dampak buruk dan tips berhenti dari kecanduan game online*.
Diakses dari (<http://forum.kompas.com/teras/6067-dampak-buruk-dantips-berhenti-dari-kecanduan-game-online.html>).