

## DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. 2000. *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2003. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2013. *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2015. *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2017. *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- APJII. (2014). *Google*. Diakses November 2019, dari Profil Pengguna Internet Indonesia. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Dari <https://apjii.or.id/content/read/39/27/PROFIL-PENGGUNA-INTERNET-INDONESIA-2014>
- APJII, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2016). *INFOGRAFIS: Hasil Survei 2016*. *Buletin APJII*, 5, 1-7. Diterima dari <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016> diakses pada November 2019.
- Anandari, D.R. (2013). *Orangtua dengan Pola Asuh Permisif dan Resiko Anak Kecanduan Game Online*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Abedini, Y., Zamani, B.E., Khaeradmand, A. (2012). Impact of mothers' occupation status and parenting styles on level of self control, addiction to computer games, and educational progress of adolescent. *Addict & health*, Vol. 4 (3-4): 102-110.
- Ardianasari, L. (2013). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja di Malang. (*Thesis*). Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Fakultas Psikologi.
- B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson. (2008). *Theories of Learning*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Brian, D., & Wiemer-Hastings, J. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Journal cyberpsychology and behavior*, Vol 8, 2.
- Bee H, Boyd D., 2006,*The developing child*, 11<sup>th</sup>ed. Boston, MA: Pearson.
- Budiyani, K., & Abdulah, S.M. (2016). Self Management Training to Treat Online Game Addiction.*Jurnal Asean Conference Psychology and Humanity*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta. 796-801.
- 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*, Vol 3(1), 38-51.
- Dinata, O., & Risdayanti, 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 & 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.
- Fajri, Choirul. "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia." *Jurnal ASPIKOM* 1.5 (2012): 443-454.
- Feist, J., & Gregory, J.F. (2006). *Theories of Personality Sixth Edition*. United State: McGraw-Hill Companies.Inc.
- Griffiths M. D., Davies, M.N., & Darren, C. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 7(4), 479-487.
- Gani, J., & Amalia M. (2015). *Alat Analisis Data : Aplikasi Statistik Untuk Penelitian Bidang Ekonomi dan Sosial*. Yogyakarta : PT. Andi offset.
- Griffith, M. D., Davies, M. N., & Darren, C. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, Vol 27, 87-96.
- Google form skala uji coba (*Tryout*) diakses 9 April 2020 dari <https://forms.gle/TrsZfVZ5rMsXXGrS8>
- Google form skala penelitian diakses 4 juli 2020 dari <https://docs.google.com/forms/d/1G4WXKQRHIQsiHp479Y8IPHIR-0wc-BcqHKXMi4WRcOI/edit?usp=sharing>

- Hardiantoro,H (2018). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Konsep Diri Terhadap Kompetensi Sosial Remaja Yang Bermain *Game Online* di Komunitas *Gamerz* Samarinda. *PSIKOBORNEO*, 6 (1),1-10.
- Hadi, S. (2015). *Metodelogi Riset*. Yogyakarta : Rosdakarya.
- Hayes,A.F.(2013)*Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis: A Regression-Based Approach*.New York, NY: Guilford Press.
- Hurlock, Elizabeth.1997.*Perkembangan Anak Jilid I (edisi keenam)*.Jakarta : Erlangga.
- Inggridwati Kurnia, dkk. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Juwariyah. (2010). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Dalam Al-Qur'an*. Yogyakarta: Teras.
- Kusumawati, R.,Alviani,R,Y.,& Molina, Y.(2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) *Games Online* Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*,8(1),88-99.
- Kusumadewi, N. T. (2009). Hubungan antara Kecanduan Internet *Game Online* dan Keterampilan Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Kementrian Kesehatan (2018) *Bermain Game Online: Mengisi Waktu Luang Bersenang-senang atau Ketergantungan*.  
<https://www.kemkes.go.id/article/view/18070600009/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-atau-ketergantungan.html>  
 diakses pada tanggal 4 maret 2020 pukul 14.46 WIB.
- Kim, D. H., Jeong, E. J., & Zhong, H.(2010).Preventive role of parents in adolescent problematic internet game use in Korea.*Korean journal of sociology*, 44(6), 111-13.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescent. *Media psychology*, 12, 77-95.
- 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 Ajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 3. No. 1.

- Mayzura., Anwar., & Afiati (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Permisif Orangtua Dengan Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Remaja Sekolah Menengah Pertama (*Nakah Publikasi*). Yogyakarta (ID) : Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Martanto, Aris. 2014. *Perilaku Kecanduan Game Online ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta*. Skripsi. Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Pranitika, M., Hendriyani, R., & Mabruri, M. I. (2014). Hubungan Emotion Focused Coping dengan Game Online Addiction pada Remaja di Game Centre Bagian Semarang Barat dan Selatan. *Jurnal Ilmiah Psikologi Semarang*: Universitas Negeri Semarang. Fakultas Psikologi. 6 (1), 24-27.
- Papalia, D. E, Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development: Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Setu.F (2019). 30 Juta Anak Milenial Gemar Main Game. Diakses dari <https://radarindo.co.id/2019/04/01/ragam/30-juta-anak-milenial-gemar-main-game/>  
Diakses pada tanggal 10 juli 2020 jam 17.30.
- Susanti, Y. (2008). Ketergantungan pada internet: game online, video game dan sejenisnya. *Anima: Indonesian psychological journal*, 23, 180-183.
- Smart, A. 2010. *Cara cerdas mengatasi anakkecanduan game*. Jogjakarta: A PlussBooks.
- Shaffer, David & Kipp, Katehrine. 2010. *Developmental Psychology Childhood & Adolescence Eighth Edition*. Wadsworth. USA.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescent-Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Ulfiani, Mardhiah, Azmidar. (2015). Hubungan pola asuh permisif orang tua dan kecerdasan emosional siswa dengan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Psikologi*, Vol 2,3,116-130.
- Van Rooij, A.J. & Praus, N. (2014). A Critical Review of "Internet Addiction" criteria with suggestions for the future. *Journal of Behavioural Addiction*, 3(4), 203- 213.  
doi: 10.1556/ JBA.3.2014.4.1.
- Widhiarso, W. (2012). Tanya Jawab tentang Uji Normalitas. Fakultas Psikologi UGM.

<http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/wp/tanya-jawab-tentang-uji-normalitas/>

Diakses pada tanggal 20 Juni 2020 jam 16.40 WIB.

- Wijayanti, T. W. (2013). Motif dan Adiksi Pemain Game Online: Studi Deskripsif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di Surabaya. *Media Commonline*. Surabaya: Universitas Airlangga. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. 2 (1), 1-11.
- Xiuqin, H., Huimin, Z., Mengchen, L., Jinan, W., Ying, Z., & Ran, T. (2010). Mental health, personality, and parental rearing styles of adolescent with internet addiction disorder. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 13(4), 401-406.  
Doi: 10.1089=cyber.2009.0222.
- Young, K. 2009. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescent. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. Doi:10.1080/01926180902942191.
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively-Multi-user Online Graphical Environments. : *Teleoperators and Virtual Environments*. 15, 309-3