Daftar Pustaka

Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes4, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa Sman 3 Batusangkar. *Patriot*, *2*(4), 1118–1130. https://media.neliti.com/media/publications/474686-none-2dd713ec.pdf

Arifin, Z. (2023). *Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja* [Skripsi thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.]. https://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/18539%0A

Azwar, S. (2017). *Metode penelitian psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Bangun, W. (2012). Manajemen Sumber Daya Manusia. Erlangga.

Chaplin, 2011 Kamus Psikologi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Chaplin, 2011 Kamus Psikologi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N. O., & Griffiths, M. (2006). EverQuest - It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *4*(3), 205–216. https://doi.org/10.1007/s11469-006-9028-6

Faizah, N. (2023). Pengelolaan Siswa Pada Sekolah Berbasis Agama Islam. *Jurnal Manjemen Pendidikan Indonesia*, *6*(2), 462. https://doi.org/10.30868/im.v4i02.4612

Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, *5*(3), 3995–4001. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273

Fitriani, Y., & Alsa, A. (2015). Autogenic Relaxation Technique to Enhance Emotional Regulation in Junior High School Students. *Gadjah Mada Journal Of Professional Psychology*, *1*(3), 149–162.

Fauri, A., & Almadeo, J. (2020). Poster Mengatasi Kecanduan Game Mobile terhadap Generasi Masa Kini. 2(03), 150–158

Gross, J. J. (2014). Handbook of Emotion Regulation 2nd Edition. In *Handbook of Emotion Regulation*. https://www.iccpp.org/wp-content/uploads/2020/07/Handbook-of-emotion-regulation.pdf

Gross, J. J., & John, O. P. (2003). Individual differences in two emotion regulation processes: Implications for affect, relationships, and well-being.

Journal of Personality and Social Psychology, *85*(2), 348–362. https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.2.348

Gross, J. J., & Thompson, R. A. (2007). *Emotion regulation: Conceptual foundations* (J. J. Gross, Ed.). TheGuilford Press.

Hakim, M. A., Daniyatillah, D., Wardani, H. K., Sari, A. I. N., & Khusumadewi, A. (2026). Gambaran Regulasi Emosi Siswa SMK dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan Konseling. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *9*(1), 599–605. https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10377

Hanany, R. N. T., Nadjamuddin, L., Fakhri, N., & Buchori, S. (2023). Sensation Seeking, Regulasi Emosi dan Bermain Violent Video Game Pada Remaja. *Jurnal Minfo Polgan*, *12*(1), 156–162. https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12333

Hidayati, I., Mulawarman, & Awalya. (2017). Meningkatkan Regulasi Emosi Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama. *Ijgc*, *6*(4), 27–34. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk

Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. International Journal of Mental Health and Addiction, 7(4), 563–571. https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8

Ichsani, M. F. (2024). Konformitas, Regulasi Emosi dan Verbal Abuse pada Remaja yang Bermain Game Online. *Seminar Nasional Psikologi*, *001*, 444–456. https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/SEMNAPSI/article/view/4163

John W. Santrock, "Perkembangan Pendidikan," (Jakarta: Erlangga, 2003)

Johanda, M., Karneli, Y., & Ardi, Z. (2019). Self-Efficacy Siswa dalam Menyelesaikan Tugas Sekolah di SMP Negeri 1 Ampek Angkek. *Jurnal Neo Konseling*, *1*(1), 1–5. https://doi.org/10.24036/00600

Julia, P. (2018). Hubungan antara Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh. *Jurnal Serambi Akademica*, *6*(1), 49–57. http://ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-akademika/article/view/617

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, *12*(1), 77–95. https://doi.org/10.1080/15213260802669458

Lidya, R., Desy, S., & Sujarwo. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legends terhadap Tingkat Emosional Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah*

Multidisiplin Indonesia, *2*(2), 32–42. https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimi/article/view/192

Mawardah, M., & Sudewa, A. (2023). HUBUNGAN ANTARA REGULASI EMOSI DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE. Jurnal Psikologi Malahayati, 5(2). https://doi.org/10.33024/jpm.v5i2.8589

Mayer, J. D., Caruso, D. R., & Salovey, P. (1997). Emotional intelligence meets traditional standards for an intelligence. Intelligence, 27(4), 267-298.

Misnawati, M. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, *4*(2), 217–223. https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i2.4004

Mönks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R, "Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagaiannya", Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2002. Papalia, D. E. & Olds, S. W, "Human development", (6th edition), McGraw-Hill, New York, 1995. Papalia, D. E. & Olds, S. W, "Human development", (8th edition

Najah, R. S. (2023). Efektifitas Regulasi Emosi untuk Mengurangi Adiksi Game Online Peserta Didik. *Jurnal BK Unesa*, *13*(2), 107–111.

Nuradi, E. P., & Daniel Hasibuan, M. T. (2025). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kesehatan Emosional Anak Di Kota Medan. Indonesian Trust Health Journal, 8(1), 24–31. https://doi.org/10.37104/ithj.v8i1.350

Nurmaliyah, F. (2014). Menurunkan stres akademik siswa dengan menggunakan teknik *self-instruction*. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 2(3), 275–284. [1, 2]

Papalia, E. D., Old, S. W. & Feldman, R. D. 2008. Human Development (Psikologi Perkembangan) Edisi Kesembilan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Pranata, M. Z., & Diana, R. R. (2023). Kecanduan Game Online pada Remaja Ditinjau dari Keberfungsian Keluarga dan Regulasi Diri. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)*, *3*(1s), 77–83. https://doi.org/10.25299/jicop.v3i1s.12346

Pratama, C., Nurmayunita, H., & Ispriantari, A. (2025). Korelasi Kecanduan Game Online dengan Regulasi Emosi Remaja SMP Negeri 2 Bantur. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, *4*, 7579–7588. https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4865

Rasiani, A., Lubis, D. S., & Sari, H. P. (2024). *Relevansi Pemikiran Filsafat Pendidikan Al-Ghazali Dalam Konteks Pendidikan Modern*. *2*, 150–158.

Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas,(Bandung: Permana, 2006), h. 65.

Rifqoh Safinatun Najah, & Wiryo Nuryono. (2023). Efektivitas Konseling Individu Menggunakan Latihan Regulasi Emosi Untuk Mengurangi Adiksi Game Online Peserta Didik. *HELPER : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *40*(2). https://doi.org/10.36456/helper.vol40.no2.a7493

Rinaldi, M. R., & Andartono, S. W. (2024). Regulasi Emosi dan Kecanduan G ame Online pada Mahasiswa: Peran Moderasi Jenis Kelamin. *Jurnal Pemuda Indonesia*, *1*(1), 1–14.

Riza, M. Badril. (2020). Upaya Peningkatan Konsep Diri Positif Peserta Didik Kelas XII SMA Nahdlalul Ulama 1 Gresik Melalui Forgiveness Therapy. Jural Mahasiswa Managemen. No. 2.□ □Vol.01 (81-92). dx.doi.org/10.30587/mahasiswamanagemen.vli2.2013

Rochansyah, A. A., Rini, A. P., Pratitis, N., & Psikologi, F. (2023). Religiusitas dan Agresivitas verbal remaja pemain game online: Adakah peran mediasi regulasi emosi? *INNER: Journal of Psychological Research*, *3*(1), 67–76.

Saifuddin, A. (2016). *Metode Penelitian (Ist ed.)*.

Shobih, M. (2025). *Game online dan prestasi akademik remaja : Antara motivasi dan distraksi*. *3*, 931–937.

Silaen, A. C., & Dewi, K. S. (2015). HUBUNGAN ANTARA REGULASI EMOSI DENGAN ASERTIVITAS (Studi Korelasi pada Siswa di SMA Negeri 9 Semarang). *Jurnal EMPATI*, *4*(2), 175–181. https://doi.org/10.14710/empati.2015.14912

Santrock, J.W. (2003). Adolescence: perkembangan remaja (6th ed).

Sugiyono, M. P. P. (2016). Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (cetakan ke-23). *Bandung: Alfabeta*.

Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *6*(1), 172–184. https://doi.org/https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198

Sundari, S., Santosa, H., & Sumiyem, S. (2022). Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Clien Centered Pada Siswa Kelas Viii

Smp Negeri 2 Sirah Pulau Padang. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, *3*(2), 350–358. https://doi.org/10.32806/jkpi.v3i2.146

Suwartono, C., & Bintamur, D. (2019). Validasi Kuesioner Regulasi Emosi (ERQ): Analisis Jaringan Sebagai Alternatif Confirmatory Factor Analysis (CFA). *Anima*, *34*(3), 115–124.

Syafiina, A. M., & Purnomosidi, F. (2025). Sosialisasi Regulasi Emosi pada Siswa SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. *Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, *3*, 61–67. https://doi.org/https://doi.org/10.61132/ardhi.v3i1.1043

Telaumbanua, F., Lase, J. F.-E. ., Munthe, M. ., & Damanik, H. R. . (2024). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa Kelas Viii Di Uptd Smp Negeri 4 Gunungsitoli. Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 4(4), 267–276. https://doi.org/10.51878/edutech.v4i4.3845

Thompson, R. A. (2011). Emotion and emotion regulation: Two sides of the developing coin. In *Emotion Review* (Vol. 3, Number 1, pp. 53–61). https://doi.org/10.1177/1754073910380969

Wijayanti, S., Anggraeni, L. D., & Supardi, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dan Interaksi Sosial Pada Siswa Smk Barunawati Jakarta. *Carolus Journal of Nursing*, *6*(8.5.2017), 67–74.

Winanda, N., Nurwahidin, M., & Yusmansyah. (2022). Hubungan regulasi emosi dengan intensitas bermain game online pada siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Kalianda tahun ajaran 2020/2021. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, *2*(1), 97–102. http://repository.lppm.unila.ac.id/42987/1/document.pdf

Wulandari, A., Endang Setyowati, W., & Febriana, B. (2026). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Tingkat Stres Pada Siswa Sma. *Ilmu Kesehatan*, *22*(1), 1–6. https://doi.org/DOI10.5455/mnj.v1i2.644xa

Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation AndPrevention Factors. European Journal Of Information Systems, 21(3), 321–340. Https://Doi.Org/10.1057/Ejis.2011.56

Yayu Anggraini. (2015). Dampak Penggunaan Game Online terhadap Perilaku remaja

Yusuf, P. M., & Kristiana, I. F. (2017). HUBUNGAN ANTARA REGULASI EMOSI DENGAN PERILAKU PROSOSIAL PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Jurnal Empati 2017*, *7*(3), 98–104.