

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Muhammad. (2013). Pengaruh Game online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, Vol 1 (4) :177-187.
- Anshori, H. Muslich. (2000). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya : Airlangga University Press.
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Azis, Ragil. (2011). *Hubungan Adiksi Game online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Azwar, S. (2000). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2009). *Penyusunan Skala psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Azwar, S. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bovenkamp, Ruud Van De, dkk. (2013). *Understanding and Recommending Play Relationships in Online Social Gaming*. Delft University of Technology IEEE.
- Cervon, Daniel, Lawrence A Pervin. (2012). *Personality : theory and research*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Rosda
- Fatimah, E. (2006). *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Feprinca, Dica. (2012). *Hubungan Motivasi Bermain Game online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Adiksi Game online Defence Of The Ancients (Dota 2)*. Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya.
- Fraenkel, J.R dan Wellen, N.E. (2008). *How to Design and Evaluate research in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Ghozali, Imam. (2018). *Analisis SPSP dengan Multivariate*. Semarang. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghufron, M Nur, Rini Risnawita S. (2010). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Gujarati, Damodar, (2015), *Ekonometri Dasar*. Terjemahan: Sumarno Zain,. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. (2002). *Psikologi Perkembangan*. 5 th edition. Erlanga: Jakarta.
- Khairunnisa, Ayu. (2013). Hubungan Religiusitas dan Kontrol Diri dengan Perilaku Seksual Pranikah Remaja di MAN 1 Samarinda. *eJournal Psikologi*, 1 (2) : 220-229.

- Lemmens, S. Jeroen, dkk. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. The Amsterdam School of Communications Research (ASCoR), University of Amsterdam, Amsterdam, The Netherlands.
- Martanto, Aris. (2014). *Perilaku Adiksi 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.
- McMilan, J dan Schumacher, S. (2003). *Research in Education*. New York: Longman.
- Novrialdy, Eryzal.(2019). *Adiksi Game online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions*. *Buletin Psikologi* Vol. 27, No. 2, 148 – 158
- Poon, Amy W. (2012). *Computer Game Addiction and Emotional Dependence*. Senior Theses and Projects. Trinity College Digital Repository
- Pratiwi, Pradipta Christy dkk.(2012). *Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret.
- Purwanta, Edi. (2012). *Modifikasi Perilaku. Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Ria Kustiyani.(2019). *Adiksi Game online Mobile Legend Pada Anak*. *Jurnal Psikologi Terapan*. Volume 2 Nomor 1, Juli 2019
- Sarafino E.P. dan Smith T.W. (2014). *Health Psychology. Biopsychosocial Interactions*. New Jersey : John Wiley dan Sons, Inc
- Tangney, June P, dkk. (2004). *High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success*. *Journal of Personality* 72:2, April. Blackwell Publishing
- Teng, Zhaojun, Yujie Li, dan Yanling Liu. (2014). *Online Gaming, Internet Addiction, and Aggression in Chinese Male Students : The Mediating Role of Low Self-Control*. *International Journal of Psychological Studies*. Vol 6. No. 2
- Weimer-Hastings Peter, Brian D. NG. (2005). *Addiction to the Internet and Online Gaming*. *CyberPsychology dan Behavior*, Vol 8 (2).