

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S., W. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online. *Jurnal Kopasta* (4) 1, hal 28-40
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). *Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar*. *Jurnal Patriot*, 2(4).
- Anuryatin, P. A. S., & Purwoko, B. (2016). Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI Smk Negeri 1 Driyorejo. *Bimbingan Dan Konseling*, 3(5), 22-37.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J. B., Simon, O., ... Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, 111(3), 513–522. doi: 10.1111/add.13192
- Brand, J. E., Todhunter, S., & Jervis, J. (2017). Digital Australia 2018 (DA18). <http://www.igea.net/wpcontent/uploads/2017/07/DigitalAustralia-2018-DA18-Final-1.pdf>
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.00>
- Chou, C., Condrón, L., & Belland, J. C. (2005). A review of the research on Internet addiction. *Educational Psychology Review*, 17(4), 363–388. doi: 10.1007/s10648-005-8138-1
- Darwis, M., Amri, H. K., & Reymond. (2020). *Dampak dari Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun di Kelurahan Kayuombun*. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2).
- Detria. (2013). Efektivitas teknik manajemen diri untuk mengurangi kecanduan online game. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan antara Intesitas Bermain Game online dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diterbitkan

- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Grant JE, Kim SW, Potenza MN. 2003. Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 85-109
- Ismi, N. (2020). *Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan sma negeri 1 bayang* (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Sosial).
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Internet gaming disorder: Theory, assess-
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). *Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154-163.
- Laili, F. M. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan Game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. (2007). “Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction”. *Authors & Digital Games Research Association (DIGRA)*, hlm. 211-217
- 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. Doi:10.1080/15213260802669458
- Männikkö, N., Billieux, J., & Käätäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281–288. doi: 10.1556/2006.4.2015.040

- 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), 106–112
- ment, treatment and prevention. New York: Academic Press
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Genta*
- Mulia, XI(1), 22-32.. Nisrinafatin. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 1-6.*
- Ningrum, Omega Nastiti Wisma. (2013). Hubungan Kepercayaan Diri dan Penyesuaian Sosial dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas X (sepuluh) SMA Xaverius Lubuklinggau Sumatera Selatan. Skripsi. Fakultas Psikologi : Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nunik Istikumah, M. Yusuf Setya Wardana, dan H. J. S. (2022). *Analisis Dampak Game Online Terhadap Aspek Kehidupan Sosial Pada Siswa Kelas V SDN 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pematang*, 6, 19-27.
- Nur, M. L. (2018). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Siswa di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.*
- Rahmadina, A. (2013). Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja. Skripsi. Universitas Gajah Mada Yogyakarta
- Rizkiana, R. (2021). *Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar: studi pada siswa kelas VII SMPN 4 Gunungsari* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. (2015). Hubungan durasi bermain video game dengan ketajaman penglihatan anak usia sekolah. *Skolastik Keperawatan*, 1(2), 12–17

- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multi-media Edukasi
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385-390.
- Santika, L. (2019). *Efektifitas Teknik Self Management Dalam Menangani Kecanduan Game Online Remaja di Desa Patoloan Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Theresia. L & Tanwey. G.R. 2012. *Penilaian Hasil Belajar pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Unesa Uneversity Pres
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1112-1119.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., van den Eijnden, R. J. J.M., & van de Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212. doi:10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x
- Weinstein, A.M. (2010). Computer And Video Game Addiction- A Comparison Between Game User And Non-Game User. *The American Journal Of Drug And Alcohol Abuse*, 36, 268-276
- World Health Organization (2018). Gaming Disorder. Diakses dari <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> pada 18 Mei 2024 pukul 20.15 WIB
- Yee, N. (2006). —Motivations of Play in Online Games“. *Cyberpsychology & Behaviour*. 9: 772-775
- 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