

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing.
- Ahyani, L. N., & Astuti, D. (2018). *BUKU AJAR PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK DAN REMAJA*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Averill, J. R. (1973). Personal Control Over Aversive Stimuli and It's Relationship to Stress. *Psychological Bulletin*, 80, 286–303.
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- GenBest.id, T. (18 Oktober, 2019). Kecanduan Game Online, Puluhan Pelajar Diobati di Rumah Sakit Jiwa Solo. *Kompas.Com*. <https://genbest.kompas.com/read/2019/10/18/06380081/kecanduan-game-online-puluhan-pelajar-diobati-di-rumah-sakit-jiwa-solo>
- Ghufron, M. N., & Suminta, R. R. (2017). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunarsa, S. D., Gunarsa, Y. S. D. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Handayani, R. W. (2011). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Pria* (Skripsi). Universitas Sanata Dharma.
- Hoy, A. W. (1995). *Educational Psychology*. Boston : Allyn and Bacon.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (edisi 5). Jakarta: Erlangga.
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Indriani, D. P. (2013). *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua Terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak* (Skripsi). Universitas Diponegoro.
- Juliana. (2017). *Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Motivasi Belajar Pada Remaja* (Skripsi). Universitas Esa Unggul.
- Kartono, K. (2000). *Kamus Psikologi*. Bandung: CV. Pionir Jaya.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The Role of Sensation Seeking, Self control, Neuroticism, Aggression, State anxiety, And trait anxiety. *Journal Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13, 313–316.
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Puspita, S. T. A. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 5(1), 1–7.
- Putri, N. F. R. (2018). *Hubungan Antara Self Control Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah* (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja* (Keenam). Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi Pendidikan* (Kedua). Jakarta: Prenada Media Group.
- Santrock, J. W. (2014). *Educational Psychology*, 5th ed. Mc Graw-Hill Education, Asia.
- Bhimasena, H. (2014). *Psikologi Pendidikan*, Edisi 5 - Buku 2. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sarafino, E. P. (1994). *Health Psychology: Biopsychosocial Interactions*, 2nd ed. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Sardiman. (2006). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, S., Murad, A., & Aziz, A. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Motivasi Belajar dengan Kedisiplinan Siswa SMA As-syafi 'iyah Medan. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 2(1), 63–68.
- Sarwono, S. W. (2012). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali.
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (1996). *Motivation in Education (theory, research, and applications)*. Englewood Cliffs: Prentice Hall International.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Survey Penggunaan Tik 2017. (Desember, 2017). KOMINFO. file:///C:/Users/s/Downloads/REFERENS/SURVEY PENGGUNA TIK.pdf
- Suryabrata, S. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Jom FISIP*, 2, 1–15.
- Syahrial, M. (27 November, 2018). Berapa Rata-rata Waktu yang Biasa Dihadiskan Seseorang untuk Main Game? *Keepo.Me*. <https://today.line.me/id/v2/article/9Z62qR>

- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High Self-Control Predicts Good Adjustment , Less Pathology , Better Grades , and Interpersonal Success. *Journal of Personality*, 72, 272–322.
- Widiana, H. S., Retnowati, S., & Hidayat, R. (2004). Kontrol Diri dan Kecenderungam Kecanduan Internet. *Humanitas: Indonesian Psychological Journal*, 1, 6–16.
- Young, K. (2009). Understanding Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355–372.