

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E., and A. Rolling, *Fundamental of Game Design, Barkeleys*, 2nd edn (Canada: New Riders, 2012)
- Agustiani, *Psikologi Perkembangan (Pendekatan Ekologi Kaitannya Dengan Konsep Diri Remaja)*, 1st edn (Bandung: PT. Refika Aditama, 2012)
- Anjasari, Eka Arista, I Gusti Ayu Made Srinadi, and Desak Putu Eka Nilakusmawati, 'Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja', *E-Jurnal Matematika*, 9.3 (2020), 177
- Arisandy, Feren, 'Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Gamers Remaja Di Kota Makassar' (Universitas Bosowa, 2020)
- Dayani, Meri, 'Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di SMP Negeri 4 Takengon' (Universitas Medan Area, 2023)
- Griffiths, M. D, 'Problematic Technology Use During Adolescence : Why Don't Teenagers Seek Treatment?.', *Education and Health*, 33.1 (2015), 6–9
- Hamdani, Muh Arib Al-azhari, Ahmad Razak, and Faradillah Firdaus, 'Pengaruh Intensitas *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Remaja', *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa*, 2.1 (2022), 50–57
- Hardani, Jumary Ustiawaty, and Helmina Andriani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Edisi 1 (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020)
- Harley, and Brewer, *Menumbuhkan Rasa PeDe Pada Anak* (Jakarta: BIP Press, 2013)
- Hurlock, E.B, *Perkembangan Anak*, Edisi 1 (Jakarta: Erlangga, 1978)
- , *Perkembangan Anak Jilid 2*, Edisi 5 (Jakarta: Erlangga, 2012)
- , *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatak Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2000)
- , *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Kelima (Jakarta: Erlangga, 2010)
- Kartono, *Patologi Sosial 2 Jilid 1*, 1st edn (Jakarta: Grafindo Persada, 2012)
- Kemendikbudristek, 'Data Siswa SMP Kabupaten Kediri', *Pusat Data Indonesia*, 2023 <<https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/Chome/pencarian/>> [accessed 18 September 2023]

- Lemmens, J. S., P. M. Valkenburg, and J Peter, 'Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents', *Media Psychology*, 12.1 (2009), 77–95
- Maulida, Annisa, Diana Imawati, Siti Khumaidatul Umaroh, and Mayritha Trifina Sari, 'Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja', *Jurnal Psikologi*, 7.1 (2019), 105–9
- Mizwanto, Armitasari, and Muhazir, 'Kecanduan *Game Online* Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki Dan Perempuan', *Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 2020
- Mujahid, *Macam Dan Teknik Penulisan Karya Ilmiah* (Cirebon: Pangger, 2004)
- Mundir, *Statistik Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014)
- Neter, John, William Wasserman, and Michael H Kutner, *Applied Linear Regression Models* (Homewood: Richard D. Irwin, Inc, 1983)
- Panjaitan, Lidya Kemala Sari, and Dicky C Pelupessy, 'Bermedia Sosial Mempermudah Penyesuaian Diri Dalam Kehidupan Berkuliah?', *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan*, 2.2 (2021), 107–17
- Purwanto, *Statistik Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011)
- Putra, Rahmat Hidayat Eka, 'Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online* (Etnometodologi Pada Pecandu *Game Online* Mobile Legends Dikalangan Mahasiswa FISIP Universitas Satya Negara Indonesia Angkatan 2016)' (Universitas Satya Negara Indonesia, 2019)
- Rahmah Mamluatur, *Urgensi Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Pola Pikir Keagamaan Anak Usia SMP Di Bawah Pola Asuh Orang Tua Permisif Di Dusun Pesisir Kaduara Timur Pragaan Sumenep*, *SKRIPSI* (Madurua: Institut Agama Islam Negeri Madura, 2020)
- Riyana, Meli, and Nur Hasan Niken Soelistyowati, 'Internet Gaming Disorder Dan Penyesuaian Sosial Remaja', *Jurnal Psikologi*, 2.2 (2023), 85–91
- Safitri, Rizka, *Hubungan Antara Group Cohesion Dengan Social Loafing Pada Remaja Siswa SMK Negeri 8 Surabaya*, *SKRIPSI* (Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019)
- Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Edisi 1 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001)
- Santoso, Yohanes Rikky Dwi, 'Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan

- Penyesuaian Sosial Pada Remaja’, *Humaniora Yayasan Bina Darma*, 4.1 (2019), 27–44
- Saputra, Rollys Ardian Dwi, ‘Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Singosaren’, *Jurnal At-Tarbiyat : Jurnal Pendidikan Islam*, 2.2 (2018), 88–107
- Sariyanto, ‘Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* Di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan’ (Universitas Riau, 2019)
- Schneiders, Alexander A., *Personal Adjustment and Mental Health* (Austin: Holt Rinehart and Winston, Inc, 1964)
- Setiaji, Silvia, and S. Virliana, ‘Hubungan Kecanduan *Game Online* Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game* Dewasa Awal Di Jakarta Barat’, *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9.2 (2016), 93–101
- Sudarwan, *Perkembangan Peserta Didik*, 1st edn (Yogyakarta: UNY Press, 2013)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2008)
- Sunarto, and Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, 1st edn (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)
- Tantoni, Ahmad, Mohammad Taufan Asri Zaen, and Khairul Imtihan, ‘Analisis Kebutuhan Kecepatan Bandwith *Game Online* (Free Fire, Mobile Legends, Pubg Mobile)’, *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2.2 (2019), 81–90 <<https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.122>>
- Tobing, Muhammad Saidi, ‘Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam Fungsi Sosial Di Kecamatan Syiah Kuala’ (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021)
- Trisnani, Rischa Pramudia, and Silvia Yulia Wardani, *Stop Kecanduan Game Online*, Edisi 1 (Madiun: Unipma Press, 2018)
- Utami, Tantri Widyarti, and Hodikoh Atik, ‘Kecanduan *Game Online* Berhubungan Dengan Penyesuaian *Online*’, *Jurnal Keperawatan*, 12.1 (2020), 17–22
- WHO, ‘Gaming Disorder’, *World Health Organization*, 2023 <<https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>>
- Wood, Andrew F., and Matthew J. Smith, *Online Communication: Linking*

Technology, Identity and Culture. (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 2005)

Yee, Nick, 'Motivations for Play in *Online Games*', *Cyberpsychology and Behaviour*, 9.6 (2007), 772–75

———, 'The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User *Online* Graphical Environments', *Teleoperators and Virtual Environments*, 15.3 (2006), 309–29
<<https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>>

Yuansyah, Alit Tresna, Euis Eti Rohaeti, and Tita Rosita, 'Profil Kecanduan *Game* Di SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut', *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4.1 (2021), 66–72
<<https://doi.org/10.22460/fokus.v4i1.6191>>

Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarta, 2010)