

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmaddien, I., & Yofy, S. (2019). *Statistika Terapan dengan Sistem SPSS*. Bandung: ITB Press.
- Alaydrus, R. M. (2017). Membangun Kontrol Diri Remaja Melalui Pendekatan Islam dan Neuroscience. *Jurnal Psikologika*. Vol. 22, No. 1, 15-27.
- Ananda, R., & Muhammad, F. (2018). *Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik dalam Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Andaryani, D., & M.M.W, Tairas. (2013). Perbedaan Tingkat *Self Control* pada Remaja Perempuan yang Kecanduan Internet. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, Vol. 2, No. 03, 206-214.
- Anggreini, R., & Sulis, M. (2014). Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Perilaku Konsumtif Mahasiswi Universitas Esa Unggul. *Jurnal Psikologi*. Vol. 12, No. 1, 34-42.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*, Vol 1, No. 1, 45-50.
- Azwar, S. (2010). *Dasar-Dasar Psikometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bertan, C. V., Dundu, A., & Mandagi, R. (2016). Pengaruh Pendayagunaan Sumber Daya Manusia (Tenaga Kerja) Terhadap Hasil Pekerjaan (Studi Kasus Perumahan Taman Mapanget Raya (TAMARA)). *Jurnal Sipil Statik* Vol. 4 No. 1, 13-20.
- Budiastuti, D. (2018). *Validitas dan Realibilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Budhi, F. H., & Endang, S. I. (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang. *Jurnal Empati*. Vol 5 (3), 478-481.
- Ghufron, M. N., & S, R. R. (2010). *Teori-teori psikologi*. jogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Harahap, J. Y. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan. *Jurnal Edukasi*. Vol. 3, No. 2.
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB)*. Vol. 2, No. 2. 169-178.
- Ifdil, E. F., & Lira, E. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. Vol. 1, No. 2.
- Iskandar, F. R., Syarip, H., & Nana. G. (2019). Dampak Permainan Mobile Legend dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 1, No. 2, 116-122.
- Khairiah, S. N., & Reski, S. (2019). Kontrol Diri Mahasiswa yang Kecanduan Game Online Di Asrama Kaway XVI. *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol. 4, No. 2, 38-43.
- Kusumawati, R., Yolivia, I. A., & Yosi. M. (2017). Perbedaan tingkat Kecanduan (Adiksi) *Game Online* pada Remaja ditinjau dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal*

- RAP UNP, Vol. 8, No. 1, 88-99.
- Kustiawan, A, A, (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Cetakan Pertama : CV. AC Media Grafida. Magetan.
- Lebho, M. A., Lerik, M. C., Wijaya, R. P., & Littik, S. K. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science Vol.2, No.2* , 202-212 .
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri : Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling*. Vol.3, No. 2, 65-67.
- 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 .*Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 03*, 103-118.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*, Vol., 6 No. 1.
- N, A., & Masyuri. (2011). *Metodologi Riset Manajemen Pemasaran Cetakan II*. Malang: UIN Maliki Press.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. Vol. 27, No. 2, 148-158.
- Pradana, M., & Arvian, R. (2016). Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian Sepatu Merek Customade (Studi di Merek Dagang customade Indonesia). *Jurnal Manajemen*. Vol. 6, No. 1.
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: UPP STIM.
- Rudianto, N. P., Aspin., & Yuliastri, A. P. (2020). Hubungan antara Kontrol diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Dewasa Awal di Desa Mondoke. *Jurnal SUBLIMASI*, Vol. 1, No. 1, 51-58.
- Sari, S., Yusri, & Said, A. (2017). Kontrol Diri Siswa dalam Belajar dan Persepsi Siswa terhadap Upaya Guru BK untuk Meningkatkan Kontrol Diri . *Jurnal Penelitian Guru Indonesia Vol 2 No 1* , 32-37.
- Setiaji, S., & Stefani, V. (2016). Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Keterampilan Sosial pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibermitika*, Vol. 9, No. 2, 93-101.
- Sugiyono. (2007). *Statistika untuk Penelitian* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Supling, M. A. (2017). Hubungan kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Dengan Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta

Jurnal Jaffray. Vol. 15, No. 2, 177-200.

Ulfa , M. (2017 ). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom Vol. 4 No. 1* , 1-13.

Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online . *Jurnal Psikologi Udayana Vol.5, No.2*, 450-459 .