

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E & Rollings, A. *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing. 2007.
- Arikunto, S. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. 2005.
- Astuti, Widhi. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Masalah Mental Emosi Siswa Kelas IV MI Ma'arif Gedangan Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang*, Skripsi IAIAN Salatiga. 2020.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2002
- Baskara, Ady dkk. *Kecerdasan Emosi Ditinjau dari Keikutsertaan Dalam Program Meditasi*. (Jurnal Psikologi, Fakultas psikologi Universitas Gajah Mada), Vol.35, No. 2.
- Chaplin, J.P, *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 1999.
- Chaplin, James P. *Kamus Lengkap Psikologi*, Edisi 16. Jakarta: Rajawali Pers. 2014.
- Danim, Sudarwan . *Perkembangan Peserta Didik*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Data observasi dan wawancara dengan seorang siswa.
- Data sekolah
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung:Remaja Rosdakarya Offset, 2014),
- Dradjat, Zakiah. *Membina Nilai-Nilai Moral Di Indonesia*, (Jakarta:Bulan Bintang 1971)
- Elizabeth, B.Hurlock. *Psikologi Perkembangan*, Jilid 5. Jakarta:Gelora Aksara Pratama. 1980.
- Goleman, *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Cetakan Keempat. Jakarta: Gramedia. 2001.

- Goleman, *Kecerdasan Emosional*. Cetakan Ke tujuh Belas. Jakarta: Gramedia. 2007.
- GPS (Global Positioning System)
- Hadi, Sutrisno. *Panduan Manual Prograam Statistik (Spss)*, Yogyakarta:Universitas Gajah Mada, 2000.
- Hasan, Iqbal. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta:Rineka Cipta. 2003
- Horringan, J. B, New intenet users: What they do online, What they don't, and implications for the 'Net's future. *Pew Internet and American Life Project*. 2002.
- Idris, Muhammad. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Uiiipress. 2009.
- Kholidiyah, Ulfi. *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Kecerdasan Emosi*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta: 2017.
- KKBBI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] at: <https://kbbi.web.id/intensitas>. 2016
- Masya, H., & Candra, D. A. *factor-faktor yang memepengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun ajar 2015/1016*. Konseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling. 2016
- Muna, Khoirul. *Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Perilaku Penggunaan Internet Pada Siswa Kelas XI SMK N 2 Yogyakarta*.2011
- Musthafa, Ananda Erfan. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*. Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Diponegoro. 2017
- Nissa, *Cerita gaya hidup remaja*. <http://www.ceritamu.com/cerita-gayahidup/Remaja/Artikel/Trend-Remaja-Kita> (diakses pada tanggal 10 November 2012).
- Novitasari, N.A. *Pengaruh intensitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD gugus terampil kecamatan Secang kabupaten Magelang*. Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Semarang. 2016

- Nunnally, *Psychometric Theory*. 2nd Edition, New York: McGraw-Hill Book 1969
- Shalihah, Nurdini Amalia. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Pemain Game Online di Kota Bandung*. Bandung. 2013
- Shapiro, *Mengajarkan Emotional Intelligence Pada Anak*. (Jakarta: Gramedia, 1998), 8
- Siregar, Syofyan. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Stein, S.J. & Book, H.E, *Ledakan EQ* (penerjemah Trinanda Rainy Januarsari): Kaifa, 2002
- Steiner. *Kecerdasan emosional*
<http://alytpuspitasari.wordpress.com/2010/06/07/kecerdasanemosional/>
 (diakses pada tanggal 7 November 2012),
- Subana, M. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, Bandung: CV.Pustaka Setia. 2001.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Suharsono, *Mencerdaskan Anak*. Jakarta: Inisiasi Press, 2003.
- Sujarwati, Wiratna. *Belajar Mudah SPSS Untuk Penelitian Mahasiswa dan Umum*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Syahputra, Teuku romy. *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja*. Skripai, banda aceh: 2017.
- Young, K. S, *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. The American Journal of Family Therapy, 2009.