

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta*, 4(1), hal 28–40. Retrieved from: <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Amara, M., Jatmika, A. H., & Ulum, L. M. (2021). Sistem Informasi Pengaduan Layanan Pada BPKAD Provinsi Nusa Tenggara Barat Berbasis Web. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*.
- American Psychological Association. (2010). *Publication manual of the American psychological association*. American Psychological Association.
- APJII. (2017). Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. *Linfographs Hasil Survey*, 1-39
- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online Terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utamaan Gender dan Anak*, 2(1), 75-91.
- Ardianasari, L. (2013). *Pengaruh kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja di Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Arif Satria Putra Pratama. 2017 dengan judul *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung. (Online). ([http://digilib.unila.ac.id/25363/20/SKRIPSI%20%28TANPA%20BAB%20PEMBAH ASAN%29.pdf](http://digilib.unila.ac.id/25363/20/SKRIPSI%20%28TANPA%20BAB%20PEMBAH%20ASAN%29.pdf), diunduh pada tanggal 8 April 2017)
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- ARISANDY, F. (2020). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Gamers Remaja Di Kota Makassar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS BOSOWA).
- Azizah Batubara, Risma Dina, Ade Irma, dan Seget Tartiyoso, *Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan game Online Pada siswa Kelas XI Di SMK Swakarya Binjai*, (Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling, Vol 11, No. 2, 2022), hal 69.
- Azwar, S. 2005. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Edisi 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Beck, Judith S. (2011). *Cognitive-Behavior Therapy: Basic and Beyond* (2nded). New York: The Guilford Press. California: SAGE publications.
- Bond, T.G., & Fox, C. (2007). *Applying the Rasch Model. Fundamental measurement in the Human Sciences*. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. Mahwah. New Jersey
- Chaplin, J. P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chaplin, J. P. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi (Edisi 1 Cetakan 12)*. Terjemahan oleh Kartini Kartono. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Creswell, John W. 2012. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik; Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak, Usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: Resmaja Rosdakarya.
- Detria. 2013. *Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online*. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: UPI
- Emzir. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Pt Raja Grafindo Persada.
- Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 115-123
- Fudyartanta, Ki. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Game Haus. E-Sports and Learning: Benefits of Gaming in Education. Dari <https://thegamehaus.com/gaming/E-Sports-and-learning-benefits-of-gaming-in-education/2021/05/04>. Diakses 5/10/2023.
- Gerungan, W.A. 2004. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Refika Aditama.
- Gumilang, G. S. (2015). Urgensi kesadaran budaya konselor dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling untuk menghadapi masyarakat ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Guidena*, 5(2), 45–58.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction wihtin a biopsychosocial frame work. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Gross, Elisheva F. (2004). Adolescent Internet Use: What we expect, what teens report. *Applied Development Psychologi*.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Grup
- Hartati Sri, dkk. 2005. *Studi Korelasi Persepsi Terhadap Afeksi Ayah Dengan Kemampuan Penyesuaian Sosial Remaja Di Sekolah Lanjutan Pertama*. *Jurnal Psikologi*. Volume 2. Nomor 1.

- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. 1980. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi V. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1992). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (terjemahan: Istiwijayanti dan Soedjarwo). Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, B. Elizabeth. 2001. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Terjemahan oleh Istidawanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth. 2005. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. 2006. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi kelima. Alih bahasa Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. 2010. *Psikologi Perkembangan Jilid 5*. Penerjemah: Meitasari T. & Muslichah Z. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kamaluddin, H. 2011. "Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 17(4).
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press
- Laura Perdew. (2014). *Internet Addiction*. Published by Abdo Publishing. Printed in the United States of America, North Mankato, Minnesota.
- Lazarus, 1976. *Pattern of Adjustment*. Mc Graw Hill Inc
- Lemmens, J. S., Eijnden, R. J., & Valkenburg, P. M. (2016). *The social media disorder scale*. *Computers in Human Behavior*, 61, 478-487.

- 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.
- Lemmens, Jeroens et al. (2019). *Normative, passionate, or problematic? Identification of adolescent gamer subtypes over time*. Vol. 8 (Nomor 3). 3Hal 574-585
- Maulida, A., Imawati, D., & Umaroh, S. K. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Motivasi*, 7(1), 7-11.
- Marisa Riandi. (2015). Permasalahan Perkembangan Bahasa dan Komunikasi Anak. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 1-9.
- Masyhuri dan M. Zainuddin. (2008). *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi, Teori dan Aplikasi*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Muttaqien, M. D. ... Erawati, E. (2022). Model Penyesuaian Sosial Siswa Baru di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Hamidiyah Depok. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(3), 442-456.
- Nirwanda, C.S., & Ediati, A. 2016. Adiksi Game online dan Keterampilan Penyesuaian Sosial. *Jurnal Empati*, 5(1), 19-23.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nungdyasti et al, (2018). *Penerapan Konseling Kelompok Perilaku Dengan Strategi Pengelolaan Diri (Self-Management) Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Sidoarjo*.
- Olsen, L. W. (2003). *Essays on Georg Rasch and his contributions to statistics*. Unpublished PhD thesis at Institute Of Economics University of Copenhagen.
- Pahlevi, A. N. (2018). *Hubungan Kecanduan Online Game Mobile Legend dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja*. Program Studi Psikologi FPSI-UKSW.

Pamngkas, T. H. (2010). *PENGARUH ADIKSI ONLINE GAME TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL PADA REMAJA: Studi Deskriptif terhadap Siswa Kelas X dan XI SMKN 8 Bandung Tahun Ajaran 2009-2010* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Pujasari, Yayah. 2009. Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Penyesuaian Sosial Siswa di Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. Vol. 9, No. 1.

Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.

Rukminingsih, et al. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas)*. Yogyakarta: Erhaka Utama.

Sadock, B.J., Sadock, V.A., & Ruiz, P. (2015). *Kaplan & Sadock's Synopsis of Psychiatry* (11th ed). Philadelphia: Wolters Kluwer.

Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multimedia Edukasi.

Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bima Darma*, 4(1), 027-044.

Santoso, Y. R. D & Purnomo, J. T. 2017. Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*. 6(1), 1-18.

Schneiders, Alexander A. (1964). *Personal Adjustment and Mental Healty*. New York: Rinehart & Winson.

Schneiders, Alexander A. (2010). *Personal Adjustment and Mental Health*. New York: Holt, Reinhart dan Winstons.

Shahnaz I, Karim AKMR. The Impact of Internet Addiction on Life Satisfaction and Life Engagement in Young Adults. Bangladesh: Universal Journal of

- Psychology. [Internet]. 2014 [cited 2017 Feb 19];2(9):273–84. Available from: <http://www.hrpub.org>
- Siyoto, Sandu, and Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Smith, Robert. L. (2015). *Treatment Strategies for Substance and Process Addictions*. USA: American Counseling Association.
- Soetjipto. (2007). *Berbagai macam adiksi dan penatalaksanaannya*. Anima: Indonesia Psychological journal. 84-90.
- Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 128.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sumarna Surapranata. (2009). *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan interpretasi Hasil Tes Implemetasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2013). *Aplikasi model RASCH untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Cimahi: Trim Komunikan Publishing House.
- Sunarto & Hartono. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilo, S. ... Mentari, A. (2021). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat Pasca Konflik Antar Etnik Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Civic Hukum*, 6(1).
- Syahputra, T. R. (2018). Pengaruh Bermain *Game online* terhadap Perilaku Komunikasi Remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(1), 24.

- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, (Online), Vol. 1, No. 1, dalam <http://ojs.unm.ac.id> diakses 05 Maret 2017).
- Syamsu, Y. (2017). *Bimbingan dan Konseling Perkembangan Suatu Pendekatan Komperhensi*. Bandung: Refika Aditama
- Taufik, T., Ifdil, I., & Ardi, Z. (2013). Kondisi Stres Akademik Siswa SMA Negeri di Kota Padang. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 1(2), 143-150
- Ulfa, M., & Risdayani, R. (2017). *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Wardani, Rinanda & Apollo. 2010. Hubungan antara Kompetensi Sosial dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Widya Warta*. No. 01.
- Weinstein, A.M. (2010). Computer and Video Game Addiction- A Comparison Between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268- 276.
- Willis, Sofyan S.2004. *Konseling Individual, Teori dan Praktek*. Bandung: Alfabeta.
- Willis, S. S. 2005. *Konseling Individual; Teori dan Praktek*. Bandung: Alfabeta.
- Young, K. S. (1998a). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. JohnWiley & Sons
- Young, K. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.
- Young, K. S. (2010). *Internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Young, K.S and Abreu, C.N de (Eds.) (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Yusuf, Syamsu.2009a. *Psikologi perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Yusuf, Syamsu. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdamkarya.

