

DAFTAR PUSTAKA

- A Rini. *Menanggulangi Kecanduan GameOn-Line pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Abu Ahmadi. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*." *Jurnal Kopasta* 4, no. 1 (2017): 18–40.
- Alex Sobur. *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: Pustaka Setia, 2003.
- American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5th ed.* England: American Psychiatry Publishing, 2013.
- Aqila Smart. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A Plus Books, t.t.
- Bimo Walgito. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2010.
- Chapin, J. P. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pres, 2009.
- Cholif Rahma. "Bisa Negatif dan Positif, Ketahui Dampak *Game online* pada Karakter Anak," desember 2021. <https://www.orami.co.id/magazine/dampak-game-online>.
- Dedi Supriadi. *Ushul Fiqh Perbandingan*. Cet I. Bandung: CV Pustaka Setia, t.t.
- Faridhotul Aisyah. "Kedisiplinan Waktu Siswa Dengan Konseling Perilaku di MAN 2 Tulungagung." *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung*, 2019.
- Femmi Nurmalitasari. "Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah." *Buletin Psikologi* 23, no. 2 (Desember 2015).
- Hadisaputra. "Strategi Pemanfaatan *Game online* dalam Mendidik Anak Usia Dini." *NANAKE - Indonesia Journal of Early Childhood Education* 5, no. 1 (Juni 2022).
- Hamidah Sulaiman, Sigit Purnama, Andi Holilulloh, Laily Hidayati, dan Nur Hasbuna Saleh. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja Pengasuhan Anak Lintas Budaya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, t.t.

- Hasanah, Sarah Syahara Alfa, Diana Savitri Hidayati, dan Nandy Agustin Syakarofath. “Kecenderungan Gaming Disorder dan Perilaku Konsumtif Pembelian Virtual Goods pada Pemain Online Game.” *Gadiah Mada Journal of Psychology* 8, no. 1 (2022): 1–17.
- “Hasil Survei Profil Internet Indonesia 2022.” Diakses 28 Agustus 2022. <https://apji.or.id/content/read/39/559/Laporan-Survei-Profil-Internet-Indonesia-2022>.
- “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring.” Diakses 10 Agustus 2022. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kecanduan>.
- Kartini Kartono. *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju, 1996.
- Ki Fudyartanta. *Psikologi Umum 1 dan 2*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011.
- King D L dan Delfabbro P H. “Internet Gaming Disorder Treatment: a Review of Definitions of Diagnosis and Treatment Outcome” 70, no. 10 (t.t.).
- Kustiawan, Andri Arif, dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game online Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. CV. Ae Media Grafika, 2019.
- Kusumawati, Rosi, Yolivia Irna Aviani, dan Yosi Molina. “Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) *Game online* pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan.” *Jurnal RAP UNP* 8, no. 1 (Mei 2017): 88–99.
- Latifatul Ulya, Sucipto, dan Irfai Fatuhurohman. “Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021).
- Lift Anis Ma’shumah. *Pembinaan Kesadaran Beragama pada Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001.
- Merita Ayu Lestari. “Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja (Studi di Sekolah Menengah Pertama Saeunggaling Jombang Kelas 2).” Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Medika, 2018.
- Muhibbin Syah. *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada, 2014.
- Nirwanda, Cesaria Septa, dan Annastasia Ediaty. “Adiksi *Game online* dan Keterampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja.” *Jurnal Empati* 5, no. 1 (Januari 2016): 19–23.

- Putra, Lolan Wiko, Akmal Sutja, dan Affan Yusra. "Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 24 kota Jambi." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022).
- Rachmawati, Putri. "Pengaruh Motivasi Bermain *Game online* MMORPG dan Dukungan Sosial terhadap Adiksi *Game online* pada Remaja di Tangerang." UIN Syarif Hidayatullah, t.t.
- Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Ramadhani, Jenab, dan Adeng Hudaya. "Pengaruh Adiktif *Game online* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi." *Research and Development Journal of Education* 2, no. 1 (30 Oktober 2015). <https://doi.org/10.30998/rdje.v2i1.1422>.
- Reza, Muhammad, dan IGAN Sugitha Adnyana. "Masalah Adiksi *Game online* pada Anak" 43, no. 4 (2016): 4.
- Rischa Pramudia Trisnani dan Silvia Yula Wardani. *Stop Kecanduan Game online (Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game online Serta Cara Mengurangnya)*. Madiun: Unipma Press, 2018.
- Sari, Diah Andika, dan Ari Lela Nurjanah. "Hubungan *Game online* dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (14 Maret 2020): 994. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>.
- Soemiarti Patmonodewo. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Cetakan ke 2. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003.
- Sudarmintawan, Putu Sonia Insani, dan Luh Made Karisma Sukmayanti Suarya. "Gambaran Penerimaan Ibu dengan Anak Autisme serta Penerapan terhadap Diet Bebas Gluten dan Kasein." *Jurnal Psikologi Undayana* 5, no. 2 (t.t.).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, t.t
- Syahrani, Ridwan. "Ketergantungan Online Gamedan Penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling* 1, no. 1 (20 Juni 2015): 84.

- Tohet, Moch, dan Sofiya Mauliza. "Penanggulangan Kecanduan *Game online* Melalui Pendidikan Karakter Regilius Pada Anak." *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 06, no. 02 (2021).
- Toto Haryadi dan Aripin. "Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi Warungku." *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 01, no. 2 (2015).
- Young K. "Cyber-Disorders: The Mental health concern dor the New Millennium. cyber Psychology & Behavior" 3, no. 5 (t.t.).