

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., & Yanto, A. R. (2019). Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Online Pada Remaja di SMPN Alok Maumere. *J-ABDI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 149-150.
- Asri, A. R. (2023). Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya pada Era Pandemi di SMA Negeri 13 Bone (Studi Kasus SMA 13 Bone). *Skripsi*.
- Azizah, U. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual dan Etika Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Pegawai Dinas Sosial P3AP2KB Dan Sekretariat Daerah Kudus.
- Azwar, S. (2014). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyo, D. D. (2021). *Analisis Konsep Kecerdasan Perspektif Howard Gardner dalam Buku Multiple Inteligences (Kecerdasan Majemuk) dan Relevansinya dalam Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Bengkulu : UIN FAS.
- Casmini, M. (2007). *Pendidikan Segregasi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Chee, J. (2013). Pearson's Product Moment Correlation: Sample Analysis. *Universitas of Hawaii at Manoa School of Nursing*.
- Daud, F. (2012). Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 19.
- Devi, F. S. (2023). Komunikasi Antar Budaya Dalam Adaptasi Pernikahan Pasangan Madura dan Jawa (Studi di Desa Gunung Malang Kecamatan Suboh Kabupaten Situbondo). *Universitas Muhammadiyah Malang*.
- DS, Y. R., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Pax Humara: Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, 4.

- Fajar, M., Masyhuri, & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Journal Of Education Research*, 5.
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif Di Indonesia. *Jurnal Aspikom*, 1, 43-54.
- Frisila, C. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Pada Remaja di Kota Makassar. *Skripsi*.
- Gardner, H., & Hatch, T. (1989). *Educational Implications Of The Theory Of Multiple Intelligences*. Educational Researcher.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A-Cross Genre Study of Online Gaming Player Demographis, Motivation for Play, and Social Interactions Among Players. *International Journal of Chyber Behavior, Psychology and Learning*, 2, 13-29.
- Giri, K. B., & Dharmadi, M. (2013). Gambaran Ketajaman Penglihatan Berdasarkan Intensita Bermain Game Siswa Laki-laki Sekolah Menengah Pertama di WilayahKerja Puskesmas Gianyar I . *Universitas Udayana*.
- Gitosaroso, M. (2012). Kecerdasan Emosi (Emotional Intellgence) dalam Tasawuf. *Jurnal Khatulistiwa LP2MIAIN Pontianak*.
- Goleman, D., & Stepcevic, J. (2005). *Emocionalna Inteligencija*. Geopoetika.
- Grohol, J. M. (1999). Too Much Time Online Internet Addiction or Healthy Social Interactions. *Cyber Psychology & Behavior*, 2, 395-401.
- Hansen, S. (2002). Excessive Internet Usage or Internet Addiction The Implications of Diagnostic Categories for Student Users. *Journal of Computer Assisted Learning*.
- Hardiningsih, R. (2020). Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Tes (IAT) Pada Remaja di SMA Panca Bumi Medan. *Universitas Mrdan Area*.

- Haryanto, Y. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi pada Mahasiswa di Yogyakarta. *Universitas Mercu Buana Yogyakarta*.
- Hastuti, R. Y., & Baiti, E. N. (2019). Kontribusi Kecerdasan Emosional Dengan Tingkat Stress pada Remaja. *Jurnal Kesehatan*, 8, 84-93.
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Inayah, C. L. (2018). Pengaruh Tadabbur Alam Terhadap Kecerdasan Spiritual Mahasiswa Unit Kegiatan Khusus Pramuka Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. *UIN Sunan Ampel*.
- Jabbar, N. N. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Fakultas Psikologi . *UIN Maulana Malik Ibrahim*.
- Jalaluddin, M. G. (n.d.). Penerapan Tazkiyah Al-Nafs dan Pengaruhnya Pengendalian dan (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrasitasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. 98.
- Manuputty, J. C., Sekeon, S. A., & Kandous, G. D. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Gramer Online Pengguna Komputer di Warung Internet M2G Supermova Malalayang. *KESMAS Jurnal Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi*, 8.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marlina, N. P., Minarti, N., & Utami, K. (2014). Hubungan Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah DasarSaraswati I Denpasar. *Copling*, 2.
- Mashar, R. (2015). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Kencana.

- Matondang, Z., & Fadillah, H. (2021). *Praktek Analisis Data Pengolahan Ekonometrik dengan Eviews dan SPSS*. Medan: Merdeka Kreasi Group.
- Ma'u, D. H. (2016). Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum dan Islam). *Jurnal Ilmiah*, 5.
- Misnawati. (2016). Kontribusi Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi. *Journal Psikobomeo*, 4(2), 219.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Perkembangannya. *Buletin Psikolog*, 27, 149-150.
- Nuralifah, I. P., & Rohmatun. (2018). Perilaku Prosocial Pada Siswa SMP Islam Plus Assalamah Ungaran Semarang Ditinjau Dari Dukungan Empati dan Sosial Teman Sebaya. *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 10, 7-9.
- Nurdin, M. N., & Fakhry, N. (2010). Perbedaan Empati Kognitif dan Empati Afektif pada Remaja Laki-laki dan Perempuan. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 2, 11.
- Nuzuliya, K. (2021). Pengaruh Optimisme Terhadap Resiliensi Akademik Selama Masa Pandemi COVID-19 Di SMAN 1 Trenggalek. *UIN Maulana Malik Ibrahim*.
- Oblinger, D., & Oblinger, J. (2005). *Is It Age Or It First Steps to Ward Understanding the Net Generation*. Educating The Net Generation.
- Oktavianti, A., Adyani, S. M., & Novianti, E. (2021). Kontribusi Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *Jurnal Profesi Keperawatan*, 8.
- Parman, R., & Pakaya, F. (2022). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intensitas Bermain Game Online Siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo. *ELSIA: Jurnal Psikologi*, 1.
- Partini, S., & Supriyanto. (2023). Muhasabah Pada Santri Penghafal Al-Qur'an di Pasantren Syifa'ul Qur'an Surakarta dan Dampaknya pada Kesehatan Mental. *UIN Raden Mas Said Surakarta*.

- Priyatno, D. (2018). *SPSS Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa & Umum*. Putra Wijayanto, R. H. (2018). Kontribusi Kecanduan Game Online Terhadap Kecemasan Akademik Siswa Kelas 2 SMP Negeri 1 Muntilan. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 323.
- Putra, F. P., & Widyana, R. (2020). Peran Penting Dukungan Sosial Orang Tua Terhadap Karakter Siswa Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4.
- Rahayu, D. P. (2018). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Kecanduan Game Online pada Siswa-Siswi Kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti. *Universitas Muhammadiyah Gresik, Skripsi*.
- Ramadhani, F. (2013). Hubungan Antara Resiliensi dan Kepercayaan Diri Dengan Daksa Prof. Dr. Soeharso.
- Ratnasari, S. L. (2022). Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Tingkat Pemahaman Akutansi Pada Mahasiswa di Kota Batam. *Jurnal NAFC*, 4.
- Rikandi, M., Rahmi, A., & Jayati, T. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Remaja Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Amanah Kesehatan*, 4, 11-19.
- Rizkiana, R. (2021). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar (Studi pada Siswa Kelas VII SMPN 4 Gunung Sari. *Skripsi*.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3.
- Rufaidah, A. (2023). Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prososial Siswa. *Guidance*, 205.
- Saat, A. (2017). Pengaruh Tawakal Terhadap Kecerdasan Emosional dalam Perspektif Al-Qur'an pada Kitab Ruhul Ma'ani Karya Abu Sana'Syihab Al-Alusi. *STAIN Kudus*.

- Samoto, A. Z., & Rahmawati, S. T. (2020). Kecerdasan Emosional dalam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Statement Media Informasi Sosial dan Pendidikan*, 10, 21-38.
- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Kencana Perdana Media Group.
- Saputra, A. N., & Ediati, A. (2020). Kontribusi Antara School Well-Being dengan Kecenderungan Online Game pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Empati*, 6.
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A+Plus Books.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R& D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makasar. *Jurnal Jaffray*, 15, 177-200.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 30-31.
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 dan 6 di SD Negeri 4 Purwodadi. *The Shine Dunia Ners*, 3.
- Syaparuddin, & Elihami. (2020). Peningkatan Kecerdasan Emosional (EQ) dan Kecerdasan Spiritual (SQ) Siswa Sekolah Dasar SD Negeri 4 Blokka Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Diri dalam Proses Pembelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, 11-29.
- Umam, K., & Muhid, A. (2021). Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam dan Psikologi Islam. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5.

- Umar, H., Purba, R. B., & Putra Nasution, M. T. (2021). *Metode Penelitian Ilmiah. Universitas Trisakti.*
- Wulandari. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Kinerja Pegawai di Kantor Kecamatan Sape Kabupaten Bima. *Jurnal Unismuh*, 2.
- Young, K. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescent.* The American Journal Of Family Therapy.
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2017). *Kecanduan Internet: Konseling Dari Petunjuk Untuk Evaluasi Penanganan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Young, K. (n.d.). Understanding Online Game Addiction And Treatment Issues For Adolescent. *The American Journal Of Family Therapy*, 355-372.
- Yuliasutik, I. (2016). Pendapat Ulama MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli Account Clash Of Clans (COC). *Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim*
- Yunia, S. A., Liyanovitasari, & Saparwati, M. (2019). Kontribusi Kecerdasan Emosional dengan Kenakalan Remaja Pada Siswa. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 2(1), 55-65.