

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, C. (2016). *Psychological Well Being Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online di Surabaya*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, Vol.5 No.1.
- Amirin, T M. (2011). *Populasi dan Sampel Penelitian : Ukuran Sampel Rumus Slovin*. Jakarta: Erlangga.
- APJII. (2017). *Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: <https://apjii.or.id/survei>
- Azis, E. N. (2014) '*Faktor penyebab bermain*'. Naskah Publikasi : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hartaji, D. (2017). *Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah Dengan Jurusan Pilihan Orangtua*. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma, Edisi ke 5.
- Ismi, N. and Akmal, A. (2020) '*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*', *Journal of Civic Education*, 3(1), pp. 1–10. doi: 10.24036/jce.v3i1.304.
- Masya, H. and 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*', *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), pp. 97–112.
- Putro, K. (2017). *Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja*. Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, Vol. 17-23.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach)*. Cetakan pertama. Yogyakarta: Deepublish.
- Sagara, S. and Masykur, A. M. (2018) '*Gambaran Online Gamer*', *Empati*, 7(2), pp. 418–424.
- Suplig, M. A. (2017) '*Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*', *Jurnal Jaffray*, 15(2), p. 177. doi: 10.25278/jj71.v15i2.261.
- Satria, S., Masykur, A M. (2018). *Gambaran Online Gamer*. Jurnal Empati, 418-424.
- Virgina, P. (2019, Juli 23). *Detikinet*. Retrieved Januari 10, 2021, from *Cara Pemerintah Tangkis Kasus Kecanduan Game di RI*: <https://inet.detik.com/games-news/d-4636573/cara-pemerintah-tangkis-kasus-kecanduan-game-di-ri>
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.