

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Yustina Wardani, & Nasution, N. (2024). Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 5(2), 53–61. <https://doi.org/10.53299/diksi.v5i2.1138>.
- Ahmad Hariadi. (2021). Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama. Oleh: *Jurnal Realita Bimbingan Dan Konseling (JRbk)*, 6, 1354–1364.
- Amirin, T. M. (2011). Menyusun Rencana Penelitian. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Coutelle, R., Balzer, J., Rolling, J., & Lalanne, L. (2024). Problematic gaming, psychiatric comorbidities, and adolescence: A systematic review of the literature. *Addictive Behaviors*, 157, 108091. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.108091>.
- Damhila, H., Siokain, D. M., Martha, E., Psikologi, P. S., Sosial, F. I., & Nusa, U. (2024). *Jurnal disputare Upaya Mencegah Efek Negatif Kecanduan Game Online Pada Remaja : Review Literatur Abstrak Kata Kunci : Game online , Pencegahan , Kecanduan , Remaja Jurnal disputare*. 11(2), 49–59.
- Dwi Marsela, R., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 3(2), 65–69. http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling.
- Estupiñá, F. J., Bernaldo-de-Quirós, M., Vallejo-Achón, M., Fernández-Arias, I., & Labrador, F. (2024). Emotional regulation in Gaming Disorder: A systematic review. *The American Journal on Addictions*, 33(6), 605–620. <https://doi.org/10.1111/ajad.13621>.
- Falentino Rompas, Y., D. Zakarias, J., & J.R Kawung, E. (2023). Pengaruh *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 2–4.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2014). Teori-teori psikologi. Ar-Ruzz Media.
- Hapiyansyah, M. (2023). Dampak Negatif Permainan *Game online* Terhadap Remaja : The Negative Impact of Online Gaming on Adolescents. *Prosiding SAINTEK*, 2(1), 103–108. <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/SAINTEK/article/view/2141>.

- Intani, C. P., & Ifdil, I. (2018). Hubungan kontrol diri dengan prestasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 65. <https://doi.org/10.29210/120182191>.
- Irawan, E., Tania, M., & Pratami, A. S. R. (2020). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Remaja di Sman 11 Bandung. *Jurnal Keperawatan BSI*, 8(2), 215–233. <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/420/267>.
- Juniarto, A., Apriliyani, I., & Rahmawati, A. N. (2021). Gambaran Kecanduan *Game online* Dilihat dari Durasi Lama Bermain pada Remaja di SMP Negeri 2 Randudongkal. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 840–844. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3355798&val=29418&title=Gambaran Kecanduan *Game online* Dilihat dari Durasi Lama Bermain pada Remaja di SMP Negeri 2 Randudongkal](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3355798&val=29418&title=Gambaran%20Kecanduan%20Game%20online%20Dilihat%20dari%20Durasi%20Lama%20Bermain%20pada%20Remaja%20di%20SMP%20Negeri%202%20Randudongkal).
- Kamar, K., Asbari, M., & Purwanto, A. (2018). Kontribusi pola asuh orangtua demokratis , kontrol diri , konsep diri terhadap motivasi belajar pada siswa The contribution of democratic parenting pattern , self-control and self-concept on the students ' learning motivation. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 55–61.
- Király, O., Koncz, P., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2023). Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry*, 122(February). <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2023.152376>.
- 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. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>.
- Lestari, A. D., & Wimbari, S. (2021). Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi *Game online* Dan Kesehatan Mental Siswa Dengan Kualitas Pertemanan Sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(1), 46–62. <https://doi.org/10.17509/insight.v5i1.34250>.
- Maza, S., & Aprianty, R. A. (2022). Hubungan Kontrol Diri Dengan Fear Of Missing Out (FOMO) Pada Remaja Pengguna Media Sosial Dipublikasikan Oleh : UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur :Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8, 148–157.

Mischel, W. (2014). *The marshmallow test: Mastering self-control*. Little, Brown Spark.

Nofitriani, N. N. (2020). Hubungan antara kontrol diri pada penderita hipertensi. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(1), 53–65.

Novitasari, D., Lestari, W., & Hayati, R. (2022). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Media Sosial Pada Remaja Di Kota Pontianak. *Junal Eksistensi*, 4(1), 27–34.

Nurmina, Tiara U. B., & Nazarlin. (2025). *Psikologi adiksi*. Deepublish.

Nuryono, W., Christiana, E., & Purwoko, B. (2023). Teknik Motivational Interviewing Untuk Mengurangi Adiksi *Game online*. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 6(1), 109–119. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v6i1.1868>.

Pautina, M. R., Tuasikal, J. M. S., & Siregar, I. K. (2023). Deskripsi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Kecanduan *Game online* di SMP Negeri 1 Kota Gorontalo. *Superior Education Journal*, 01(01), 1–10.

Pinasti, A., & Khourunnisa, R. N. (2022). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Kecenderungan Kecanduan *Game online* Selama Pandemi Covid-19 pada Remaja di Kota Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(5), 125–133.

Putri, D. P., Yuliansyah, M., & Handayani, E. S. (2023). Adiksi *Game online* Dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik. *Media Bina Ilmiah*, 17(6), 1213–1224.

Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan *Game online* Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>.

Satapathy, P., Khatib, M. N., Balaraman, A. K., et al. (2024/2025). Burden of gaming disorder among adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Public Health*, 9, 100565. <https://doi.org/10.1016/j.puhip.2024.100565>.

Siahaan, N. R., & Pedhu, Y. (2024). Analisis Kontrol Diri Siswa Smp Dalam Belajar Dan Implikasinya Pada Bimbingan Konseling. *Psiko Edukasi*, 22(1), 1–15. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v22i1.5452>.

Sirait, R., & Hermanto, Y. P. (2025). Keteladanan Orang Tua sebagai Upaya Pencegahan Kecanduan *Game online* pada Anak Remaja. *Jurnal Teologi (JUTEOLOG)*, 5(2), 1–18. <https://doi.org/10.52489/juteolog.v5i2.214>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (n.d.). <Individual Differences.Pdf>. April 2004.

Tan, X., Liu, C., Yang, W., Hui, X., Zhang, L., Chen, S., & He, Y. (2024). Who has the greatest influence on adolescent gaming disorder: Parents, teachers, or peers? An interpersonal relationships network model of gaming disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 15, 1419014. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1419014>.

Ulfa, M. (2021). pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di Mabes Game Center Pekanbaru. *Jurnal Ilmu Sosiologi*, 4(1), 1–13.

Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako)*. 8(3), 275–283.

Yanhesta, O., Kiranida, O., & Sahin, A. (2024). Manajemen Diri dan Kontrol Diri Siswa Terhadap Perilaku Adiksi *Game online*. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 618–623. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.835>.

Zulfah. (2021). *Karakter : Pengendalian Diri*. 1, 30.

