

Daftar Pustaka

- Adib, M. (2011). No Title. In *Filsafat Ilmu: Onto-Logi, Epistemologi, Aksiologi, Dan Logika Ilmu Pengetahuan*. Pustaka Pelajar.
- Pibriana, Desi, And D. I. R. (2017). No Title. *Analisis Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Studi Kasus: Perguruan Tinggi Di Kota Palembang)*, 104–115.
- <https://apjii.or.id/survei2018s>, Diakses 23 Desember 2019, 11.21
- Kusumadewi, T. N. (2009). *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja*.
- <http://www.pulsagram.com/blog/perkembangan-game-online-di-indonesia/>
- <https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari>
- <https://www.hitekno.com/games/2019/11/06/104500/kecanduan-game-mahasiswa-berprestasi-ini-tewas-karena-gagal-jantung>
- Hartedja, S. E. (N.D.). *Dinamika Psikologis Gamers Yang Mengalami Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa*. Widya Mandala Catholic University Surabaya.
- Pranoto, S. D. (2015). *Hubungan Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Game Online Dengan Kecanduan game Online Pada Remaja Awal Di Wilayah Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Malang*. University Of Muhammadiyah Malang.
- Aliza, Novia Fetri. (2015). Pengaruh Terapi Psikospiritual Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Psikologis Remaja. *Empathy*, 3, No.
- Santoso, Yohanes Rikky Dwi, And J. T. P. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Pax Humana* 4.1, 027–044.

- Martanto, A. (2015). *Perilaku Kecanduan Game-Online Ditinjau Dari Kesenangan Dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya Pada Remaja Di Kelurahan Jebres Surakarta*. Universitas Sebelas Maret.
- Marifatul Laili, F. I. T. R. I. (2015). Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Bk Unesa 5.1*.
- Riski, R. (2017). *Game Online Di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh*. Uin Ar-Raniry Banda Aceh.
- Putri, Intan Chalista, And M. W. (2017). *Hubungan Antara Durasi Bermain Video Game Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas Iv & V Sdn 007 Samarinda*.
- Athoillah, A. M. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sma Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016*. Iain Jember.
- Purnama, I. L. (2017). *Penerapan Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Coc Terhadap Remajadi Perumahan Megawon Indah*. Umk.
- Jaya, Maryana Kuswandi, Dedi Mulyadi, And E. S. (2012). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Kinerja Karyawan Pada Kantor Kementerian Agama Kabupaten Karawang. *Jurnal Manajemen 10.1*, 1038–1046.
- Setyowati, A. (2010). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Resiliensi Pada Siswa Penghuni Rumah Damai*. Undip.
- Priatini, Woro, Melly Latifah, And S. G. (2008). Pengaruh Tipe Pengasuhan, Lingkungan Sekolah, Dan Peran Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen 1.1*, 43–53.
- Sulaiman, H. (2017). Kecerdasan Emosi Menurut Al-Quran Dan Al-Sunnah: Aplikasinya Dalam Membentuk Akhlak Remaja. *O-Jie: Online Journal Of Islamic Education 1.2*.

- Prasetyawan, H. (2016). Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction. *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling* 6.1, 28–32.
- Masya, Hardiyansyah, And D. A. C. (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, 97–112.
- Mahasiswa Kamus Bahasa Indonesia (Online). Diakses Pada Tanggal 8 Januari 2020 Pada Jam 2.42 Am
- Siswoyo, D. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Uny Press.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Remaja Rosdakarya.
- Agustian, A. G. (2009). *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi Dan Spiritual Esq: Emotional Spiritual Quotient*,. Arga Publishing.
- Carter, P. (2010). *Soft Competencies*. Ppm Manajemen.
- Gottman, J., De Claire, J. (2003). *Kiat-Kiat Membesarkan Anak Yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Gramedia Pustaka Utama.
- Ali, M. Dan M. A. (2005). *Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik)*. Bumi Aksara.
- Santrock, J.W, & Yussen, S. (1992). *Child Development, 5 Th Ed. Dubuque, Ia, Wm, C.Brown*.
- Van Rooij, A. J. (2011). *Online Video Game Addiction Exploring A New Phenomenon*. Erasmus University Rotterdam.
- Bodenheimer, B. (1999). Computer Animation And Simulation. *Eurographics*.
- Gede Eko, Reddy S.H., Agus Hermawan, Dan S. A. (2009). Intranet/Internet Game Online. *Makalah. Fakultas Teknologi Industri Upn Veteran Yogyakarta*.

<https://Carisinyal.Com/Jenis-Game-Online-Terbaru/Diakses> 25 Desember 2019 22.00

Suplig, Maurice Andrew. "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Sma Kelas X.

Lemmens, S. Jeroen, Dkk. (2009). Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. The Amsterdam School Of Communications Research (Ascor),. *University Of Amsterdam, Amsterdam, The Netherlands. Version Of Record First Published: 05 Mar 2009.*

Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Sma Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray 15.2*, 177–200.

Azni, F. (2017). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Kolokium: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah 5.2*, 110–121.

Sudjana. (1992). *Metode Statistika*. Tarsito.

Hartono. (2013). *Spss 16.0 Analisis Data Statistika Dan Penelitian*. Pustaka Pelajar.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*