

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, 1(1), 45-50.
- Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1-5.
- Brandt, C. P., Gonzalez, A., Grover, K. W., & Zvolensky, M. J. (2013). The relation between emotional dysregulation and anxiety and depressive symptoms, pain-related anxiety, and HIV-Symptom distress among adults with HIV/AIDS. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 2(35), 197-204.
- Brown, I. (1997). *Addicted to crime?*. Chichester: John Wiley.
- Caldwell, C., & Cunningham, T. J. (2010). *Internet Addiction and students: implications for School Counselors*.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An Exploration Of Tendency To Online *Game Addiction* Due To User's Liking Of Design Features. *Asian journal of Health and Information Sciences*, 3, 1-4.
- Ellisyani, N. D., & Setiawan, K. C. (2016). Regulasi Emosi pada Korban Bullying di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal Psikologi Islami*, 2(1), 50-62.
- Eskasasnanda. (2017). Causes and Effects of Online Video *Game* Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *Internasional Journal Of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 191.
- Goleman, D. (2004). *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia.
- Gratz, K. L., & Roemer, L. (2004). Multidimensional assessment of emotion regulation and dysregulation: Development, factor structure, and initial validation of the difficulties in emotion regulation scale. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 41-54.
- Gross. (1999). *Emotion and Emotiob Regulasi*. New york: Guilford.
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB)*, 2(2), 169-178.
- Herts, K. L., Melaughlin, K. A., & Hatzenbuehler, M. L. (2012). Emotion dysregulation as a mechanism linking stress exposure to adolescent

- aggressive behavior. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 7(40), 1111-1122.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(2), 563-571.
- Jenah, & Hudaya, A. (2015). Pengaruh Adiktif *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi. *Research and Development Journal Of Education*, 2(1), 41-52.
- Johan, R. S. (2019). Pengaruh *Game Online* terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal Of Education*, 5(2), 12-25.
- Kaufman, E. A., Xia, M., Fosco, G., & Yaptangco, M. (2016). The *Difficulties in Emotion Regulation Scale* Short Form (DERS-SF) Validation and Replication in Adolescent and Adult Samples. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assesment*, 3(38), 1-13.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Petter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. *Media Psychology*.
- Malik, H., Lestari, D. R., & Hafifah, I. (2018). Kecanduan *Game Online* Pada Regulasi Emosi Remaja di *Game Center* Panglima Batur Banjatbaru. *Dinamika Kesehatan*, 9(1), 535-544.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Intsrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87-97.
- Nansi, D., & Utami, F. T. (2016). Hubungan Antara Regulasi Emosi dengan Perilaku Disiplin Santri Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Qodratullah Langkan. *Jurnal Psikologi Islami*, 2(1), 16-28.
- Nawafilaty, T. (2015). Persepsi Terhadap Keharmonisan Keluarga, Self Disclosure dan Delinquency Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(2), 175-182.
- Nisfiannoor, M., & Kartika, Y. (2004). Hubungan Antara Regulasi Emosi dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 2(2), 160-178.

- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh *Game* Online terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 115-122.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahan. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nurazmi, A., Elita, V., & Dewi, W. N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Regulasi Emosi pada Remaja. *JOM FKp*, 5(2), 555-562.
- Pande, N. A., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kuta. *Psikologi Udaya*, 2(2), 163-171.
- Pratisti, W. D., & Prihartanti, N. (2012). Konsep Mawas Diri Suryomentaram dengan Regulasi Emosi. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 13(1), 16-29.
- Putri, A. R., & Rahmasari, D. (2021). Disregulasi Emosi pada Perempuan Dewasa Awal yang Melakukan Self injury. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(6), 1-16.
- Putri, C. I., & Primana, L. (2018). Gambaran Perilaku Disregulasi Emosi Anak Prasekolah Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 6(1), 102-110.
- Setiawati, O. R., & Setyowati, S. (2021). Kecanduan *Game Online* dengan Stres Akademik pada Siswa SMP. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 15(1), 81-88.
- Shidiq, A. F., & Raharjo, S. T. (2018). Peran Pendidikan Karakter di Masa Remaja Sebagai Pencegahan Kenakalan Remaja. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 176-187.
- Shofia, D. (2019). Pengaruh *Game Online* Android Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV MI Islamiyah Kebomlati Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2017-2018. *Premier*, 1(1), 49-65.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28138.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online *Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 84-92.

Young, K. S. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.

