

DAFTAR PUSTAKA

- Aagaard, J. (2020). Digital akrasia: A qualitative study of phubbing. *AI and Society*, 35(1). Doi: 10.1007/s00146-019-00876-0
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Anwar, Yesmil & Adang, (2013), *Sosiologi Untuk Universitas*, Cetakan Pertama, Bandung, PT Refika Aditama.
- APJII. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- Arikunto S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bimo Walgito. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset
- Dahlan, U. A. (2016). *E-Learning Dalam Persepsi Mahasiswa*. 102–109.
- CNN Indonesia. (2020). Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>.
- Dahwilani, D.M. (2020, 23 Desember). Survei: 16,5 persen masyarakat waktu main game online selama pandemi covid-19. *iNews*. <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19/all>.
- Deatesaronika, D., & Herwandito, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Tiktok Terhadap Perilaku Phubbing Pada Generasi Z Kota Salatiga. *Jisos: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 1771-1782.
- Fazriyah, D. M. N. (2022). Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Phubbing pada Mahasiswa di Samarinda.
- Ghozali, Imam. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS19*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hulukati, W., & Djibran, M. R. (2018). Analisis tugas perkembangan mahasiswa fakultas ilmu pendidikan universitas negeri gorontalo. *Jurnal bikotetik (bimbingan dan konseling: teori dan praktik)*, 2(1), 73-80.
- Iswan, I., & Kusmawati, A. (2015). Pengaruh Online Game Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Teknodik*, 012-023.
- Istichomaharani, I. S., & Habibah, S. S. (2016). Mewujudkan peran mahasiswa sebagai agent of change, social control, dan iron stock. *Prosiding Seminar Nasioanal Dan Call For Paper Ke, 2*, 1–6.

- Madjid, S. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Phubbing Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Mahmudah, Siti. (2010). Psikologi Sosial. Malang: UIN-MALIKI PRESS
- Manullang, M. & Manuntun, P. (2014). Metode Penelitian: Proses Penelitian Praktis. Bandung: Cipta Pustaka Media.
- Marwinda, M., & Irman, I. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7755-7761.
- Nugroho, A., Kristianto, D., & Suharno. (2016). Pengaruh Keaktifan Berorganisasi, Lingkungan Teman Sebaya, Dan Perilaku Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Akuntansi Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Jurnal Akuntansi Dan Sistem Teknologi INformasi*, 12(April), 108–115
- Karadag, E., Tosuntas, S. B., Erzen, E. & dkk. (2015). "Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model". *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 4(2), Hal. 60-74. doi:10.1556/2006.4.2015.005
- Kimberly Young. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37:5, 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Kurnia, S. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku phubbing pada remaja di Jakarta. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 18(01).
- Lestari, D. A. (2022, September). Hubungan Perilaku Phubbing dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa di Kota Malang. In Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF) (Vol. 6, pp. 3634-3644).
- Lokadata. (2018, Agustus). Pemain game online menurut usia, 2018. <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/pemain-game-online-menurutusia-2018-1579509362>
- Lumban,T. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Difakultas Teknik Universitas Indonesia. Skripsi (tidak diterbitkan). Depok: Universitas Indonesia
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma. (2019) Positif Negatif Game Online (Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar). Jombang: LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG.
- Silaen, S., & Heriyanto, Y. (2013). Pengantar Statistika Sosial. *Jakarta: In Media*.
- Soekanto, Soerjono, (2017), Sosiologi Suatu Pengantar, PT. Raja Grafindo Persada,

Jakarta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28-38.

Syawal, Muhammad. (2023). *Interaksi Keluarga Pecandu Game Online Di Gampong Kutabuloh Dua Kecamatan Meukek, Kabupaten Aceh Selatan*. UIN Ar-Raniry Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan perilaku phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(1), 83-96.

Taruna, M. (2023). *Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Phubbing Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).

Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).

Varoth, Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas. (2017). *The effects of "phubbing" on social interaction*. Wiley: *Journal Applied for Social Psychology*. Vol 1 (33)

Wisnubrata. (2021). *Mengenal Generasi XYZ dan Karakteristik Khususnya*. Dapat diakses melalui: <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/01/11/101112720/mengenalgenerasi-xyz-dan-karakteristik-khususnya?page=all>

Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Youarti, Inta Elok dan Nur Hidayah. (2018) "Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z". *Jurnal Fokus Konseling*, Vol. 4: 150