

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2015). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Aswaja Pressindo.
- Adams, E & Rollings, A. (2007). *Game Design and Development*. New Reader Publishing.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Ahmadi & Uhbiyati. (2007). *Ilmu pendidikan*. PT Rineka Cipta.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Andriyani, P., Sutja, A., & Sarman, F. (2023). Pengaruh hubungan teman sebaya terhadap kepercayaan diri siswa di MTSN 2 Kota Jambi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10258–10268.
- Aprilianto, T. (2020). Dampak game online terhadap pola belajar anak: studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa : Studi Pengaruh Keutamaan Gender Dan Anak*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.3286>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Aunillah, F., & Goretti, A. M. (2015). Program pengembangan keterampilan resiliensi untuk meningkatkan self-esteem pada remaja. *Gadjah Mada Journal of Professional Psychology*, 1(1), 48–63.
- Aydogdu, F. (2022). Developing a peer relationship scale for adolescents: a validity and reliability study. *Current Issues in Personality Psychology*, 10 (2), 164–176.
- Budiharto. (2013). *Pengantar ilmu perilaku kesehatan dan pendidikan kesehatan gigi*. Penerbit Buku Kedokteran Egc.
- Chaplin, C. S. (1999). *Kamus lengkap psikologi*. Raja Grafindo Persada.
- Chatib, M. (2012). *Orang tuanya manusia: melejitkan potensi dan kecerdasan dengan menghargai fitrah setiap anak* (Cetakan 1). Kaifa Publishing.
- Dan.com. (n.d.). *Game online free fire*. www.ff-garena.com
- Demetrovics, Z., Urban, R., Nagygyorgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervo, B., Reindl, A., Agoston, C., Kertesz, A., & Harmath, E. (2011). Motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- Desmita. (2016). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Rosda.
- Desriyanti, L. (2018). Hubungan adiksi games dengan kualitas tidur pada mahasiswa di lingkungan Universitas Sumatera Utara.
- Erida, F. (2022). *Pengaruh game online terhadap perubahan motif pada remaja*. 1(2), 15. <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>
- Erofonina, A. S., Santoso, G., & Nomi, S. (2021). Studi penggunaan game online free fire pada emosi siswa kelas 5 di SDN 2 Braja Harjosari. *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Eryzal Novrialdy. (2019). *Kecanduan game online pada remaja*. 148–158.
- Ghufron, N., Risnawita, R., & Ratri, R. K. (2014). *Teori-teori psikologi* (Selaman Ar).

- Hapasari, A., & Primastuti, E. (2014). Kepercayaan diri mahasiswi papua ditinjau dari dukungan teman sebaya. *Psikodimensia*, 13(1), 60. <https://doi.org/10.24167/Psiko.V13I1.278>
- Haqiqi, A. N., & Muhith, A. (2020). Efek negatif bermain game online “ free fire battlegrounds ” terhadap akhlak remaja. *solidarity: Jurnal of Social Studi studies*, 1(1).
- Hasti, R., & Nurfarhanah. (2013). *Konselor : Jurnal Ilmiah Konseling*. 2, 317–323.
- Hidayah, R. (2009). *Psikologi pengasuhan anak*. UIN-Maliki Press.
- Hurlock, E. B. (1981). *Developmental psychology life span approach* (Fifth Edit). Graw Hill.
- Hurlock, E. B. (1992). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*.
- Jimenez, Y., & Morreale, P. (2015). Social media use and impact on interpersonal communication. *Communications in computer and information science*, 529, 91–96. https://doi.org/10.1007/978-3-319-21383-5_15
- Kadir. (2015). *Statistika terapan : konsep, contoh, dan analisa data dengan program spss/lisrel dalam penelitian*. PT Rajagrafindo Persada.
- Kholid, A. (2018). *Promosi kesehatan dengan pendekatan teori perilaku: media dan aplikasinya*. Raja Grafindo Persada.
- Khomsan, A. (2021). *Teknik pengukuran pengetahuan gizi*. IPB Press.
- Khumaini, A. M., & Dewi, D. K. (2017). Hubungan konsep diri dengan konformitas teman sebaya dalam kegiatan perkuliahan pada mahasiswa baru di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. *Character: Jurnal Psikologi Pendidikan*, 4(2), 1–5.
- Kusumasari, R. N. (2015). *Perkembangan psikologis anak*. II(1), 32–38.
- Larasati, E. D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). *Dampak intensitas bermain online game terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak*. 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>
- Latifah, Zwagery, R. V., Safithry, E. A., & Ngalimun. (2023). *Konsep dasar pengembangan kreativitas anak dan remaja serta pengukurannya dalam psikologi perkembangan*.
- Lutfiawati, S. (2018). *Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi*. I(1), 1–16.
- Margono. (2004). *Metodologi penelitian pendidikan*. Rineka Cipta.
- Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndorang, T. A. (2021). Hubungan kecanduan game online dengan kualitas tidur pada remaja SMA Negeri Di Kota Ruteng. *55 Jwk*, 6(2), 2548–4702.
- Monks, F. ., Koers, A., & Haditono, S. R. (2008). *Psikologi perkembangan : pengantar dalam berbagai bagiannya*. Gadjah Mada University Press.
- Monks, F. J. (2006). *Psikologi perkembangan*. Gajah mada.
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). *Kecanduan game online dan identitas diri, interaksi sosial serta perilaku agresif remaja*. 6, 1621–1629.
- Muna, K. (2017). Pengaruh hubungan teman sebaya terhadap perilaku penggunaan internet pada siswa kelas XI di SMKN 2 Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 112–123. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/view/6465>
- Nasution, N. C. (2018). Dukungan teman sebaya dalam meningkatkan motivasi belajar. *Al-Hikmah*, 12(2), 159–174. <https://doi.org/10.24260/al->

hikmah.v12i2.1135

- Nisrinafatini. (2020). *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa*. 115–122.
- Nurdilla, N. (2018). Hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur remaja. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keperawatan*.
- Oktaviani, M., Maryam, R., & Agustine, D. (2020). *Buku saku pelatihan analisis data penelitian kuantitatif*. KARIMA (Karya Ilmu Media Aulia).
- Partowisastro, K. (1983). *Dinamika psikologi sosial* (Edisi 1). Erlangga.
- Pierre, F. (2005). *Peer interaction in the haitian public school content*.
- Prastika Damayanti, A., Yuliejantiningasih, Y., & Maulia, D. (2021). Hubungan sosial teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 163–167. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Pratiwi, A. P., Nurlaili, & Syarifin, A. (2020). Hubungan teman sebaya terhadap perilaku sosial (studi kasus anak usia 5-8 tahun di Desa Giri Kecana RT 03 RW 04 Kecamatan Ketahun). *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 105–118.
- Qomarudin, M. H., Suhartono, S., & Umayaroh, S. (2022). Analisis dampak game online free fire terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(6), 600–612. <https://doi.org/10.17977/um065v2i62022p600-612>
- Ricka, W., Kusnarto, K., & Eko, N. (2018). Meningkatkan hubungan sosial dengan teman sebaya melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik cinematherapy. *Indonesian journal of guidance and counseling: theory and application*, 7(3), 1–7. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>
- Safitri, S. S. (2020). *Game online dan pengaruh hubungan sosial di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta*. 4(2), 364–376.
- Salim, A. (2016). *Pengaruh game online terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Alauddin Makassar*.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak* (edisi ke-1). PT. Erlangga.
- Santrock, J. W., Benedictine, W., & Novietha, S. (2012). *Perkembangan masa hidup* (edisi ke-1). Erlangga.
- Sari, V. Y. (2018). Pengaruh hubungan teman sebaya terhadap motivasi sosial siswa kelas XI IIS Di SMAN 2 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1–10.
- Sarwono, S. W. (1993). *Teori-teori psikologi sosial*. Rajawali.
- Sarwono, S. W. (2012). *Psikologi remaja*. PT Rajagrafindo Persada.
- Semiawan, C. R. (1998). *Dimensi kreatif dalam filsafat ilmu*. PT Remaja Rosdakarya.
- Seok, H. J., Lee, J. M., Park, C., & Park, J. . (2018). *Children and youth services review*. PT NU SC.
- Setiawati, E. (2010). Hubungan sosial dengan teman sebaya pada anak homeschooling dan anak sekolah reguler. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 12(1), 6–7. <file:///C:/Users/SONY-PC/AppData/Local/Temp/1135-3834-1-PB.pdf>
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif,*

dan r&d. Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan r&d*. CV. Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi penelitian*. Pustaka Baru Press.
- Suryani, Setyaningsih, K., & Murtopo, A. (2022). Hubungan teman sebaya dengan perilaku sosial pada anak usia 4-6 tahun di RA An-Naba Banyuasin. *Jurnal Undefined*, 1(4), 712–727. <http://ulilalbabinate.com/index.php/JIM/article/view/170>
- Syafi'i, M., & Mahmudah, U. (2018). Pengaruh hubungan teman sebaya terhadap motivasi belajar santri. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 65–87. <http://journal.unipdu.ac.id:8080/index.php/jpi/article/view/1972>
- Syahputra, T. R., & Amsal, A. (2018). Pengaruh bermain game online terhadap perilaku komunikasi remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(1), 24. <http://jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/6022/2713>
- Syahrum, & Salim. (2014). *Metodologi penelitian kuantitatif* (R. Ananda). Citapustaka Media.
- Syalis, E. R., & Nurwati, N. N. (2020). Analisis dampak pernikahan dini terhadap psikologis remaja. *Jurnal Pekerjaan Sosial*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.24198/focus.v3i1.28192>
- Taniredja, T., & Mustafidah, H. (2014). *Penelitian kuantitatif (sebuah pengantar)*. Alfabeta.
- Teresiana, A. (2022). *Metode penelitian dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif* (Adamson (ed.); Edisi 1). Anak Hebat Indonesia.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop kecanduan game online*.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Vembriarto, S. (2017). *Pathologi sosial*. Paramita.
- Walgito, B. (1994). *Psikologi sosial suatu pengantar*. Fakultas Psikologi UGM.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar psikologi*. Yogyakarta: Andi.
- Yusuf & Syamsu. (2006). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. PT Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, M. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan penelitian gabungan (pertama)*. Prenadamedia Group.