

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, R., Probawati, D., Indreswari, H., & Simon, I. M. (2020). Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja yang Adiksi Game Online Jenis Agresif dan Non-Agresif. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 5(1), 35-42.
- Artini, D. A. E. Y., Nyandra, M., & Suarjana, N. (2019). Hubungan pola asuh terhadap perilaku game online di SMK Kesehatan PGRI Denpasar. In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (sintesa)* (Vol. 2, No. 1).
- Azizah, N., Fongusen, C., Putra, A. I. D., Elisabetta, N. S., Lawrence, W., & Karan, S. (2019). Perbedaan Tingkat Adiksi Games Online pada Remaja Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua. *Psikoislamika: Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam*, 16(2), 13-19.
- Bafadal, I. (2021). Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 17(1), 21-38.
- Beaton, D. E., Bombardier, C., Guillemin, F., & Ferraz, M. B. (2000). Guidelines for the process of cross-cultural adaptation of self-report measures. *Spine*, 25(24), 3186–3191.
- Bolasport.com. (2018). Ini Perbedaan Atlet eSports dengan Para Pecandu Game. Diakses pada 12 Juli 2022, dari <https://www.bolasport.com/read/311424626/ini-perbedaan-atlet-esports-dengan-para-pecandu-game>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods In Education* (eight edition). Abingdon, Oxon.
- Colbert, K. K. & Martin, C. A. (1997). *Parenting: A Life Span Perspective*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Cao F. & L. Su, (2006). Internet addiction among Chinese adolescents: prevalence and psychological features. © 2006 The Authors Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548.
- Fiscarina, C., Soetikno, N., & Idulfilastri, R. M. (2020). Kajian meta analisis alat ukur internet gaming disorder *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 4(2), 504-515.
- Ganestya, K. (2016). Peranan orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan game online siswa SMP Negeri 20 Malang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Griffith, M.D., Davies, N.O., Chappel. D. (2004). Online computer gaming: a comparison adolescent & adult gamers.
- Handayani, D. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online pada

Remaja Kecamatan Sungai Geringgong Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).

- Hilmuniati, Fina. (2011). Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan Fakultas Ilmu Dakwah Dan Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ikhtiar, I., Adi, A. C., & Putri, A. O. (2019). Parenting Style in Early Marriage Mothers in Indonesia. *Indonesian Journal of Medicine*, 4(4), 313-320.
- Irawan, S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Johansson, A., & Götestam, K. G. (2004). Problems with computer games without monetary reward: similarity to pathological gambling. *Psychological reports*, 95(2), 641-650.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PloS one*, 8(4), e61098.
- Jumaini, V. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja Di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 10(2).
- Kim, K., & Kim, K. (2015). Internet game addiction, parental attachment, and parenting of adolescents in South Korea. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 24(6), 366-371.
- Kosasih, A. V. N. A., Sarbini, S., & Mulyana, A. (2021). Leisure Boredom dan Religiusitas: Pengaruhnya terhadap Kecenderungan Adiksi Internet. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 47-56.
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125-137.
- Kurniawan, H., & Ningsih, Y. T. (2021). Perbedaan Tingkat Kecanduan Games Online pada Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orangtua. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 52-63.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202-212.
- 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.

- Masya, H., & Candra, D. A. (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.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nugraheni, D. T. (2017). *Pola asuh orangtua pada remaja yang kecanduan bermain game online* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Pande, N. P., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 163- 171.
- Rudhiati, F., Apriany D., & Hardianti, N. (2015). Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Skolastik Keperawatan*, 12-17.
- Sanditaria, W. (2012). Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatiningor Sumedang. *Students e-Journal*, 1(1), 32
- Santoso, Y. R., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, 27-44.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sulistyo, J. D., Evanytha, & Vinaya. (2015). Hubungan problematic online game use dengan pola asuh pada remaja.
- 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).
- Ulfiana, D. (2018). *Pola Asuh Orang Tua pada Anak Usia Dini yang Menjadi Pecandu Game Online* (Studi Kasus tentang Kecenderungan Anak Usia Dini dalam Permainan Game Online di Surabayaa (Doctoral Disertation, Universitas Airlangga)
- Ulkhag, M. M., Rozaq, R., Ramadhani, R., Heldianti, R., Fajri, A., & Akshinta, P. Y. (2018, October). Validity and reliability assessment of the game addiction scale: an empirical finding from Indonesia. In *Proceedings of the 4th International Conference on Industrial and Business Engineering* (pp. 120-124).
- Uyun, M., Daheri, M., Nashori, F., Warsah, I., & Morganna, R. (2021). Parenting Styles in Dealing with Children's Online Gaming Routines. *Ilkogretim Online*, 20(2).
- Wan, C.-S., & Chiou, W.-B. (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: A

Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 317–324

Wardayani, G. D., Rohmatun, R., & Fitriani, A. (2021). Hubungan Antara Pola Asuh Autoritatif Orang Tua Dan Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di SMPN 4 Semarang. *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) Klaster Humanoira*.

Yosephine, Y., & Lesmana, T. (2020). Pola asuh orang tua dan kecenderungan adiksi game online pada remaja akhir di Jakarta. *Psibernetika*, 13(1).

Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.

Young, K. S. (1996). *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment*. article is reproduced from *Innovations in Clinical Practice* (Volume 17).

Zandi Payam, A., & Mirzaeidoostan, Z. (2019). Online game addiction relationship with cognitive distortion, parenting style, and narcissistic personality traits in students. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*, 25(1), 72-83.

