

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustriyana, N. A., & Suwanto, I. (2017). Fully Human Being Pada Remaja Sebagai Pencapaian Perkembangan Identitas. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 2(1). doi: <http://dx.doi.org/10.26737/jbki.v2i1.244>
- Amran , A., Marheni , E., Sin , T. H., & Yenes , R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118-1130.
- Barlian , E. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang : Penerbit Sukabina Press .
- Bawimbang, J. E. (2019). Kontribusi Antara Penggunaan Media Sosial Dan Game Online Terhadap Phubbing Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 155-161.
- Chaq, M. C., Suharnan, S., & Rini, A. P. (2018). Religiusitas, Kontrol Diri dan Agresivitas Verbal Remaja. *Fenomena*, 27(2), 20-30. doi:<https://doi.org/10.30996/fn.v27i2.1979>
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar .
- Daviu , N., Bruchas, M. R., Moghaddam, B., Sandi, C., & Beyeler, A. (2019). Neurobiology of Stress: Neurobiological links between stress and anxiety.
- Defryansyah, A. (2019, Desember). Hubungan antara Pengendalian Diri, Harga Diri, dan Adiksi Game Online pada Pemain Game Online di Indonesia. *Jurnal Psikogenesis* , 7(2), 1-11. doi: <https://doi.org/10.24854/jps.v7i2.1133>
- Edrizal . (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di SMP N 3 Teluk Kuantan. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(6).
- Fauzi , A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu*, 11(1), 61-66. doi:<https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Ferdi . (2020, November ). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Aktivitas Ekonomi Masyarakat Di Desa Salumpaga, Kecamatan ToliToli Utara. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, 1.
- Fitri , N. F., & Adelya , B. (2017). Kematangan Emosi Remaja Dalam Pengentasan Masalah. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(2), 30-39 .

- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kualitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Matapa*, 1(2), 90-100. doi:<https://doi.org/10.31100/jurkam.v1i2.56>
- Haghbin, M., Shaterian, F., Hosseinzadeh, D., & Griffiths, M. D. (2013). A Brief Report On The Relationship Between Self-Control, Video Game Addiction and Academic Achievement in Normal and ADHD Students. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(4), 239-243. doi:<https://doi.org/10.1556/jba.2.2013.4.7>
- Hartini, N., & Ariana, A. D. (2016). *Psikologi Konseling: Perkembangan dan Penerapan Konseling dalam Psikologi*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Ismail, A. B., & Zawahreh, N. (2017, June). Self-control and its Relationship with the Internet Addiction among a Sample of Najran University Students1. *Journal Of Education And Human Development*, 6(2), 168-174. doi:[10.15640/jehd.v6n2a18](https://doi.org/10.15640/jehd.v6n2a18)
- jap, tiatri, jaya, & suteria. (n.d.).
- Jeong , E. J., Ferguson , C. J., & Lee, S. J. (2019, June 14). Pathological Gaming in Young Adoloscents: A Longitudinal Study Focused on Academic Stress and Self-Control in South Korea. *Journal of Youth and Adolescence*, 1-10. doi:[10.1007/s10964-019-01065-4](https://doi.org/10.1007/s10964-019-01065-4)
- Kamajaya, B. (2020). Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile Di Samarinda. *Psikoborneo*, 8(1), 51-66. Retrieved from [ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id](http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id)
- Khairiah, Nurdin, S., & Saifan, R. (2019). Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online Di ASRAMA KAWAY XVI. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(2), 38-43. Retrieved from <http://jurnal.unsyiah.ac.id/suloh>
- Khilmiyah , A. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Penerbit Samudera Biru .
- Khoir, A. M. (2019). Kontrol Diri dengan Tingkat Agresivitas Remaja yang Memiliki Orangtua TNI atau POLRI. *Cognicia*, 7(2), 202-213. Retrieved from <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158. doi:[10.22146/buletinpsikologi.47402](https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402)

- Pradono, J., Soerachman, R., Kusumawardani, N., & Kasnodihardjo. (2018). *Panduan Penelitian dan Pelaporan Penelitian Kualitatif*. Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (LPB).
- Putri, N. F., & Prasetyaningrum, S. (2018). The Relationship Between Self Control With Intensity of Playing Online Games on The School Children. *Psikodimensia*, 17(2), 120-134. doi:<https://doi.org/10.24167/psidim.v17i2.1636>
- Rosada, U. D. (2016). MODEL PENDEKATAN KONSELING CLIENT CENTERED DAN PENERAPANNYA DALAM PRAKTIK. *Jurnal bimbingan dan konseling*, 6(1), 14-25.
- Sari, A. M., & Astuti, K. (2020, Juni 6). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa. 2, 1-8.
- Sazali, R., Suhaimi, S. S., Nazuri, N. S., Ahmad, M. F., & Young, L. J. (2021, October 10). Deliberation of Gaming Addiction to Physical Activity and Health: A Case Study in South Korea. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(10), 605-620. doi:10.6007/IJARBS/v11-i10/11104
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01. doi:10.36764
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450-459. doi:<https://doi.org/10.24843/JPU.2018.v05.i02.p15>
- Wu, Y. C., Chen, C. S., & Chan, Y. J. (2020). The Outbreak Of Covid-19 An Overview. *Journal of chinese medical association*, 83(3), 217-220. doi:10.1097/JCMA.0000000000000270
- Wulandari, D., & Fauziah, N. (2019). Pengalaman Remaja Korban Broken Home (Studi Kualitatif Fenomenologis). *Jurnal Empati*, 8(1), 1-9. doi:<https://doi.org/10.14710/empati.2019.23567>
- Yogatama, I. K., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558-2566. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>