

DAFTAR PUSTAKA

- Aydin, F., Sunay, H., Bal, E., & Ayyildiz, E. (2020). The relation between self-efficacy and group cohesiveness perceptions of professional men and woman's football team (Ankara province example). *Universal Journal of Management*, 8(2), 33–38. <https://doi.org/10.13189/ujm.2020.080202>
- Azwar, S. (2017). *Metode penelitian psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Asih, G.Y., & Pratiwi, M.M.S. (2010). Perilaku Prososial Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*, 1(1), 33-42.
- Aulia, L. R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Mengenal identitas nasional Indonesia sebagai jati diri bangsa untuk menghadapi tantangan di era globalisasi. *Jurnal Identitas Nasional*, 5.
- Baron, R.A., & Bryne, D. (2005). *Psikologi sosial jilid II*. Erlangga.
- Baron, R. A., Branscombe, N. R., & Byrne, D. R. (2008). *Social Psychology* (12th ed.). Pearson Education.
- Baron, R. A., & Branscombe, N. R. (2012). *Social psychology 13th edition*. Pearson Education.
- Bhawika, A., Suminar, & Retno, D. (2015). Perbedaan Tingkat Ketergantungan Bermain Game Online di Tinjau dari Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orang tua. *Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 4(1), 18-23.
- Brigham, J. C. (1991). *Social Psychology (2nd ed.)*. Harper Collins Publisher Inc.
- Carlo, G., & Randall, B. (2002). The development of a measure of prosocial behaviors for late adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 31(1), 31-44.
- Carron, A. V., Bray, S. R., & Eys, M. A. (2002). Team cohesion and team success in sport. *Journal of Sports Sciences*, 20(2) : 119–126.
- Carron, A. V., Widmeyer, W. N., & Brawley, L. R. (1985). The Development of an Instrument to Assess Cohesion in Sport Teams: The Group Environment Questionnaire. *Journal of Sport Psychology*, 7(3) : 244– 266.
- Christensen, A. B., Wahrén, S., Reinholt, N., Poulsen, S., Hvenegaard, M., Simonsen, E., & Arnfred, S. (2021). Despite the differences, we were all the same: Group cohesion in diagnosis-specific and transdiagnostic CBT groups for anxiety and depression: A qualitative study. *International*

Journal of Environmental Research and Public Health, 18(10), Article 5324.

Ching, L. Y. (2013). *Relationship between locus of control and connectedness with prosocial behavior among the adolescents in Kuala Lumpur, Malaysia* (Thesis). Universiti Putra Malaysia.

Creswell J. W. (2016). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif dan campuran*. Pustaka Belajar.

Dayakisni, T. 2015. *Psikologi Sosial*. Edisi Revisi. UMM Press.

Eisenberg, N., & Mussen. P. H. (1989). *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. New York: Cambridge University Press.

Faturrochman. (2006). *Pengantar psikologi sosial*. Pustaka Book Publishing.

Febriyani, S., Suryani, A. O., & Sudarnoto, L. F. (2022). Penyusunan alat ukur prososial remaja. *Jurnal Riset Psikologi (JRP)*, 2(2), 97-104.

Forsyth, D. R. (2014). *Components of cohesion*. In *Group Dynamics* (6th ed.).

Greenberg, J. (2005). *Managing Behavior in Organizations*. Pearson Prentice Hall.

Griffiths, M. (2004). Online Computer Gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(23), 302-412.

Hanggara, A. W. (2016). Upaya meningkatkan kohesivitas anggota kelompok pengurus OSIS melalui teknik role playing di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 30-40.

Hogg, M. A., & Vaughan, G. M. (2008). *Social Psychology*. (5th ed.). Pearson Education Limited.

Hogg, M.A., & Williams, K.D. *From I to we: Social identity and the collective self*. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 4, 2000.

Istiana. (2016). Hubungan empati dengan perilaku prososial pada relawan KSR PMI Kota Medan. *Diversita*, 2(2), 1-13.

Kertajaya, H. (2008). *Arti komunitas*. Gramedia Pustaka Utama.

Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam fenomena olahraga kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61-66.

Laili, Fitri., Nuryono, Wiryo. (2015). Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri

21 Surabaya, *Jurnal BK. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2015*. Universitas Negeri Surabaya.

Larasati, R. D., Pandjaitan, N. K., & Hermawan, A. (2017). Pengaruh Kohesivitas dan Kepuasan Kerja terhadap Organizational Citizenship Behavior di PT Agricon. *Jurnal Manajemen dan Organisasi*, 8(2), 158-172.

López, C. G. G., Alonso, F. M., Morales, M. M., & León, J. A. M. (2015). Authentic leadership, group cohesion and group identification in security and emergency teams. *Psicothema*, 27(1), 59–64. <https://doi.org/10.7334/psicothema2014.161Hh>

Mahmudah, S. (2010). *Psikologi Sosial*. UIN-Maliki Press.

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. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.

Mashoedi, S. F. (2009). Tingkah Laku Menolong. Dalam Sarwono, S. W., dan Meinarno, E. A (Eds.), *Psikologi Sosial* (hal. 121-144). Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.

McLaren, C. D., Eys, M. A., & Murray, R. A. (2015). A coach-initiated motivational climate intervention and athletes' perceptions of group cohesion in youth sport. *Sport, Exercise, and Performance Psychology*, 4(2), 113–126.

McLaren, C. D., & Spink, K. S. (2018). Team member communication and perceived cohesion in youth soccer. *Communication & Sport*, 6(1), 111-125.

McShane & Glinow. (2003). *Organizational Behavior*. McGraw-Hill.

Mussen, P. H. (2010). *Perkembangan dan Kepribadian Anak, Edisi Keenam Jilid 1*. Erlangga.

Myers, D. G. (2012). *Social Psychology*. Alih Bahasa: Aliya Tusyani. Salemba Humanika.

Passer, M. M., & Smith, R. E. (2007). *Psychology: The Science of Mind and Behavior* (3rd ed.). McGraw-Hill.

Rahail, M. M., Wahyudi, I., & Widianoro, F. X. W. (2020). Hubungan antara kohesivitas kelompok dengan dukungan sosial bagi mahasiswa perantau yang aktif di organisasi orang muda katolik, gereja X Yogyakarta. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 36–50.

- Ramdhani, A. (2013). Hubungan motif bermain online game dengan perilaku agresivitas remaja awal (Studi kasus di warnet zerowings, kandela, dan mutan di Samarida). *Ejournal Ilmu Komunikasi*, vol.1, no.1
- Rufaidah, A., Renata, D., Utami, S., Nisa, A., Satrianta, H., & Dachmiati, S. (2023). Intensitas bermain game online terhadap perilaku prososial siswa. *Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 20(2), 204-214.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2015). *Perilaku Organisasi* (Edisi 16). Salemba Empat.
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (Eds.). (2018). *Psikologi Sosial*. Salemba Humanika.
- Sholeh, F. (2017). Membangun kohesivitas kelompok dalam bingkai ukhuwah wathaniah. *Qolamuna: Jurnal Studi Islam*, 3(1), 21–36.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Taylor, S. E., Peplau, L. A., & Sears, D. O. (2009). *Psikologi Sosial* (Edisi ke-12). Kencana.
- Wenger, E., McDermott, R. A., & Snyder, W. (2002). *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- Zamroni, M. R., Suryawan, N., & Jalaluddin, A., (2013). Rancang bangun aplikasi permainan untuk pembelajaran anak menggunakan HTML 5. *Jurnal Teknika*, 5(2), ISSN: 2085- 0859, 489-494.
- Zimmer-Gembeck, M. J., Geiger, T. C., & Crick, N. R. (2005). Relational and physical aggression, prosocial behavior, and peer relations: Gender and moderation bidirectional associations. *Journal of Early Adolescence*, 25(4).