

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriwilda, M. T., Wibowo, M. E., & Mulawarman, M. (2020). Craving for Game ? Online Game Addiction and Its Association With Self-Control on High School. *European Journal of Psychological Research*, 7(2), 132–138.
- Anggraeni, M. L., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019). Hubungan antara self control dan internet addiction disorder pada mahasiswa jurusan teknologi pendidikan angkatan 2016 Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 131-139.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Astuti, W., Muna, Z., & Julistia, R. (2021). Gambaran kontrol diri pada siswa SMP Kota Lhokseumawe dalam mencegah perilaku seksual pranikah. *Jurnal Diversita*, 7(1), 72-78.
- Azira, F., Meihana, A., Soniawan, G. L., Tussadiyah, R., Rizki, A., & Hasanah, A. N. (2025). Hubungan Self-Control dengan Online Gaming Addiction Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang Angkatan 2022. *Liberosis: Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, 13(1), 71-80.
- Bodenheimer, B., Shleyfman, A. V., & Hodgins, J. K. (1999, September). *The effects of noise on the perception of animated human running*. In *Computer Animation and Simulation'99: Proceedings of the Eurographics Workshop in Milano, Italy*, September 7–8, 1999 (pp. 53-63). Vienna: Springer Vienna.
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di game center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478-481.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018), *Validitas dan Reliabilitas Penelitian Dengan Analisis dengan NVIVO, SPSS dan AMOS*, Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1–4), 38–51.

Chen, S. H., Weng, L. J., Su, Y. J., Wu, H. M., & Yang, P. F. (2003). Development of a Chinese Internet Addiction Scale and its psychometric study. *Chinese Journal of Psychology*, 45(3), 279–294.

Databoks Katadata. 2023. Mayoritas Konsumen *Game online* Main Lebih dari 4 Jam Sehari. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/f84b9829c743733/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari> (2025, September, 16).

Erizka, R., Nadjmir, N., & Usman, E. (2016). Hubungan Kejadian Internet Addiction dengan Prestasi Belajar pada Mahasiswa FK Unand. *Jurnal kesehatan andalas*, 5 (3).

Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan *Game online* pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5 (3), 3995-4001.

Fitriani, D. D., Pandini, J. K. R., & Chasani, S. (2021). Korelasi Kontrol Diri Dengan Kecanduan Online Game Pada Remaja. *Nursing Analysis: Journal of Nursing Research*, 1(1), 1-8.

Griffiths, M. D. (2009). Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*, 27(1), 3–6.

Griffiths, M. D., Davies, M, N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96.

Hasibuan, E., Yahya, M., & Bakar, A. (2019). Korelasi intensitas bermain *game online* mobile legend dengan keterampilan sosial siswa MAN 3 Banda Aceh. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4 (3).

Indrianto, dkk. (2021). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Upaya Preventif Pornografi. *DIDASKO: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1 (1), 38–52.

Irawan, E., Tania, M., & Pratami, A. S. R. (2020). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Remaja di Sman 11 Bandung. *Jurnal Keperawatan BSI*, 8(2), 215–223.

Junaidi. (2010). *Tabel r (df= 1-200)*. [https://prima.lecturer.pens.ac.id/Pasca/tabel\\_r.pdf](https://prima.lecturer.pens.ac.id/Pasca/tabel_r.pdf)

Malau, R. A., & Muhammad, A. H. (2022). Kontrol Diri dan Perilaku Cyberloafing pada Karyawan Generasi Z. *Journal of Social and Industrial Psychology*, 11(2), 94–110.

- Motoh, T. C. (2020). Dampak Game Online Terhadap Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 3 Tolitoli. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-5.
- Mulyati, T., & Frieda, N. R. H. (2019). Kecanduan smartphone ditinjau dari kontrol diri dan jenis kelamin pada siswa SMA Mardasiswa Semarang. *Jurnal Empati*, 7(4), 1307-1316.
- Nofitriani, N. N., (2020) .Hubungan antara kontrol diri dan harga diri dengan perilaku konsumtif terhadap gadget pada siswa kelas XII SMAN 8 Bogor. *Ikra-lth Humaniora: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 53-65.
- Nur, A. (2021). Hubungan Kontrol Diri dengan Adiksi Game Online. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* , 18 (01), 17–23.
- Putra, A. I. D., Chairus, C., Zega, A. F. C., Zai, R. P., & Marchela, V. (2023). Hubungan Kontrol Diri Terhadap Adiksi *Game online* Pada Mahasiswa Angkatan 2019 Di Lingkungan Universitas Prima Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7196-7210.
- Safarina, N., & Halimah, L. (2019). Self-Control and Online Game Addiction in Early Adult Gamers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1375(1), 0–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012094>
- Safitri, S. S. (2020). *Game online* dan pengaruh interaksi sosial di kalangan mahasiswa universitas muhammadiyah surakarta. *Jurnal Edumaspul*, 4(1), 364-376.
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* , 9 (1), 202.
- Sari, A. M., & Astuti, K. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game online* Pada Siswa. *Universitas Mercubuana Yogyakarta*, Vol, 2.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suwari, G. V., & Sahrul, M. (2021). Kontrol Diri Terhadap Perilaku Adiksi Remaja Pengguna *Game online*. *Khidmat Sosial: Journal of Social Work and Social Services*, 2(2), 123-134.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success. *Journal of Personality*, 72(2), 271–324.

Time Indonesia. (2025, September 13). *Kecanduan gim online jadi sorotan di kalangan remaja dan mahasiswa*. Diakses dari: <https://timeindonesia.co.id/kecanduan-gim-online-jadi-sorotan-di-kalangan-remaja-dan-mahasiswa/>

Vina, I., & Rista, K. (2023). Kecanduan *game online* pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA): Benarkah menyebabkan penurunan motivasi belajar?. *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(2), 358-365.

Wahyudi, I., & Rohyati, E. (2019). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Perilaku Melanggar Peraturan pada Santri Pondok Pesantren X di Kabupaten Sleman. *Jurnal Psikologi*, 15(1), 27-33.

WHO Regional Office for Europe. (2024, September 25). *Teens, screens and mental health*. World Health Organization. Diakses dari: <https://www.who.int/europe/news/item/25-09-2024-teens--screens-and-mental-health>

Widhoyoko, Y. P., & Sutikno, A. (2023). The Dangerous Effect Of Online Games For Students Of University. *Jurnal Sinektik*, 5(2), 128-135.

Zhou, X., & Xing, J. (2021). The Relationship between College Students' Online Game Addiction, Family Function and Self-Control. *Health Journal*, 13, 910–919. <https://doi.org/10.4236/health.2021.139070>

