

DAFTAR PUSTAKA

- Diagnostic and statistical manual of mental disorders, fifth edition.* (2013). London: American Psychiatric Publishing.
- Agustiani. (2009). *Psikologi perkembangan (perkembangan ekologi kaitanya dengan konsep diri dan penyesuaian diri pada remaja)*. Bandung: Refika Aditama.
- Alsa, A. (2001). Kontroversi uji asumsi dalam statistik parametrik. *Buletin Psikologi*, 1, 0854-7108.
- Anggarani, F. K. (2015, Juni). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23, 1-12.
- Anggraini, F. K. (2015). Internet gaming disorder: Psikopatologi budaya modern. *Buletin Psikologi*, 23, 1-12.
- APJII. (2007). *Hasil survei penetrasi dan perilaku pengguna internet indonesia*. Dipetik september 8, 2018, dari www.apjii.or.id: <http://www.apjii.or.id>
- Ardianasari, L., Hartati, S., & dkk. (2005). Studi korelasi persepsi terhadap afeksi ayah dengan kemampuan penyesuaian sosial remaja di sekolah lanjutan pertama. *Jurnal Psikologi*, 2, 1.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: suatu pengantar praktik*. Jakarta: Rineka.
- Azwar, S. (2001). Asumsi-asumsi dalam inferensi statistika. *Buletin psikologi*, 1, 9(1), 1-11.
- Azwar, S. (2011). *Penyusunan skala psikologi edisi2*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Azwar, S. (2012). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Chaplin, J. P. (2009). *Kamus lengkap psikologi terjemahan kartini kartono*. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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 and Information Science*, 3, 38-51.
- Edrizal. (2018). Pengaruh kecanduan siswa terhadap game online di SMPN 3 Teluk Kuantan. *PAJAR*, 2(2614-1337).
- Gerungan, W. A. (2009). *Psikologi sosial*. Bandung: Refika Aditama.

- Gunarsa, S. D. (2004). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hardianti, H. A., Nurhidayah, I., & Fitri, S. Y. (2013). Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah. *Addiction, children, game online, school age.*, 1.
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMAN 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4, 1-5.
- Hurlock, B. E. (2005). *Psikologi perkembangan anak Jilid 1 (edisi keenam)*. Jakarta: Erlangga.
- Kartono. (2000). *Hygiene mental*. Bandung: Mandar Maju.
- Lee, E. J. (2009). A case study of internet game addiction. *Journal of Adiction Nursing* 22, 12(1), 208-213.
- Mark, D., Murray, M., Evans, B., & Willig, C. (2004). Health psychology theory research and practice. *London : Sage publication ltd*, 9(1).
- merdeka.com Utama, D. A. (2019). *Puluhan Anak di Semarang Alami Gangguan Mental Akibat Kecanduan Game*. Semarang: merdeka.com.
- Mukodim, D., Ritadiyono, & Sita, H. R. (2004). Peranan kesepian dan kecenderungan internet addiction disorder terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Gunadarma. *Proceedings, komputer dan sistem intelijen*, 7(1411-6286), 24-25.
- Nirwanda, & Ediaty. (2016). Adiksi game online dan ketrampilan penyesuaian sosial pada remaja. *Empati*, 5, 19-23.
- Nirwanda, C. S., & Edaiaty, A. (2016). Adiksi game online dan ketrampilan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Empati*, 5, 19-23.
- Nourovita Putri, A. R. (2013). Efektivitas permainan tradisional jawa dalam meningkatkan penyesuaian sosial pada anak usia 4-5 tahun di kecamatan Suruh. *BELIA* 2, 1(2252-637).
- Pande, N. P., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Psikologi Udayana*, 2, 163-171.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Perkembangan manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Prasetiawan, H. (2016). Cyber counseling assisted with facebook to reduce online game addiction. *Journal of Guidance and Counseling*, 6(1), 28-36.
- S, A. (2012). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.

- Santoso, & Punomo. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Humaniora yayasan bina darma*, 4, 027-044.
- Santoso, Y. R., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, 4, 027-044.
- Setiaji, S., & Virlia, S. (2016). Hubungan kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 12(1), 93-101.
- Setianingsih, Uyun, & Yuwono. (2006). Hubungan antara penyesuaian sosial dan kemampuan menyelesaikan masalah dengan kecenderungan perilaku delinkuen pada remaja. *Jurnal Psikologi Undip*, 3, 29-35.
- Smart. (2010). *Cara mengatasi anak kecanduan internet*. Yogyakarta: A Plus Books.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto, & Hartono, d. (2001). *Perkembangan peserta didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryabrata. (2003). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Susilowati, E. (2013). Kematangan emosi dengan penyesuaian sosial pada siswa akselerasi tingkat SMP. *Jurnal psikologi*, 01(2301-8259).
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1, 64-92.
- Widhiarso, W. (2011, 6 7). *Hasil uji statistik tidak signifikan, mengapa?* Dipetik 2 18, 2020, dari From diskusi psikologi dan statistik: wahyupsy.blog.ugm.ac.id/2011/06/07hasil-uji-statistik-tidak-signifikan-mengapa/