

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia . (2017). Penetrasi dan perilaku pengguna internet indonesia Diperoleh tanggal 8 mei 2020 dari <http://apjii.or.id/survei/2017>
- Andang Ismail. 2010. *Education Games*, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta: Pilar Media.
- Alfisahri. 2019. Hubungan kecanduan *game online* dengan regulasi emosi di SMA 2 Pekanbaru.
- Arnasiwi 2013. Pengaruh perbedaan pola asuh orang tua terhadap kedisiplinan belajar siswa kelas v sekolah dasar.
- Calhoun, J. F. & Acocella, J. R. 2011. *Psychology of Adjustment and Human Relationship* (3rd ed). New York : Mc Graw Hill.
- Chabib Thoha. 2011. Kapita Selekta Pendidikan Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah. 2014. Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ghufron & Risnawati, 2011. Teori-teori Psikologi. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.
- Gunarsa Singgih. 2012. Psikologi untuk membimbing. Jakarta: Pt. Bpk. Gunung Mulia.
- Halawa, A., Christopher, J,. 2017. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Remaja Di Smpk Santo Vincentius Surabaya.
- Hurlock, Elizabeth B. 2011. Perkembangan Anak (Jilid 2 Edisi Keenam). Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga
- Hidayat. 2011. Metode penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data. Jakarta: Salemba Medika.

- Kuss, D.J. & Griffiths, M.D. (2011a). *-Online Social Networking and Addiction—A Review of the Psychological Literature*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 8, 3528-3552
- Laili, F. & Nuryono, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan *Game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Bimbingan & Konseling*, 5(1), 65-72
- Lestari, Erma. 2013. Hubungan antara pola asuh orang tua dengan prestasi belajar siswa konsentrasi patiseri SMK Negeri 1 Sewon Bantul. *jurnal ft uny*. diakses pada 6 januari 2020, dari <http://eprints.uny.ac.id/20257/1/erma%20lestari%2009511241003.pdf>
- Mappaleo, A. 2018. Gambaran Adiksi Bermain *Game Online*. Diperoleh Tanggal 02 Juli 2018 Dari <http://journal.gameonline.com/index.php/110014695702521>.
- Notoatmodjo. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta Rineke Cipta
- Nursalam. 2011. *Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Putro, T, A. 2012. Perilaku adiksi pada pemain *game online* di dinustech semarang dan dampaknya terhadap kesehatan.
- Ridoi. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*. Jakarta:Maskha
- Susilo, 2010, *Teknik Cepat Memahami Keamanan Komputer dan Internet*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Santrock, J.W. 2010. *Remaja (Edisi Kesebelas)*. Jakarta: Erlangga
- Stuart, G.W. 2016. *Principles and Practice of Psychiatric Nursing*. (10th Ed).Elsevier: Mosby
- Stuart, G.W& Laraia, M.T. 2013. *Principles and Practice of Psychiatric Nursing*. (7th Ed) St. Louis: Mosby
- Snyder & Gangestad, S. 2011. *On The Nature of Self-monitoring : Matters of Assessment, Matters of Validity*. *Journal of Personality And Social Psychology*. Vol. 51, No.1, 123-139.
- Syamsu, Yusuf. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Tridhonanto, A (2011). Optimalkan Potensi Anak dengan *Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Young and Cristiano. 2010. *Internet Addiction* (A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment). America : United States of America

Young (2010). *Understanding Gaming Addiction*. Center For Internet Addiction Recovery.