

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustriyana, N. A., & Suwanto, I. (2017). Fully human being pada remaja sebagai pencapaian perkembangan identitas. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 2(1), 9-11.  
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=962235&val=14788&title=FULLY%20HUMAN%20BEING%20PADA%20REMAJA%20SEBAGAI%20PENCAPAIAN%20PERKEMBANGAN%20IDENTITAS>
- Ahmad, H. (2022). Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2).  
<http://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita/article/view/4495>
- Ajibulloh, A. A. (2021). Adverggames as Marketing Communication Media Opportunities. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 13(1), 67-78.  
<https://journals.ums.ac.id/index.php/komuniti/article/view/13535>
- Anggraeni, L. F., & Soetjningsih, C. H. (2023). Kontrol diri akademik dengan prokrastinasi akademik pada siswa SMA di Kota X yang kecanduan game online. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 1857-1866.  
<https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/4603>
- Anggraini, N. V., & Ratnawati, D. (2022). Perilaku Bermain Game Online Terhadap Insomnia Pada Remaja Di Bogor. *Jurnal Keperawatan*

Muhammadiyah, 7(1). <https://journal.um-surabaya.ac.id/JKM/article/view/9831>

Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi. *Jurnal BK Unesa*, 12(1), 559-571. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/44159>

Ariani, N. (2021). Definisi Konsep Profesi Keguruan. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1, 1-8.

Artika, D., & Shara, Y. (2021). Analisis Peran Financial Technology dalam Meningkatkan Keuangan Inklusif Pada UMKM Kota Medan. *Indonesian Journal of Business Analytics*, 1(2), 237-248. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/ijba/article/view/28>

Asmalasari, D. (2022). Penggunaan Handphone sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMPN 6 Tulang Bawang Barat Kelas VIII. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 431-440. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/260>

Atunnisa, M., & Firdiansyah, Y. (2022). Pengaruh literasi ekonomi dan kontrol diri terhadap perilaku pembelian impulsif pada mahasiswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(3), 279-295. <http://repository.uin-malang.ac.id/11348/>

Azwar, S. (2022). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Belajar.

- 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.  
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/15382>
- Fauziah, S. A. (2022). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi pada Siswa di SMK PGRI 1 Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri <http://etheses.iainkediri.ac.id/id/eprint/4916>
- Firmansyah, D. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85-114.  
<https://journal.formosapublisher.org/index.php/jiph/article/view/937>
- Hanifah, H., Sutedja, A., & Ahmaddien, I. (2020). Pengantar Statistika.  
<https://repository.penerbitwidina.com/id/publications/329127/pengantar-statistika>
- Husna, N., Normelani, E., & Adyatma, S. (2017). Hubungan bermain games dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4(3).  
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jpg/article/view/3524>
- Imron, H. A. (2017). Peran Sampling dan Distribusi Data dalam Penelitian Komunikasi Pendekatan Kuantitatif. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 21(1), 111-126.

- Inka, M. R. (2021). Hubungan antara dukungan sosial dengan quarter life crisis pada mahasiswa aktif jurusan akuntansi Angkatan 2017 di UPI —YPTK Padang (Doctoral dissertation, Universitas Putra Indonesia YPTK). <http://repository.upiypk.ac.id/id/eprint/7034>
- Ismail, A. B., & Zawahreh, N. (2017). Self-control and its relationship with the internet addiction among a sample of Najran university students. *Journal of Education and Human Development*, 6(2), 168-174. <http://jehdnet.com/journals/jehd/Vol 6 No 2 June 2017/18.pdf>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/57>
- Khasanah, R. U. (2023). Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online, serta Hubungannya dengan Perilaku Agresif. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 9(1), 112-128. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/8344>
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/historis/article/view/4075>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di madrasah

- alياهو al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)*, 3(2), 103-118.  
<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575>
- Masyita, A. R. (2016). *Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Musariffah, N. A. (2018). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25050>
- Ningtyas, M. S. W., & Amini, S. (2023). *Hubungan Antara Intensitas Belanja Online Dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).  
<https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/118136>
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa. *El Midad*, 11(2), 169-192.  
<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/1901>
- Novitasari, N. A. (2016). Pengaruh intensitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas v di sd gugus terampil kecamatan secang kabupaten magelang. *Universitas Negeri Semarang*.
- Nugroho, U. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Penerbit CV. Sarnu Untung.

- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.  
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2047293&val=13365&title=Pengaruh%20Game%20Online%20Terhadap%20Perkembangan%20Emosi%20dan%20Sosial%20Anak%20Sekolah%20Dasar>
- Putra, R. A. (2019). Tantangan Media Massa Dalam menghadapi era disrupsi teknologi informasi. *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 5(1), 1-6.  
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jusifo/article/view/5003>
- Putri, T. P. (2018). Pengaruh Kontrol Diri, Literasi Keuangan dan Inklusi Keuangan Terhadap Perilaku Menabung Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(3).  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/download/26212/24001>
- Rahma, A., & Lestari, R. (2018). *Interaksi sosial pada remaja kecanduan game online* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).  
<https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/60550>
- Rahman, F. (2020). Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain Game Online Mobile pada Remaja Akhir di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(3), 385-400. <http://ejournals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/download/5358/pdf>

Respati, R. (2019). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Pembelian Impulsif (Impulsive Buying) Pada Remaja Putri Akhir Yang Melakukan Pembelian Produk Fashion Secara Online Di Kota Surabaya* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).

<http://repository.unair.ac.id/id/eprint/96460>

Restya Kartika, K. A. R. (2020). *Hubungan antara self control dengan intensitas bermain game online pada remaja di SMP Wiyata Karya Natar Lampung Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/12458>

Santoso, Y. R. D. (2016). *Hubungan kecanduan game online Dota 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja* (Doctoral dissertation, Program Studi Psikologi FPSI-UKSW).

<https://repository.uksw.edu/handle/123456789/13126>

Teng, Z., Li, Y., & Liu, Y. (2014). Online gaming, internet addiction, and aggression in Chinese male students: The mediating role of low self-control. *International Journal of Psychological Studies*, 6(2), 89.

<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=e0470328c73107faca9790c041b9b1b4eb40a2d2>

Tresnawati, I. W., & Naqiyah, N. (2020). Hubungan antara kontrol diri dan perilaku asertif dengan prokrastinasi akademik peserta didik kelas ix SMP Negeri 34 surabaya. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Surabaya*, 11(1), 25-34. <https://core.ac.uk/download/pdf/287304818.pdf>

Ulfa, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. *Al- Fathonah*, 1(1), 342-351.

Wardah, F., Hastuti, D., & Krisnatuti, D. (2019). Pengaruh Metode Sosialisasi Orangtua Dan Kontrol Diri Terhadap Karakter Sopan Santun Remaja. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2).  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/22142>

Zulfah, Z. (2021). Karakter: Pengendalian Diri. *Iqra: Jurnal Magister Pendidikan Islam*, 1(1), 28-33.  
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/iqra/article/view/5803>

