

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W., & Guru, P. (2017). *Jurnal KOPASTA*. 4(1), 28–40.
- Agus, P., & Anuryatin, S. (n.d.). *PENERAPAN TEKNIK SELF CONTROL UNTUK MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 DRIYOREJO*.
- Aziz, R. N. (2011). *Hubungan kecanduan game online dengan self esteem remaja gamers di kec lowok waru*.
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi (Edisi 1 Cetakan 12)*. Raja Grafindo Persada.
- Di, T., Kayuombun, K., Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). *DAMPAK DARI KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA USIA*. 5(2), 228–233.
- Diclemente, C. C. (1986). *SELF-EFFICACY AND THE ADDICTIVE BEHAVIORS trigger*. 302–315.
- Ghufron, M. N., & Risnawita S, R. (2010). *Teori-teori psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Griffiths, M.D. and Davies, M. N. . (2005). *Video Game Addiction*. MIT. <http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/1233>
- Gunarsa, S. D., & Gunarsa, Y. S. D. (2008). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. PT BPK Gunung Mulia, Jl. Kwitang. PT BPK Gunung Mulia.
- Hakam, M. T., Levani, Y., & Utama, M. R. (2020). *Hang tuah medical journal*. 17, 102–115.
- Herliandry, L. D., & Suban, M. E. (2020). *Jurnal Teknologi Pendidikan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. 22(1), 65–70.

- Ismi Zakiah, N. R. (2021). *Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya*. Media Sains Indonesia.
- Kristiyono, J. (2015). *BUDAYA INTERNET : PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM Mendukung Penggunaan Media Di*. 5(1), 23–30. <https://doi.org/10.9744/scriptura.5.1.23-30>
- Lee, A. (2020). Wuhan novel coronavirus (COVID-19): why global control is challenging? *Public Health*, 179, A1–A2. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.02.001>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents Development and Validation of a Game*. 3269. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Mappaleo, A. (2009). *Tanpa Judul (Online)*.
- Nija, Y. I. (2020). *Bimbingan kelompok teknik self control efektif mengurangi kecanduan game online siswa SMA Sejahtera Surabaya*. 4(2), 154–160. <https://doi.org/10.26539/teraputik-42428>
- Reza, M., Adnyana, I. S., Ayu, I. G., & Windiani, T. (2016). *Masalah Adiksi Game Online pada Anak*. 43(4), 262–265.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2018). *Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal*. 3, 110–117.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (n.d.). *High Self-Control Predicts Good Adjustment , Less Pathology , Better Grades , and Interpersonal Success*. April 2004.

Triwibowo, H., Keperawatan, P. S., Kebidanan, P. S., & Keperawatan, P. S. (2022). © 2022 *Jurnal Keperawatan*. 43–51.

Validitas, R. D. A. N. (n.d.). *Reliabilitas dan validitas konstruk skala konsep diri untuk mahasiswa indonesia*.