

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, A. D. (2013). Regulasi Diri Mahasiswa Ditinjau Dari Keikutsertaan Dalam Organisasi Kemahasiswaan. *JIPT Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, *I*, 245-259.
- Alwisol. (2008). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Arum, A. R., & Khorunnisa, R. N. (2021). Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Penyesuaian Diri Mahasiswa Baru Psikologi. *Jurnal Penelitian Psikologi*, *VIII*, 187-196.
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Dewasa Awal. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, *V*, 167-173.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi (Edisi 2)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bramadan, H. (2021). Kontribusi Regulasi Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang. *Socio Humanus*, *III*, 12-22.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djaali. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Farah, M., Suharsono, Y., & Prasetyaningrum, S. (2019). Konsep Diri Dengan Regulasi Diri Dalam Belajar Pada Siswa SMA. *JIPT*, *VII*, 171-183.

- Febriandari, D., Nauli, F. A., & HD, S. R. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Gamr Onle Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keprawatan Jiwa, IV*, 50-56.
- Fitriya, & Lukmawati. (2016). Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Perilaku Prokastinasi Akademik Pada Mahasiswa Sekolah Ilmu Kesehatan (STIKES) Mitra Adiguna Palembang. *Jurna Psikologi Islami, II*, 63-74.
- Ghufron, M. N., & S, R. R. (2016). *Teori - Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunawan, A. W. (2010). *Hypnotherapy For Cildren*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Husna, A. N., Hidayati, F. N., & Ariati, J. (2014). Regulasi Diri Mahasiswa Berprestasi. *Jurnal Psikologi Undip, 13*, 50-63.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. *Int J Ment Health Addiction* , 563-571.
- Iliyati, Z. (2020). *Hubungan antara Konsep Diri dan Dukungan Teman Sebaya dengan Regulasi Diri pada Santri Pondok Pesantren*. Kudus: Skripsi Universitas Muria Kudus.
- Iliyati, Z., Pramono, R. B., & Ahyani, L. N. (2020). Konsep Diri dan Dukungan Teman Sebaya Sebagai Prediktor Regulasi Diri Santri. *Jurnal Konseling Andi Matappa, IV*, 76-85.
- Kahfi, A. S. (2016). Komitmen Beragama Islam Konsep Diri Dan Regulasi Diri Para Pengguna Narkoba. *Psikologika, XXI*, 87-104.

- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2022). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pengesahan*. Mageta Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- Matar, K. (2019). Hubungan Konsep Diri Akademik Dengan Belajar Berdasarkan Regulasi Diri Pada Siswa Kelas XII MAN Kotamabagu. *Irfani*, XIV, 25-35.
- Mbato, C. L. (2022). *Pendidikan Indonesia Masa Depan: Tantangan, Strategi, dan Peran*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Morczek, D. K., III, A. S., Griffin, P. W., & Neupert, S. D. (2006). *Social Structures, Aging, and Self Regulation in the Eldrerly*. New York: Springer Publishing Company Inc.
- Morissan. (2015). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Novilita, H., & Suharnan. (2013). Konsep Diri Adversity Quotient Dan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi*, VIII, 619-632.
- Nuzul, P. L., & Amin, A. (2021). Pengaruh Regulasi Diri Terhadap Kenakalan Remaja. *Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, VIII, 67-77.
- Pamungkas, P. D., Mardhiyah, S. A., & Puspasari, M. (2019). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Pemain Game Mmorpg. *Jurnal Insight Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember*, XV, 60-70.
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Pratiwi, I. W., & Wahyuni, S. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Self Regulation Remaja Dalam Bersosialisasi. *JP3SDM, VIII*, 1-11.
- Purwanto. (2011). *Statistika Untuk Penelitian* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Meotodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publiching.
- Sunaryo. (2002). *Psikologi Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Supriyadi. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Thalib, S. B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Trisnani, R. P. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak. *Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiolog, II*, 71-80.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Onkine Menganal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara menguranginya*. Madiun Jawa Timur: UNIPMA PRESS.
- Young, K. S., & de Abreu, C. N. (2017). *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk Untuk Evaluasi Dan Penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zimmerman, B. (2000). *Attaining Self Regulation A Social Cognitive Perspective. Handbook of Self Regulation*. New York London: Academic Press.

Zimmerman, B. J. (1990). Self-Regulated Learning and Academic Achievement: An Overview. *Educational Psychologist* , 3-17.

Zulfia Iliyati, R. B. (2020). Konsep Diri dan Dukungan Teman Sebaya Sebagai Prediktor Regulasi Diri. *Jurnal Konseling Andi Matappa* , 76-85.

<https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>

<https://lampungpro.co/post/36902/anak-gangguan-jiwa-karena-game-meningkat-mirza-pengawasan-orang-tua-perlu-ditingkatkan>

