

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Journal Of The Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Aisha, D. L. (2014). Hubungan Antara Religiusitas Dengan Resiliensi Pada Remaja Di Panti Asuhan Keluarga Yatim Muhammadiyah Surakarta (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Akbar, A., & Ahmad, M. R. S. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas X Sma Negeri 16 Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8-11.
- Alhamda, S. (2011). Status Kebersihan Gigi Dan Mulut Dengan Status Karies Gigi (Kajian Pada Murid Kelompok Umur 12 Tahun Di Sekolah Dasar Negeri Kota Bukittinggi). *Berita Kedokteran Masyarakat*, 27(2), 108-15.
- Ardhianto, R., & Triyono, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Game Online Dota 2 Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ums Fakultas Komunikasi 2013-2016 (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Arifin, D. T. (2020). Hubungan Antara Adversity Quotient Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja (Doctoral Dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Arikunto, S. (2006). *Hipotesis Penelitian*. Bandung: Pt Rosda.
- Ariviyanti, N., & Pradoto, W. (2014). Faktor-Faktor Yang Meningkatkan Resiliensi Masyarakat Dalam Menghadapi Bencana Rob Di Kelurahan Tanjung Emas Semarang (Doctoral Dissertation, Universitas Diponegoro).
- Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baro, D. R., & Sh, M. (2016). *Penelitian Hukum Non-Doktrinal Trend Penggunaan Metode & Teknik Penelitian Sosial Di Bidang Hukum*. Deepublish.
- Budiarno, D. (2019). *Kontrol Diri Pada Mahasiswa Pecandu Game Online* (Doctoral Dissertation, Umk).
- Chriswady, R. (2004). Hubungan Jarak Tempat Tinggal, Lama Menjadi Pelanggan Dengan Kepuasan Pelayanan Di Pt Pln (Persero) Cabang Yogyakarta.
- Detta, B. (2017). *Dinamika Resiliensi Pada Remaja Dengan Keluarga Broken Home* (Doctoral Dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).\
- Dipayanti, S., & Chairani, L. (2017). Locus Of Control Dan *Resiliensi* Pada Remaja Yang Orang Tuanya Bercerai. *Jurnal Psikologi*, 8(1), 15-20.
- Everall, R. (2006). *Creating A Future: A Study Of Resilience In Suicidal Female Adolescent*. 461-470.

- Eka, D. R. (2020). Pendekatan Konseling Behaviour Dengan Teknik Self Control Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Peserta Didik Di Sma N 1 Mesuji Timur Tahun Pelajaran 2019/2020 (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Fadillah, M. F. (2018). Perkembangan Global Game On-Line Dari Korea Selatan Dan Kaitannya Dengan Kecenderungan Cyber Culture Di Indonesia (Doctoral Dissertation, Perpustakaan).
- Fauzi, D. M. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Mengembangkan Ketangguhan Diri (*Resiliensi*) Atlet Esport.
- Furqan, S. (2020). *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Uad lain Bengkulu)* (Doctoral Dissertation, lain Bengkulu).
- Gaol, T. L., 2012. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia. (Diakses 2 Desember 2017)
- Griffiths, M. (2005). A 'Components' Model Of Addiction Within A Biopsychosocial Framework. *Journal Of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Hamdi, A. S., & Bahruddin, E. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Deepublish.
- Handayani, E. P. (2020). Efektivitas Teknik Pengkondisian Aversi Dalam Mereduksi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas Xi Sman 3 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 3(1).
- Harning, A. D. (2018). Hubungan Antara Self Compassion Dengan *Resiliensi* Pada Remaja Dari Keluarga Bercerai.
- Haryati, R. (2020). Hubungan Strategy Coping Dengan Pengungkapan Diri Dalam Jejaring Sosial Online Facebook Pada Siswa Mts Negeri 2 Kampar Padang Mutung (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Hermawan, I. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method). Hidayatul Quran.
- Hurlock B.E, 2008. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Indrawati, T. (2019). Pengaruh *Resiliensi* Dan Religiusitas Terhadap Kesejahteraan Psikologis Pada Guru Di Paud Rawan Bencana Rob. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 71-82.
- Kusuma Wardhani, Y. D. (2019). Persepsi Terhadap Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Dan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Laki-Laki Pemain Game Online Di Game Center X Dan Y Kabupaten Semarang (Doctoral Dissertation, Universitas Diponegoro).

- Masyita, A. R. (2016). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain Dota 2 Malang (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Mayzura, T. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Permisif Orang Tua Dengan Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja Sekolah Menengah Pertama. *Naskah Publikasi Program Studi Psikologi*.
- Munawaroh, E., & Mashudi, E. A. (2018). *Resiliensi; Kemampuan Bertahan Dalam Tekanan, Dan Bangkit Dari Keterpurukan*. Cv. Pilar Nusantara.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Oktaviana, A. (2013). Hubungan Locus Of Control Dan Dukungan Sosial Dengan *Resiliensi* Pada Remaja Penyandang Tuna Rungu. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1).
- Pohan, V. S. (2018). Gambaran Self-Disclosure Pada Remaja Yang Mengalami Kecanduan Pada *Game Online*.
- Primadinni, A., & Osira, Y. (2014). *Resiliensi* Perempuan Yang Mengalami Kekerasan Dalam Pacaran (Studi Kasus Pada Mahasiswi Kost-Kostan Di Kelurahan Kandang Limun Bengkulu) (Doctoral Dissertation, Universitas Bengkulu).
- Puspita, S. (2020). *Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.
- Ramadani, M. I. F., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2018). *Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi Ums 2014)* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Reivich, K., & Shatte, A. (2002). *The Resilience Factor: 7 Essential Skills For Overcoming Life's Inevitable Obstacle*. Broadway Books.
- Reza, R. M., & Mulawarman, M. (2021). Efektivitas Konseling Kelompok Online Pendekatan Behavior Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Siswa. *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance And Counseling*, 2(1), 22-30.
- Rifit, A. (2011). Bimbingan Konseling Islam Dengan Terapi Behavior Dalam Menangani Kasus Seorang Remaja Yang Kecanduan *Game Online* Di Desa Suko Sidoarjo (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Ampel Surabaya).
- Rochaeni, A., & Somantri, B. (2020). Pengaruh Perencanaan Dan Koordinasi Terhadap Eektivitas Penyusunan Rencana Kerja Pembangunan Daerah (Studi Kasus Di Badan Perencanaan Dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bandung). *Jurnal Ilmiah Magister Administrasi*, 10(1).
- Ruswahyuningsi, M. C., & Afiatin, T. (2015). *Resiliensi* Pada Remaja Jawa. *Gajah Mada Journal Of Psychology (Gamajop)*, 1(2).

- Santika, L. (2019). *Efektifitas Teknik Self Management Dalam Menangani Kecanduan Game Online Remaja Di Desa Patoloan Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dota 2 Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Pax Humana*, 4(1), 027-044.
- Septiani, T., & Fitria, N. (2016). Hubungan Antara *Resiliensi* Dengan Stres Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Kedinasan. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 7(2), 59-76.
- Simorangkir, J., Th, M., Nababan, M. L., Simamora, M. R., & Winarti Agustina, M. P. (2021). *Buku Guru Edukasi Resiliensi Remaja*. Edu Publisher.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Sutiana, E. P., Sari, R. F., & Sudrajat, A. (2021). Pengaruh Kelompok Referensi Dan Budaya Terhadap Keputusan Menjadi Anggota Sanggar Tari. *Eqien: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 8(2), 71-77.
- Tiani, A. (2014). *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak Di Surakarta* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Uyun, Z. (2012). *Resiliensi* Dalam Pendidikan Karakter.