

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, K. N., & Pratama, M. (2024). Hubungan antara kontrol diri dengan gaya hidup hedonis pada mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Corona: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan Dan Kebidanan*, 2(1), 230–242.
- Agriyanti, S. M., & Rahmasari, D. (2021). Perbedaan tingkat kesepian pada siswa kelas X dan XI ditinjau dari efektivitas komunikasi orangtua. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(5), 181–188.
- Ahyar, H., Andriani, H., Sukmana, D. J., Hardani, S. P., MS, N. H. A., Gc, B., Helmina Andriani, M., Fardani, R., Ustiawaty, J., & Utami, E. (2020). Buku metode penelitian kualitatif & kuantitatif. *Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu*.
- Akbar, S. K., & Abdullah, E. S. P. S. (2021). Hubungan antara kesepian (loneliness) dengan self disclosure pada mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa yang menggunakan sosial media (Instagram). *Jurnal Tambora*, 5(3), 40–45.
- Anuraga, G., Indrasetianingsih, A., & Athoillah, M. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan Software R. *BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 3(2). <https://doi.org/10.29040/budimas.v3i2.2412>
- Arifin, H. H., & Milla, M. N. (2020). Adaptasi dan properti psikometrik skala kontrol diri ringkas versi Indonesia. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(2), 179–195.
- Arisandi, B. (2022). Pengaruh Sektor Pariwisata terhadap Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kabupaten Sumbawa. *Journal of Finance and Business Digital*, 1(3), 171–182. <https://doi.org/10.55927/jfbd.v1i3.1183>
- Arosyadi, M. I., & Suyantiningsih, S. (2020). Korelasi antara persepsi pengelolaan dan layanan pustaka dengan motivasi belajar di digital library UNY. *Epistema*, 1(1), 59–67.
- Asri, A. R., Saman, A., & Umar, N. F. (2022). Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah. *Pinisi Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 2(6), 190–200.
- Azis, A., & Nasir, N. (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game online Pada Remaja di Kota Bekasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 29–38.
- Azwar, S. (2017). Metode penelitian psikologi. *Pustaka belajar*.

- Bahrnun, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2017). Rancang bangun sistem informasi Survey pemasaran dan penjualan berbasis WEB. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*.
- Bawamenewi, A. N. M., & Syaimi, K. U. (2025). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa Di Smp Negeri 2 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(01), 231–244.
- Dr. Hj. Ipa Hafsiyah Yakin, Dra., SE., M.Si., MM., Ph.D. (2023). *Metodologi Penelitian (Kuantitatif & Kualitatif)*. CV. AKSARA GLOBAL AKADEMIA.
- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001.
- Fembi, P. N., Nelista, Y., & Vianitati, P. (2022). Kecanduan Bermain Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679–688.
- Firdaus, M. F., Himawati, D., & Arianty, M. (2022). Kontrol Diri pada Mahasiswa selama Pembelajaran Jarak Jauh. *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 14(1), 40–45.
- Fitri, T. A., Putri, T. H., & Yulanda, N. A. (2021). Hubungan Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Tanjungpura Journal of Nursing Practice and Education*, 3(2).
- Fitriani, D. D., Pandini, J. K. R., & Chasani, S. (2021). Korelasi kontrol diri dengan kecanduan online game pada remaja. *NURSING ANALYSIS: Journal of Nursing Research*, 1(1), 1–8.
- Fitriani, F., Saputri, E. D., Sari, M. P., & Anugrah, R. (2023). Perbedaan Gender Terhadap Kecanduan Internet dan Game Online pada Remaja. *Journal of Communication and Social Sciences*, 1(2), 72–78.
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian kuantitatif: Uji reliabilitas. *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820.
- Haryono, T. P., Yuliadi, I., & Setyanto, A. T. (2022). Kesepian dan kontrol diri pada adiksi online games remaja lonely and self control in adolescent online games. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*, 7(1), 1–15.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas isi: Tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 259334.

- Herdayati, S. P., Pd, S., & Syahril, S. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689–1699.
- Huda, Z. (2021). *Hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja SMA X*.
- Indrawan, B., & Kaniawati Dewi, R. (2020). Pengaruh Net Interest Margin (NIM) Terhadap Return on Asset (ROA) Pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat Dan Banten Tbk Periode 2013-2017. *Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis)*, 4(1), 78–87. <https://doi.org/10.37339/e-bis.v4i1.239>
- Jonathan, J. (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Compulsive Buying pada Remaja Akhir Pengguna Layanan Food Delivery Service di Denpasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 416–425.
- Kambali, I., & Puspitasari, E. (2019). *Pengaruh Personal Selling Produk Indihome Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Di Pt. Telekomunikasi Indonesia Rajawali Witel Bandung Barat*. 9.
- Kiniret, R. I. A., & Susilowati, T. (2021). Gambaran karakteristik anak yang mengalami kecanduan bermain game online. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, 2(2), 42–46.
- Krisnawati, E., Artanti, K. D., & Umar, N. H. (2024). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Dukungan Suami terhadap Hambatan Penggunaan Metode Kontrasepsi Jangka Panjang pada Multipara Akseptor Aktif di Surabaya. *Media Gizi Kesmas*, 13(2), 659–664.
- Kurniawan, D. K. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online pada Remaja terhadap Perkembangan Psikolog Anak dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 135–146.
- Kurniawan, F., Dhewantoro, H. N. S., & Malik, I. (2023). Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Perilaku Psikopatologis Internet Gaming Disorder Pada Remaja. *Maharsi: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sosiologi*, 5(2), 29–40.
- Kurnisari, M. (2021). Hubungan antara kesepian dan kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada siswa di Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop*, 1(2), 20–27.
- Lestari, E., & Dewi, D. K. (2024). Hubungan antara Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Usia 18-25 Tahun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 2526–2539.

- Lestari, S. P., & Permatasari, R. I. (2023). Pengaruh pengalaman kerja dan disiplin kerja terhadap prestasi kerja karyawan divisi operasional PT. Pegadaian Galeri 24, Jakarta Pusat. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 13(1), 83–91.
- Machali, I. (2021). *Metode penelitian kuantitatif (panduan praktis merencanakan, melaksanakan, dan analisis dalam penelitian kuantitatif)*.
- Makatita, F. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *PROFESSIONAL HEALTH JOURNAL*, 4(1), 25–36. <https://doi.org/10.54832/phj.v4i1.271>
- Malau, R. A., & Muhammad, A. H. (2022). Kontrol diri dan perilaku cyberloafing pada karyawan generasi Z. *Journal of Social and Industrial Psychology*, 11(2), 94–110.
- Nafisah, P. S., Pramintari, R. D., & Nurhidayah, S. (2024). REGULASI DIRI DAN KONTROL DIRI TERHADAP FEAR OF MISSING OUT (FOMO) PADA REMAJA. *SOUL: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 16(1), 27–36.
- Nofitriani, N. N. (2020). Hubungan antara kontrol diri dan harga diri dengan perilaku konsumtif terhadap gadget pada siswa kelas XII SMAN 8 Bogor. *Ikra-Ith Humaniora: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 53–65.
- Nurbaiti, N., & Alfariysi, M. F. (2023). Sejarah Internet di Indonesia. *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, 3(2), 2336–2344.
- Nurdewi, N. (2022). Implementasi Personal Branding Smart Asn Perwujudan Bangga Melayani Di Provinsi Maluku Utara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 297–303. <https://doi.org/10.55681/sentri.v1i2.235>
- Pranata, M. Z., & Diana, R. R. (2023). Kecanduan Game Online pada Remaja Ditinjau dari Keberfungsian Keluarga dan Regulasi Diri. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology*, 3(1s), 77–83.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). *Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online*.
- Pratasya, M., Nada, L. Q., Nanda, R. T., Harnida, S., Pratiwi, U., Mauluddin, A., Taskia, S., & Alpenita, V. (2025). Penelitian Korelasi. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(2), 2644–2655.
- Putra, G. A., & Nuryono, W. (2022). Fenomena penyebab kecanduan game online pada siswa. *Jurnal BK Unesa*, 12(3), 983–989.
- Putri, D. P., Yuliansyah, M., & Handayani, E. S. (2023). Adiksi Game Online dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik di SMKN Martapura. *Media Bina Ilmiah*, 17(6), 1213–1224.

- Rahmayani, A. N., & Rinaldi, R. (2025). Hubungan Emotional Dysregulation dengan Kecanduan (Adiksi) Game Online Pada Mahasiswa Laki-laki Universitas Negeri Padang. *CAUSALITA : Journal of Psychology*, 2(2), 281–286. <https://doi.org/10.62260/causalita.v2i2.318>
- Rahmi, H. M., & Randa, G. (2021). *Hubungan Antara Kesepian Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja*.
- Ramadona, D. M., & Mamat, S. (2019). Kontrol diri: Definisi dan faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 3(2), 65–69.
- Rensa, H. K. & Haeruddin. (2023). Efektivitas program pembuatan pupuk organik padat dari limbah kulit kakao terhadap produktivitas kakao petani di desa saludengen kecamatan bambang. *Jurnal Agroterpadu*, 2(1), 25–29.
- Rochman, A., & Maryam, E. W. (2024). *Relationship of Loneliness and Self-Control With Online Gaming Addiction Tendencies in Students [Hubungan Kesepian dan Kontrol Diri dengan Kecenderungan Adiksi Game Online pada Mahasiswa]*.
- Saba, D. D. (2024). Penting peran guru dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa di sekolah. *JBK Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 9–11.
- Saidin, & Jailani, M. S. (2023). Memahami Etika Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 24–29. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.51>
- Salsabila, N. T., Maidani, M., & Eprianto, I. (2024). Pengaruh Struktur Modal, Ukuran Perusahaan Dan Profitabilitas Terhadap Kualitas Laba (Studi Kasus Pada Perusahaan Sektor Perbankan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Tahun 2020-2022). *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(3), 1419–1438. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i3.2422>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis faktor-faktor keterlambatan pada proyek pembangunan gedung asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal simetrik*, 11(1), 432–439.
- Satura, A., & Rifayani, H. (2024). Pengaruh kecanduan game online terhadap keterampilan sosial individu: Analisis dampak dan implikasi. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 219–233.
- Sembiring, A. C., & Bajirani, M. P. D. (2024). Gambaran Pengalaman Kesepian Pada Mahasiswa Sarjana (S1) Rantau. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(23), 101–113.
- Setyawati, R. D. (2017). Instrumen angket self-esteem mahasiswa ditinjau dari validitas dan reliabilitas. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 7(2), 174–186.

- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–228.
- Sudariana, N. (2021). *Analisis statistik regresi linier berganda*.
- Sugiyono, P. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (D. Sutopo. S. Pd, MT, Ir. Bandung: Alfabeta.
- Sulhan, N. A. A., Ardaniah, N. H., & Rahmadi, M. S. (2024). *Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi Volume 1 No 1 Mei 2024*.
- Sutrianto, A., Gontina, W., Asyhar, R., & Rusdi, M. (2024). Kesiapan Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Edu Research*, 5(2), 133–142.
- Tjoa, B. L. T., & Ambarwati, K. D. (2024). Hubungan Antara Loneliness Dengan Smartphone Addiction Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 6(1).
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *STOP KECANDUAN GAME ONLINE Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*.
- Vina, I., & Rista, K. (2023). Kecanduan game online pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA): Benarkah menyebabkan penurunan motivasi belajar? *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(2), 358–365.
- Wijayanti, S., Anggraeni, L. D., & Supardi, S. (2024). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dan Interaksi Sosial Pada Siswa Smk Barunawati Jakarta*.
- Wulandari, L. K. T. P., & Nurcahyo, F. A. (2024). Perbedaan Kesepian pada Dewasa Muda yang Tidak Berpacaran Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *PSIKOLOGI KONSELING*, 16(1), 152–160.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>
- Zahri, H. (2024). The Correlation Between Employees'loneliness And Online Shopping Consumptive Behavior In Jabodetabek Offices. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pengembangan SDM*, 12(1), 78–89.
- Zatrahadi, M. F., Darmawati, D., & Yusra, N. N. (2021). The Effect of Online Game Addiction on Adjustment Social in Adolescents. *Indonesian Journal of Creative Counseling*, 1(1), 15–19.
- Zulfah, Z. (2021). Karakter: Pengendalian diri. *Iqra: Jurnal Magister Pendidikan Islam*, 1(1), 28–33.