

DAFTAR RUJUKAN

- Adikara, Banu. *Jumlah Gamer di Indonesia Terus Meningkat, Diperkirakan Capai 192,1 Juta Orang di 2025, Salah Satu Yang Paling Banyak Adalah Pemain Mobile Legend*. JawaPos.com. Diakses pada tanggal 23 Februari 2025 pukul 19.52 WIB.
- Al-Faruq, M. Shoffa Saifillah and Sukatin. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021.
- Ali, Mukti and Farikha Nazilatus Salamah. *Korelasi Antara Adiksi Game Online Dengan Perilaku Empati Pada Remaja Di Kabupaten Semarang*, vol. 3. IJIP : Indonesian Journal of Islamic Psychology, 2021.
- Amran, Ali dkk. *Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa Sman 3 Batusangkar*, vol. 2. Jurnal Patriot, 2020.
- Amrozi, Shoni Rahmatullah. *PEMIKIRAN DANIEL GOLEMAN DALAM BINGKAI PEMBAHARUAN PENDIDIKAN ISLAM DI INDONESIA (Kontribusi Pemikiran Daniel Goleman dalam Buku Emotional Intelligence Dalam Pembaharuan Pendidikan Islam di Indonesia)*, vol. 22. Al'Adalah, 2019.
- Amseke, Fredericksen Victoranto et al. *Teori dan Aplikasi Psikologi Perkembangan*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Annisa, Mita. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar*. UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2022.
- Bahraen, Raehanul. *Kecanduan Game itu Memusnahkan Waktu dan Keberkahan Hidup*. muslim.or.id. Diakses pada tanggal 3 November 2024 pukul 07.11 WIB.
- Barseli, Mufadhal and Vera Sriwahyuningsih. *Peran Game Online Mobile Legends Sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa*, vol. 9. Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2023.
- Chintya, Risma and Masganti Sit. *Analisis Teori Daniel Goleman dalam Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini*, vol. 4. Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development, 2024.
- Fajar, Mochamad dkk. *Kecanduan Game Online pada Remaja*, vol. 5. Jurnal of Education Research, 2024.

- Fauzy, Akhmad. *Metode Sampling*. Banten: Universitas Terbuka, 2019.
- Goleman, Daniel. *Emotional Intelligence Kecerdasan Emosional Mengapa EI lebih penting daripada IQ*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Hamdi, Asep Saepul dan E. Bahrudin. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Hidayat, Anas dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sumatera Barat: Takaza Innovatix Labs, 2024.
- Herlina, Vivi. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT Gramedia, 2019.
- Institut Agama Islam Negeri Madura. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Pamekasan: Institut Agama Islam Negeri Madura, 2020.
- Ishak, Syamsul dkk. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2020.
- Kurniawan, Albert. *Belajar Mudah SPSS untuk Pemula*. Yogyakarta: MediaKom, 2020.
- Lisnawati dkk . *Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar*, vol. 8. PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, 2021.
- Maulizar, Tata. *Lima Game Online Populer di Indonesia tahun 2024*. rri.co.id. Diakses pada tanggal 3 November 2024 pukul 10.02 WIB.
- Mega, Erlita. *Perkembangan Emosi pada Anak dan Cara Mengatasinya*. Yogyakarta: RUMAH BACA, 2023.
- Motoh, Theopilus C dkk. *Dampak Game Online Terhadap Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 3 Tolitoli*, vol. 1. Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2020.
- Observasi dan Wawancara di SMP Negeri 6 Pamekasan, 30 September 2024.
- Parnawi, Afi. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma et al. *Positif Negatif Game Online: Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Jombang: LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG, 2019.

Pusat Data dan Analisa Tempo. *Serba Serbi Online Game*. Jakarta: TEMPO Publishing, 2022.

Raharjo, Sahid. *Panduan Lengkap Uji Analisis Regresi Linear Sederhana dengan SPSS*. SPSS Indonesia. Diakses pada tanggal 7 Maret 2025 Pukul 05.02 WIB.

Rahmayani, Dwi Karlina dan Yuli Azmi Rozali. *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Yang Bermain Free Fire Di Jakarta*. Jakarta: Universitas Esa Unggul.

Ramadhani, Debi Fitri and Yamin. *Hubungan Game Online 'Free Fire' Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI*, vol. 7. Jurnal Educatio, 2021.

Ramadhan, Nuzul Syahril and Zaka Hadikusuma Ramadan. *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Monile Legend Pada Siswa*, vol. 4. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023.

Ritonga, Ristra Sandra dkk. *Play Therapy Untuk Pengendalian Emosi Anak Usia Dini*. PT. Serasi Media, 2024.

Roflin, Eddy dkk. *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021.

Rohman, Taufikur dkk. *Pengembangan Skala Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*, vol. 6. Undiksha: Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia, 2021.

Rosyidah, Masayu dan Rafiq Fijra. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021.

Sari, Widiyah Dwi Wulan dkk. *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Pada Siswa Sekolah Dasar*, vol. 1. Insan Cendekia : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 2024.

Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing, 2015.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.

Sutriyanto, Eko. *Jumlah Gamers Indonesia Kini Tembus 185 Juta Orang*. Tribuntechno. Diakses pada tanggal 23 Februari 2025 pukul 19.44 WIB.

Terimajaya, Wayan dkk. *Dasar-Dasar Statistika (Konsep dan Metode Analisis)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Ulya, Latifatul dkk. *Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak*, vol. 7. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 2021.

Widodo, Slamet dkk. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct, 2023.