

DAFTAR PUSTAKA

- Afiatin, T. (1998). Religiusitas Remaja: Studi Tentang Kehidupan Beragama Di Daerah Istimewa YOGYAKARTA. *Jurnal Psikologi*,
- Anna Ayu Herawati(2014), *Hubungan Antara Keerdasan Emosional dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas X TM (Teknik Mesin) SMKN 2 Kota Bengkulu* (Bengkulu: Skripsi Universitas Bengkulu)
- Amawidyati, S. A. G., & Utami, M. S. (2007). Religiusitas dan psychological well-being pada korban gempa. *Jurnal Psikologi*, 34(2),
- Syamsu Yusuf LN., M.Pd. *Psikologi Belajar Agama (Perspektif Pendidikan Agama Islam)*, Pustaka Bani Quraisy 2005. Bandung
- Abu Ahmadi dan Drs. Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2005) cetakan ke II.
- Agus Tri Basuki, Imamudin Yuliadi, *Elektronik Data Processing (SPSS 15 dan Eviews 7)*, (Danisa Media: Sleman, Yogyakarta) 2014
- Aini Rahmawati, Fajarwati, Fauziyah, *Statistika Teori dan Praktek edisi III*, (Buku Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)2015
- Ananda Erfan M. (2015), *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak* (Semarang: Universitas Diponegoro).
- Anggit Pirantika, Rosalia Susila P., *Adiksi Bermain Game Online pada Siswa Sekolah Dasar*. (Yogyakarta:Universitas PGRI Yogyakarta)Jurnal PGSD Indonesia
- Amna, B. N. (2015) *Hubungan Tingkat Religiusitas Dengan Kesejahteraan Psikologis Siswa SMK Muhammadiyah 2 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Coryanata, I. *Akuntabilitas, Partisipasi Masyarakat dan Transparansi Kebijakan Publik sebagai Pemoderasi Hubungan Pengetahuan Dewan Tentang Anggaran dan Pengawasan Keuangan Daerah*. (Jurnal Akuntansi dan Investasi, . (2016). 12(2)
- Devi Pranasningtias I, (2013) *Hubungan Intensi Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak*, (Semarang: Universitas Diponegoro)
- Dhita Novellia S. (2013), *Hubungan Frekuensi Bermain game Online dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur pada Anak Usia Remaja di SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta* (Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan 'Aisyiyah)
- Dukalang, I. D. (2014). *Analisis Perilaku Kurang Terpuji Pada Siswa Kelas Vi Mim Sidomulyo Kecamatan Boliyohuto Kabupaten Gorontalo* (Doctoral dissertation, Universitas Negri Gorontalo).
- Fadjri Kurnia Anggarani.(2015) *Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern*. (Yogyakarta:Universitas Gadjah Mada).

- Hilmuniati, Fina. 2011. *Dampak Bermain Gamme Online Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- <https://apji.or.id/survei2016> *Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia survey 2016* diakses pada 7 Agustus 2017 Pukul 22.32
- <http://repository.uin-suska.ac.id/6679/3/BAB%20II.pdf> diakses pada 23 Maret 2018 Pukul 11.25
- Ilham Kurnia Widiarto (2018), *Hubungan Antara Kesejahteraan Subjektif dan Keanduan Game Online Pada Remaja di Yogyakarta* (Yogyakarta:Skripsi Universitas Islam Indonesia)
- Jalaluddin, Haji. *Psikologi Agama: Memahami Perilaku dengan Mengaplikasikan Prinsip-prinsip Psikologi*, Rajawali Pers 2016. Jakarta
- Jatmika, H. T. (2011). *Perilaku Sosial Anggota Pencak Silat Persaudaraan Setia Hati Terate Di Desa Sanggrahan Kecamatan Gondang Kabupaten Nganjuk* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/07/26/170000520/gawai-berdampak-buruk-pemerintah-kaji-regulasi-pembatasan-> diakses pada 17 Agustus 2018 pukul 13.50
- Marlena, N., & Sasongko, D. (2012). *Pembuatan Website Profil Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Kartasura*. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 2(3).
- Mimi Ulfa, (2017), *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*, (Pekanbaru: Universitas Riau)
- Muhammad Effendi (2013), *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas V SD Negeri 009 Samarinda* (Samarinda: Universitas Mulawarman)
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). *Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa, 1(2).
- Rahmawati, A., Santosa, H. P., Herieningsih, S. W., & Naryoso, A. (2015). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Mediasi Restriktif Orang Tua terhadap Perilaku Antisosial Remaja*. *Interaksi Online*, (Semarang: Universitas Diponegoro)
- Syahrani, R. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1)
- Sanditaria, W. (2012). *Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. *Students e-Journal*, 1(1), 32.

- Ulti Febrina, (2015) *Hubungan Intensitas Mengakses Fanpage Islami Melalui Facebook dengan Religiusitas Pada Mahasiswa*. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Wahyudi, H. (2012). *Pengembangan Aplikasi Game Kubik Rubik* (Doctoral dissertation, Universitas Widyatama)
- Wibisono, Wahyu, dan Lies Yulianto. *"Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan."* Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi 2.2 (2012)
- Yanto, Riki. 2011. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Remaja Pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Padang Utara, Kota Padang)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Andalas Padang
- yogyakarta.bps.go.id/website/pdf_publicasi/Statistik-Politik-Dan-Keamanan-Provinsi-Daerah-Istimewa-Yogyakarta-2011--.pdf