

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian Ary Ginanjar. 2002. *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosional dan Spiritual ESQ melalui 6 Rukun Iman dan 5 Rukun Islam*. Jakarta : Arga Wijaya
- Ali Mohammad dan Asrori Mohammad. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Anggoro Toha. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta :Rineka Cipta.
- . 2000 . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Apriani Rahmawati. 2015. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Mediasi Rekstraktif Orang Tua terhadap Perilaku Anti Sosial Remaja. *Skripsi*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Bungin Burhan. 2007. *Sosiologi Komunikas: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana
- Cepy Trianta dan Risma Kharisma. 2008. *EQ: Panduan Meningkatkan Kecerdasan Emosional*. Bandung: Citra Praya
- Fitriatun solikhah. 2014. Efektifitas Pendekatan Rational Behavior Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game online Pada Anak Sekolah Dasar di SD N Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: UIN SUKA.
- Goleman Daniel. 1999. *Emotional Intelligence*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Hida Nur Aini. 2015. Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Kecanduan Game online Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Skripsi*. Yogyakarta: UIN SUKA.

Megatasya Karunia Serena.2014. Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Self Control terhadap Agresifitas Remaja Pengguna Game Online.*Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Hidayatullah

Moh Nazir. 1998. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia

Muhammad Affandi. Pengeruh Game Online terhadap Tingkat Efektifitas Komunikasi Internasional pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 4, 2013: 177-187

Muhyidin Muhammad. 2006.*ESQ Powe for Better Life*. Sleman:Tunas Publishing.

Priyanto Dwi. 2009. *SPSS untuk Analisis Korelasi, Regresi, dan Multivariate*. Yogyakarta: GavaMedia

Soekanto dan Soerjono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta

Sumadiria dan Haris. 2014. *Sosiologi Komunikasi Massa*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Riska Wulan Rama Dani. 2014.Fenomena Kecanduan Game online pada Siswa. *Skripsi*. Jember : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tuhuleley Said. 2015. *Statistik Pendidikan*.Fakultas Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Walgito Bimo. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi