

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. (2017). Dinamika Perilaku Agresif Anak yang Bermain *Game* pada Anak Kelompok B4 di TK Aba Wonocatur Banguntapan Bantul. *Jurnal Psikologi*, 1, 151–160.
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo*, 8.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Association, M. M. (2019). *MMA Updates Definition Of Mobile Marketing*.
- Awang, I. S., Merpirah, M., & Mulyadi, Y. B. (2019). Kecerdasan Emosional Peserta Didik Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*.
- Bempah, R. T. (2019). *Pembunuhan Sopir Taksi Online di Bogor, Pelaku Butuh Duit hingga Kecanduan Game*. Kompas.Com.
- Dani, R. W. R., Sukidin, & S, R. N. (2014). Fenomena Kecanduan *Game* Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). *Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa*.
- Darmayanti, E., Dole, F. E., & Ota, M. K. (2021). *Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*.
- Davies, A., Griffiths, L., & James, W. (2020). Implementing A Quality Improvement Programme In A Locality Mental Health Service. *National Library of Medicine*.
- Elisa, D., Permana, S., & Ericson, C. (2022). Analysis of Gadget Use (Online *Game* Addiction) and Emotional Intelligence on Student Learning Motivation in Pandeglang City Senior High School. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*.
- Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game* Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*.
- Febriana. (2012). Kecanduan Mahasiswa Terhadap *Game* Online. *EJurnal Sosiologi*.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil. (2018). Konsep Adiksi *Game* Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goleman, D. (2002). *Kecerdasan Emosional Untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Alih bahasa : Alex Tri Kantjono Widodo. PT. Gramedia Pustaka.
- Goleman, D. (2016). *Emotional Intelligence: Kecerdasan Emosional*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Habibi, A. (2020). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Kelas XI Di SMKN 1 Seruyan Tengah*.
- Hafidha, S. I. (2021). *Viral Bocah di Sidoarjo Bakar Rumah Tetangga Gara-Gara Game Online*. Liputan6.Com.
- Hastuti, T., Tobing, L., & Novianti, E. (2020). Hubungan Perilaku Kecanduan *Game*

- Online Dengan Kecerdasan Emosional Remaja Di SMA Sejahtera 1 Depok. *Journal Press*.
- Irawan, Y. F., & Limanto, D. (2020). Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Kesiapan Diri Terhadap Pertandingan Pada Pemain Walet Muda Futsal Academy Kebumen Tahun 2020. *JUMORA: Jurnal Moderasi Olahraga*.
- Ismoyo, T. (2020). Konsep Pendidikan Dalam Pandangan Agama Buddha. *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*.
- Kurniawati. Ika, & Purnomo, H. (2021). *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD*.
- Langgeng Ratnasari, S., Supardi, & Widiyah Nasrul, H. (2020). Spiritual, Kecerdasan Kecerdasan, D A N Terhadap, Linguistik. *Journal of Applied Business Administration*.
- Maku, A. (2019). *RSJ Kalawa Atei: 2 Pecandu Game Online Alami Gangguan Jiwa Psikotis*.
- Malik, A. (2018). Pengantar Statistika Pendidikan. In *DeePublish*. DeePublish.
- Pakali, R. A., Barimbing, M. A., & Wawo, B. A. M. (2022). Hubungan Intensitas Bermain *Game* Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Di SMP Kristen Citra Bangsa Kupang. *CHMK Nursing Scientific Journal*.
- Poli, S. L., Kairupan, B. H. R., & Rahman, A. (2021). *Kebiasaan Bermain Online Games Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa*.
- Prima Matur, Y., Simon, M. G., Ndorang, T. A., Ruteng, P., Yani, J. J. A., & Flores, R. (2021). Hubungan Kecanduan *Game* Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng.
- Puspalani, D. R., & Awalya, A. (2021). Hubungan antara kesepian dan kecerdasan emosi dengan penggunaan *game* online. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sapardi. (2014). Misi dan Tujuan Hidup Manusia Berdasarkan Analisis Teks Tipitaka. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Sari, D. A., Trimawati, & Apriyatmoko, R. (2020). Hubungan Kecanduan *Game* Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Smp Negeri 3 Ungaran : Tinjauan Dari Beberapa Artikel Penelitian. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*.
- Shapiro, L. E., & Kancono, A. T. (1997). *Mengajarkan Emotional Intelligence pada Anak*. Gramedia Pustaka Utama.
- Smart, A. (2017). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan game* (A. Safa (ed.)). JA+Plus Books.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. CV. Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game* Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game* Online Terhadap Remaja. *Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas Quality*.

- Taherdoost. (2018). Validity and Reliability of the Research Instrument; How to Test the Validation of a Questionnaire/Survey in a Research. *SSRN Electronic*.
- The Book of the Gradual Sayings (Anguttara-Nikaya). Vol I. 1972. Diterjemahkan oleh F. L. Woodward & E. M. Hare. London: Pali Text Society.
- The Book of the Gradual Sayings (Anguttara-Nikaya). Vol II. 1972. Diterjemahkan oleh F. L. Woodward & E. M. Hare. London: Pali Text Society.
- The Book of the Kindered Sayings (Samyutta-Nikāya) Vol. I. 1980. Terjemahan 87 Woodward, F.L. (Trnsl.) & MRS. Rhys Davids (Ed.). London: Pali Text Society.
- The Middle Length Sayings (Majjhima-Nikaya). Vol II. 1987. Diterjemahkan oleh Horner, I.B. London: Pali Text Society.
- The Book of the Kindered Sayings (Samyutta-Nikāya) Vol. V. 1980. Terjemahan Woodward, F.L. (Trnsl.) & MRS. Rhys Davids (Ed.). London: Pali Text Society.
- Wirawan, J. (2019). *Anak Kecanduan Game Online: “Memegang Pisau” dan “Memukul Wajah Ibu”*, *Dirawat di rumah Sakit Jiwa*. Bbc.Com.
- Yaniek, E. (2014). Kecerdasan Emosi, Kecerdasan Spiritual dan Perilaku Prososial Remaja. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*.