

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design* (2nd ed). New York: New Riders Publishing.
- Allen, J. P., & Land, D. (1999). Attachment in adolescence. In J. Cassidy & P. R. Shaver (Eds.), *Handbook of attachment: Theory, research, and clinical applications* (p. 319–335). The Guilford Press.
- Amala, D. N., Setiawan, F., & Faradita, M. N. (2021). Analisis pembelajaran online terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar pada masa pandemic covid-19. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 9(1), 258-269.
- Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Ninin, R. H. (2021). Gambaran Perilaku Bermain Game Online pada Remaja Pemain Game Online di Jatinangor. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 10(1), 87-99.
- APJII. (2023). *Infografis: Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia, Survey 2023*
- Ardiansyah. (2022). Game Online sebagai Media Komunikasi Virtual bagi Remaja di Kelurahan Simpang Rimbo Kota Jambi. *Mauizoh*, 7(2), 109–126.
- Armsden, G. C., & Greenberg, M. T. (1987). The inventory of parent and peer attachment: Individual differences and their relationship to psychological well-being in adolescence. *Journal of youth and adolescence*, 16(5), 427-454.
- Armsden, G. C., & Greenberg, M. T. (2009). *Inventory of Parent and Peer Attachment (IPPA)*.
- Aryanti, P. H., Oktavianto, E., & Suryati, S. (2019). Hubungan keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan kelekatan anak usia prasekolah. *Jurnal Kesehatan Al-Irsyad*, 12(2), 83-94.
- Astuti, Vera & Puspitarani, Putri. (2013). Keterlibatan Ayah dalam Pengasuhan Jarak Jauh Remaja. *Jurnal Parenting. Prosiding Seminar Nasional Parenting* (hal.121-131). Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.
- Asyava, Tengku Shella. (2011). *Hubungan Attachment Terhadap Ayah Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Laki-Laki*. Skripsi. Medan: Program Studi Psikologi Universitas Sumatera Utara.
- Azwar, S. (2017). *Metode penelitian psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Berk, L. E. (2018). *Development Through the Lifespan* (7th ed.) Boston: Pearson Education.
- Bornstein, M. H. (2002). Parenting Infants. In M. H. Bornstein, *Handbook of Parenting. Second Edition Volume 1 Children and Parenting* (pp. 3-43). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Bowlby, J. (1973). *Attachment and loss: Separation: Anxiety and anger* (Vol. 2). New York: Basic Books.
- Bowlby, J. (1982). *Attachment and Loss, Volume 1, Attachment*. New York: Basic Books.
- Bretherton, I. (2010). Fathers in attachment theory and research: a review. *Early Child Development and Care*, 9-23

- Chulani, V.L., Gordon, L.P. (2014). Adolescence growth and development. *Prim Care Clin*, 41(3), 456-487. <https://doi.org/10.1016/j.pop.2014.05.002>
- Combs, M. L., & Slaby, D. A. (1977). Social-skills training with children. In *Advances in Clinical Child Psychology: Volume 1* (pp. 161-201). Boston, MA: Springer US.
- Creswell, J. W. (2010). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar
- Davis & Forsythe. (1983). Social skills training and delinquency. In C. R. Hollin and P. Trower (Eds.), *Handbook of social skills training: Application across the life span (Vol. 1)*. Oxford: Pergamon Press.
- Derks, D., Fischer, A. H., & Fischer, M. (2008). The role of emotion in computer-mediated communication: A review. *Computers in Human Behavior*, 24(2), 766-785.
- Dirgaganarsa, S., & Dirgaganarsa, Y. S. (2004). *Psikologi praktis: Anak, remaja dan keluarga*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Edrizal, E. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001-1008.
- Ekasari, A dan Bayani, 1. (2009). Attachment pada Ayah dan Penerimaan Peer Group dengan Resiliensi (Studi Kasus pada Siswa Laki-laki di Tingkat Sekolah Menengah Pertama). *Jurnal Soul*, 2 (2).
- Fensterheim, H., & Baer, J. (1975). Don't say yes when you want to say no: How assertiveness training can change your life. David McKay.
- Firdaus, A. N., & Dwityanto, A. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Penyesuaian Sosial dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Pemain Game Online di Kecamatan Cepu (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Fiutami, A. (2007) *Pola Kecanduan Internet Games Ragnarok dan Counter Strike: Studi pada Dua Orang Remaja Yang Berhasil Mengatasi Kecanduan*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 37(2), 127-141. DOI: 10.1007/s10964-007-9200-0.
- Gladwell, C. (2009). Online gaming: Child's play or obsession? A kids help phone online survey. Virginia Middleton: Kids Help Phone.
- Gottman, J & De Claire, J. (1997). *Kiat-kiat Membesarkan Anak yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Alih Bahasa : T. Hermaya. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. DOI: 10.1037/a0034857.
- Gresham, F. M., & Elliot, S. N. (1990). *The Social Skills Rating System*. Circle Pines, MN : American Guidance Service.
- Gresham, F.M., & Elliott, S.N. (2008). *Social skills improvement system-rating scales*. Minneapolis, MN: Pearson Assessments.
- Hetherington, E.M. & Parke, R.D, 1999. *Child Psikolog : A Contemporary Viewpoint*. Edisi ke-5. New York : McGraw-Hill College. Suryabrata. 1984.

- Metodologi Penelitian. Jakarta; PT. Rajawali.
- Hurlock, E. B. (2011). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (5th ed.). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta : Gramedia.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. S. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359–371. doi: 10.3109/16066359.2011.640442
- Ikhwan, Hafizan (2021). Hubungan Antara Self-Control Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa Smpn 17 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE* 8(4), e61098. doi:10.1371/journal.pone.0061098
- Katz, E., & Felix, S. (2021). Father-child attachment and online gaming: How secure attachments foster real-world social competence. *Journal of Youth and Adolescence*, 50(4), 761-777.
- Kerns, K. A., Mathews, B. L., Koehn, A. J., Williams, C. T., & Siener-Ciesla, S. (2018). Attachment and social skills: Stability and change from preschool to middle childhood. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 58, 85-92.
- Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M., & Demetrovics, Z. (2014). Chapter 4: Problematic game online. In K. Rosenberg, & L. Feder, Behavioral addiction criteria, evidence, and treatment (pp. 61-97). Academic Press.
- Kowert, R., & Oldmeadow, J. A. (2015). "The relationship between online gaming and social interaction: An exploratory study." *Computers in Human Behavior*, 55, 347-352.
- Kusumadewi, T. N. (2009). Hubungan antara kecanduan internet game online dengan keterampilan sosial pada remaja. Universitas Indonesia, Depok, Indonesia.
- Laksono, D. N. H., Subekti, H., & Madyaningrum, E. (2022). Hubungan antara Kecanduan Game Internet dengan Keterampilan Sosial pada Remaja di Kota Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Klinis dan Komunitas (Clinical and Community Nursing Journal)*, 6(3), 138-144.
- Lamb, M. E. (2010). *The role of the father in child development* (5th ed.). Hoboken, N.J.: John Wiley & Sons, Inc.
- Lange, A., & Jakubowski, P. (1976). *Responsible Assertive Behavior: Cognitive/Behavioral Procedures for Trainers*. Champaign, IL: Research Press
- Lapidot-Lefler, N., & Dolev-Cohen, M. (2014). *Journal of Child & Adolescent Behavior*.
- Lemeshow. (1997). *Besar Sampel Dalam Penelitian Kesehatan*, Yogyakarta, UGM
- Lete, Y. B., & Feoh, F. T. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja di Desa busalangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut. *CHMK Applied Scientific Journal*, 5(1), 8-14.
- Lieberman, M., Doyle, A., dan Markiewicz, D. (1999). *Developmental Patterns in*

- Security of Attachment to Mother and Father in Late Childhood and Early Adolescence : Associations with Peer Relations. *Child Development*, Vol. 70, No. 1, 202 – 213.
- Linawati, L., Wijaya, Y. D., & Safitri, S. (2020). Gambaran Kelekatan Terhadap Ayah Pada Remaja Laki-Laki Pecandu Games OnlinE. *JCA of Psychology*, 1(01).
- Lowenstein, L. F. (2010). Attachment Theory and Parental Alienation. *Journal of Divorce & Remarriage*, 51(3), 157–168.
- Marheni, A., Made, I. R., & Susilawati, L. K. P. A. (2019). Peran kualitas kelekatan anak dengan orang tua pada keterampilan sosial remaja. *Jurnal Ilmu Perilaku*, 2(2), 118-130.
- Martha, A., & Zelia, J. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 6 lalan kec. Lubuk tarok kab. Sijunjung. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 6(1).
- Maulida, A., Imawati, D., & Umaroh, S. K. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Motivasi*, 7(1), 7-11.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Montemayor, R. (1983). Parents and adolescents in conflict: All families some of the time and some families most of the time. *The Journal of Early Adolescence*, 3(1-2), 83-103.
- Ngatini, N., & Karneli, Y. (2021). Tingkat perilaku asertif siswa dan implikasi dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling. *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling*, 2(1), 72-81.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148 – 158.
- Nurainun, N., & Marshanawiah, A. (2023). Pengembangan Keterampilan Sosial dalam Organisasi Kemahasiswaan Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo (UNG). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2904-2910.
- Olivia, Y., & Prihanto, J. (2022). Pengaruh Peran Ayah Terhadap Pembentukan Karakter Remaja. *Jurnal Shema*, 2(1).
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human development 11th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Pratama, R. A., Widiarti, E., & Hendrawati. (2019). Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Pajajaran Psdku Garut. 6(3), 1–19.
- 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).
- Pujiani, P. (2018). Gambaran Ketrampilan Sosial Anak Remaja Yang Mengalami Gangguan Perilaku. *Jurnal EDUNursing*, 2(1), 35-43.
- Putri, O. D. (2019). Hubungan Antara Keterampilan Sosial dengan Kecanduan Game Online pada Generasi Z di Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

- Rahayu, P. P., & Hartati, S. (2015). Dukungan sosial ayah dengan penyesuaian sosial pada remaja laki-laki. *Jurnal empati*, 4(4), 334-339.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Rizal, G. L., & Pratiwi, P. A. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di Kota Padang. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 6(1), 126-134.
- Rosidawati, H., & Prastiti, W. D. (2022). Kontrol Diri Pada Pecandu Game Online: Pengalaman Remaja (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation*, 2(1), 53–66.
- Samanci, O. (2010). Teacher views on social skills development in primary school students. *Education*, 131 (1), 147-157
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak: edisi kesebelas*. Jakarta: Salemba
- Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M., Rumpf, H. J., Bowden-Jones, H., Rahimi-Movaghar, A., Chung, T., Chan, E., Bahar, N., Achab, S., Lee, H. K., Potenza, M., Petry, N., Spritzer, D., Ambekar, A., Derevensky, J., Griffiths, M. D., ... Poznyak, V. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of behavioral addictions*, 6(3), 271–279. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.039>
- Sayyidina, R. Z., Nurfitriah, H. H., Sihaloho, R. B., & Karimah, T. (2024, August). Pentingnya Peran Ayah Dalam Perkembangan Pendidikan Anak Di Perumahan Taman Banten Lestari, Serang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal (Vol. 2, No. 1)*.
- Sioni, S. R., Burleson, M. H., & Bekerian, D. A. (2017). Computers in Human Behavior Internet gaming disorder : Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior*, 71, 11–15. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.044>
- Smart, D., & Sanson, A. (2003). Social Competence in Young Adulthood, Its Nature and Antecedents. *Family Matters*, 4–9. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/290487975>
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suherdi, P. H. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 973-977.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28-38.
- Surbakti, T. P. D., Rafiyah, I., & Setiawan, S. (2022). Level of Online Game Addiction on Adolescents. *Journal of Nursing Care*, 5(3).

- Suryanto, R. N. (2015). "Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar". *Jom Fisip*, 2(2).
- Thalib, B. S. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana
- Therriault, D., Lemelin, J.-P., & Toupin, J. (2021). The role of parental attachment in the development of adolescent social skills: A longitudinal study. *Journal of Adolescence*, 85, 95-103.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Vaterlaus, J. M., Aylward, A., Tarabochia, D., & Martin, J. D. (2021). "A smartphone made my life easier": An exploratory study on age of adolescent smartphone acquisition and well-being. *Computers in Human Behavior*, 114, 106563.
- Virlia, S., & Setiadji, S. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat. *Psibernetika*, 9(2).
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), 3-43.
- Winarni, Isti (2020) Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V Mi Di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Winarsunu, T. (2002). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). Tingkat adiksi game online siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684-687.
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. Vol.15, h.309-329.
- Zhao, J., Gao, F., Xu, Y., Sun, Y., & Han, L. (2020). The relationship between shyness and aggression: The multiple mediation of peer victimization and security and the moderation of parent-child attachment. *Personality and individual differences*, 156, 109733.