

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rolling, A. (2010). *Fundamentals of game design*. (2<sup>nd</sup> ed.). Barkeley, CA : New Riders.
- Alfiana, A. D.. (2013). Regulasi diri mahasiswa ditinjau dari keikutsertaan dalam organisasi kemahasiswaan. *Jurnal ilmiah Psikologi Terapan*, 1(2), 245-259.
- Amelia, N.. (2009). *Komitmen terhadap Tugas Ditinjau dari Motivasi Berprestasi pada Mahasiswa* (Skripsi). Semarang : Universitas Katolik Soegijapranata.
- Anastasi & Urbina S. (2007). *Tes psikologi*. (Terjemahan: Robertus Hariyono S. Imam). Jakarta: PT Indeks.
- Azwar, S.. (2012). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Bandura, A.. (1986). *Social foundations of thought & action a social cognitiv theory*. New Jersey : Prentice-Hall, Inc, Englewood Cliffs.
- Boekaerts, M. & Niemivirta, M.. (2000). Self-regulated learning: Finding a balance between learning goals and ego-protective goals. Dalam M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation*. San Diego: Academic Press.
- Cervone, D. & Pervin, L.A.. (2010). *Kepribadian dan teori penelitian*. (10<sup>th</sup> ed.). (Tusyani, A., Manulu, E. R., Sembiring, L. A., dkk., Trans.). Jakarta : Salemba Humanika.
- Feist, J & Feist, J. G.. (2010). *Teori kepribadian*. (7<sup>th</sup> ed.). (Sjahputri, S. P., Trans.). Jakarta : Salemba Humanika.
- Firmanto, A.. (2013). Kecerdasan, kreativitas, task commitment, dan jenis kelamin sebagai prediktor prestasi hasil belajar siswa. *Jurnal Sains dan Praktik Psikologi*, 1, 26-36.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappel, D.. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Journal Cyber Psychology and Behavior*, 7, 478-488.
- Hawadi, R.A.. (2001). *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta : Grasindo.
- Hidayat, A. F.. (2013). Hubungan regulasi diri dengan prestasi belajar kalkulus II ditinjau dari aspek metakognisi, motivasi, dan perilaku. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 1(1), 1-\*.

- Hong, J.C. & Liu, M.C. (2003). A study on thinking strategy between experts and novices of computer games. *Computers in Human Behavior*, 19, 245-258.
- Hurlock, E. B.. (2003). *Psikologi perkembangan : suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (5<sup>th</sup> ed.). Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Khairunnisa. *Studi Kasus Mengenai Regulasi Diri pada Mahasiswa yang Kecanduan dan Tidak Kecanduan Online Game di Jatinangor* (Karya Ilmiah). Bandung : Universitas Padjajaran.
- Lazear. (1991). Gifted education, a resource guide for identifying gifted and talented student. *The National Research Center on the Gifted and Talented (1990-2013)*. Diakses dari [www.gifted.uconn.edu](http://www.gifted.uconn.edu) pada Agustus 2015.
- Munandar, U.. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Neal, D. J. & Carey, K.. (2005). A follow-up psychometric analysis of the self regulation questionare. *Psychology of Addictive Behavior*, 19(4), 414-422.
- Papalia, D.E., Feldman, R. D. (2013). *Menyelami perkembangan manusia*. (12<sup>th</sup> ed.). Jakarta : Salemba Humanika.
- Priyatno, Dwi. (2013). *Analisis korelasi regresi dan multivariate dengan spss*. Yogyakarta : Gava Media.
- Purnamasari, E. T.. (2014). *Hubungan antara Regulasi Diri dengan Prokrastinasi Menyelesaikan Tugas pada Asisten Mata Kuliah Praktikum* (Skripsi). Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Razali, M., Hasyim, S., Jantan, R.. (2004). Psikologi pendidikan. Pahang : PTS Internasional.
- Renzulli, J. S.. (1990). A practical system for identifying gifted and talented student. *The National Research Center on the Gifted and Talented (1990-2013)*. Diakses dari [www.nrcgt.uconn.edu](http://www.nrcgt.uconn.edu) pada Agustus 2015.
- Renzulli. (1990). Enrichment cluster for gifted learning. *The National Research Center on the Gifted and Talented (1990-2013)*. Diakses dari [www.nrcgt.uconn.edu](http://www.nrcgt.uconn.edu) pada Agustus 2015.
- Rizvi, A., Prawitasari, J.E., Soetjipto, H.P.. (1997). Pusat kendali dan efikasi diri sebagai prediktor prokrastinasi akademik mahasiswa. *Psikologika*, 3, 51-65.
- Sajogya, P.. (1995). *Sosiologi pedesaan : kumpulan bacaan*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.

- Soebastian, C. O.. (2010). *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online pada Mahasiswa* (Skripsi). Semarang : Universitas Katolik Soegijapranata.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Wan, C. S. & Chiou, W. B.. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyber Psychology and Behavior*, 9(6), 762-766.
- Wibisono, S.. (2009). *Kegemaran bermain game online pada mahasiswa (sebuah penelitian kualitatif)*.
- Widyastuti, F. S.. (2013). *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online (Studi tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online di Seturan, Sleman)* (Skripsi). Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Winarti, A.. (2006). *Pengaruh Kemampuan Inteligensi dan Task Commitment terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SLTPN 1 Gemolong* (Skripsi). Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Young, K. S.. (1999). Internet addiction : symptoms, evaluation, and treatment. *Innovation in Clinical Practice*, 17.
- Yovanka, L. A.. (2008). *Dampak Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar* (Skripsi). Depok : Universitas Gunadarma.