

DAFTAR PUSTAKA

- Agustriyana, N. A., & Suwanto, I. (2017). Fully Human Being Pada Remaja Sebagai Pencapaian Perkembangan Identitas, 2, 9–11.
- Andina, E. (2019). Pencegahan Kecanduan Game Daring Pada Anak, 11(21).
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda, 1(2), 532–544.
- Asantya. (2019). Angket Game Online.
- Darihastining, S., Sholihah, I., Nur, F., Putri, A., & Hidayah, A. W. (2019). Online Game As A Media To Improve Student's Speaking Skill, 3(2), 156–168.
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja, 01(02), 55–65.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & HD, S. R. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja, 4(1), 50–56.
- Fitri Ma'rifatul Laili. (2015). "Penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya," 05(02).
- Hendriana, R. (2017). Pengaruh Durasi Bermain Game Online Terhadap Tingkat Depresi Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Muhammadiyah Ciamis, 1–11.
- Jannah, M. (2016). Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangan Dalam Islam, 1(April), 243–256.
- Jose, B. R. (2014). Adolescent Development (Perkembangan Remaja), 12(1), 21–29.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Game Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan, 8(1), 88–99.
- Lestari, R. A. (2014). Metode Penelitian, 1(25), 66–90.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi, 1(1), 1–16.
- Masturoh, T. I., & Anggita, N. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. In *Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan* (p. 307).
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016, 03(2), 103–118.
- Mushthfa, A. E. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak, 1(2), 1–13.
- Notoadmojo, S. (2010). Metodologi Penelitian Kesehatan. In *Jakarta: Rineka Cipta*.

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions, *27*(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Prastyo, Y., Eosina, P., & Fatimah, F. (2017). Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya, *2*(2), 139–148.
- Pratama, R. A., Widiarti, E., & Hendrawati. (2019). Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Pajajaran Psdku Garut, *6*(3), 1–19.
- Pratama, R. A., Widiarti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan, *3*(2), 110–118.
- Priyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*. (T. Chandra, Ed.) (Revisi 201). Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Purnomo, D., Alfajri, A., & Cahyani, R. (2017). Pengaruh Ultrasound Dan Terapi Latihan Pada Carpal Tunnel Syndrome, *1*(2), 34–42.
- Putra, K. P. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun, *33*(2), 146–153.
- Putri, N. P. A. W., & Sundari, L. P. R. (2019). Hubungan Antara Aktivitas Bermain Game Online Dengan Kebugaran Fisik Pada Remaja SMP Di Kota Denpasar, *8*(7), 1–6.
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja, *17*, 25–32.
- Rahman, A. Z., & Ernawati, R. (2018). Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja Dengan Game Online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, *2*(13), 2.
- Ratnawati, D., & Putra, H. R. (2020). Hubungan Perilaku Bermain Game online Dengan Carpal Tunnel Syndrome, *2*(1), 1–12.
- RI, D. A. (2005). Al-Qur'an Dan Terjemahnya. CITY PENERBIT J-ART.
- Rikky, Y., Santoso, D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja, *4*(1), 27–44.
- Satria, A., Sari, M. I., Ramadhian, M. R., & Lisiswanti, R. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung, *6*(1), 125–129.
- Satria, B. (2019). Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas xii di SMA Negeri Banda Aceh, *IV*(1), 20–24.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar, *15*(2).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, *01*(01), 28–38.
- Terok, M., Tololiu, T., & Rompis, N. (2018). Intensitas Bermain Game Online

Berunsur Kekerasan Dan Perilaku Agresif Siswa, *6*(2).

Tri Rizqi Ariantoro. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar, *1*(1), 45–50.

Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabdes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, *4*(1), 1–13.

Wardhana, A. K. (2020). Studi Kepustakaan Tentang Penanganan Terhadap Adiksi Game Online, 785–791.

Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2020). (Jurnal Keperawatan Jiwa) Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja, *1*(2), 71–77.