

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Alfi, L. (2020). *Hubungan Penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Kekiling Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Ali, M., & Salamah, F. N. (2021). Korelasi Antara Adiksi Game Online dengan Perilaku Empati pada Remaja di Kabupaten Semarang. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 3(1), 71–94.
- Andini, N. P. P. P. (2021). *Gambaran Sikap Pencegahan COVID-19 Masyarakat di Desa Belumbang Kecamatan Kerambitan Kabupaten Tabanan Tahun 2021*. Poltekkes Kemenkes Denpasar.
- Andri Arif Kustiawan, S. P. M. O., & Andy Widhiya Bayu Utomo, S. P. M. O. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE MEDIA GRAFIKA. <https://books.google.co.id/books?id=2H-WDwAAQBAJ>
- Anggraini, D. (2012). Hubungan Gambaran Diri dengan Interaksi Sosial pada Remaja yang Berjerawat (Acnevulgaris) di SMAN 3 Padang Tahun 2012. *Penelitian Keperawatan Jiwa. Padang: Fakultas Keperawatan Universitas Andalas*.
- APJII, D. P. (2018). Laporan Survey Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. *Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (XIII)*. *Rineka Cipta*.
- Blais, J. J., Craig, W. M., Pepler, D., & Connolly, J. (2008). Adolescents online: The importance of Internet activity choices to salient relationships. *Journal of Youth and Adolescence*, 37, 522–536.

- Dahliah. (2015). Game Online dan Interaksi Sosial : Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer. *Paradigma Madani*, 2(2), 51–72.
- Faishal, Y. B. A., Ismanto, H. S., & Yulianti, P. D. (2014). Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Semarang tahun Pelajaran 2014/2015. *Empati-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1).
- Farida, D. K. (2019). *Hubungan Internet Addiction Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri 8 Bandung*.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1–16.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Hd, S. R. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56.
- Firdaus, A., & Mahargia, Y. (2018). *Pengetahuan dan sikap remaja terhadap penggunaan Napza di sekolah menengah atas di Kota Semarang*. Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Firmansyah, A. K., & Juariyah. (2021). *Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Sikap Apatis dan Anti Sosial pada Remaja di Kabupaten Jember (Studi pada 3 Game Centre Kecamatan Sumbersari)*.
- Fitriani, L. (2021). *Self Control Remaja Putri Motherless (Studi Deskriptif Di Desa Air Sebakul Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah*. UIN FAS BENGKULU.
- Gaol, T. L. (2012). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. *Skripsi. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia Depok*.
- Griffith, M. D., & Davies, N. O. (2013). Chappel. D.(2004). *Online Computer Gaming: A Comparison Adolescent & Adult Gamers*.
- Gulo, W. (2002). Metodologi Penelitian, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Halawa, S. B. (2020). STIKES Santa Elisabeth Medan. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa/Siswi Kelas VII Dan VIII SMP Asisi Tigabinanga Tahun 2020*, 1–78.
- Hasmi, F., & Haskas, Y. (2022). Hubungan kecanduan game online dengan menurunnya tingkat minat belajar dan kesehatan pada pelajar di SMPN 1 Ma'rang kabupaten pangkep. *JIMPK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 1(5), 610–617.
- Herdayati, S. P., Pd, S., & Syahrial, S. T. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689–1699.
- Ibrahim, A. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja*. Universitas Airlangga.
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Kristina, A. (2021). *Buku Ajar Keperawatan Komunitas I*. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=jcFEEAAAQBAJ>
- Kusumaryani, M., & Antarwati, E. (2020). Ringkasan Studi " Prioritaskan Kesehatan Reproduksi Remaja Untuk ". *Lembaga Demografi FEB UI*, 1–4.
- 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.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Purniawan, W. A. (2017). Penggunaan smartphome dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12–18.
- Oktalia, P., Trimawarti, T., & Wakhid, A. (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Smp Negeri 4 Ungaran*. Universitas Ngudi Waluyo.
- Oktavianti, A. (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap interaksi Sosial Pada Remaja Di Kelurahan Cipadak Jakarta Selatan*. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., & Danny, A. J. (2019). Dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial (Studi kasus mahasiswa UAJY). *Means (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 30, 71–80.
- Prastikha, Y. (2022). *Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan UNISSULA Di Masa Pandemi Covid 19*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Prayogi, A., Sunarto, S., & Wendra, B. (2022). *Hubungan Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Matematika Siswa*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin.
- Rahayu, D. P. (2018). *Hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan game online pada siswa-siswi kelas xi smk sunan ampel menganti*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Rahim, R. (2021). *Metodologi Kuantitatif (Teori dan Praktik) Pengantar Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90.
- Robikah, S., Alimul, A., & Mundakir, S. K. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMP Yayasan Pandaan*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Sahara, P. R., & Nasution, F. Z. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa-Siswi MAPN-4 Medan. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Psikologi*, 2(1), 36–44.
- Santoso, Y. R. D. (2016). *Hubungan kecanduan game online Dota 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja*. Program Studi Psikologi FPSI-UKSW.
- Saputra, R. A. D. (2020). *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren*. IAIN PONOROGO.
- Saputra, R., Jaji, J., & Fitri Y, E. Y. (2021). *Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja*. Sriwijaya University.

- Setyarto Nugroho, A. A. (2020). *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMKI Yogyakarta*. UNIVERSITAS ALMA ATA.
- Siti, N., Yunani, S. U., Tantri, W. U., & Udi, W. (2020). *Gambaran Interaksi Sosial dan Tingkat Adiksi Pada Remaja dengan Game Online di SMA Rimba Madya Kota Bogor Tahun 2020*. Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung.
- Statistik, B. P. (2019). *Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kelompok Umur (Persen), 2017-2019*.
- Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(1), 1–16.
- Sugiyono. (2008). Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. CV. Alfabeta, Bandung, 25.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Twenge, J. M., Spitzberg, B. H., & Campbell, W. K. (2019). Less in-person social interaction with peers among US adolescents in the 21st century and links to loneliness. *Journal of Social and Personal Relationships*, 36(6), 1892–1913.
- Ul'fah Hernaeny, M. P. (2021). Populasi Dan Sampel. *Pengantar Statistika*, 1, 33.
- Ulfa, M., & Risdhayati, R. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 4(1), 1–13.
- Utami, T. W., & Nurhayati, F. (2019). Kecanduan internet berhubungan dengan interaksi sosial remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(1), 33–38.
- Veronica, A. (2022). 1.3 Pengertian Metodologi Penelitian Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 4.

- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 76–87.
- Waty, A. (2017). Hubungan interaksi sosial dengan perkembangan moral pada remaja di SMA UISU Medan. *Jurnal Psikologi Konseling*, 10(1).
- WHO. (2022). Adolescent Health. World Health Organization. Adolescence is the phase of life between childhood and adulthood, from ages 10 to 19.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–20.
- Yolanda, T. K. (2021). *Hubungan Kecanduan Game online dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMKN 1 Guguak*. Universitas Andalas.
- Zhafira, T. (2018). Sikap asosial pada remaja era millennial. *Sosietas*, 8(2).