

DAFTAR PUSTAKA

- Abarca, R. M. (2021). *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 2013–2015.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1, 42–47. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:UwSe7BcaII0J:https://journal.yrpioku.com/index.php/ceej/article/download/108/71+&cd=4&hl=id&ct=clnk&gl=id>
- Arifin, Z. (2016). Perilaku Remaja Pengguna Gadget; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(2), 287–316. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v26i2.219>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- BKKBN. (2017). *Survei demografi dan kesehatan Indonesia*. Kementerian Kesehatan.
- Utami, S (2013). Pengertian Remaja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Didi, D. S. (2020). Manajemen Pendidikan Tinggi Islam (Upaya Mereposisi dan Merekonstruksi Lembaga Pendidikan Tinggi Islam di Era Globalisasi). *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 1(2), 177–194. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i2.23>
- Dylan Trotsek. (2017). Penggunaan Gadget Pada Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–75.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Scienceedu*, 1i(1), 61. <https://doi.org/10.19184/Se.V2i1.11793>
- Flenliendo, H. A. (2019). *Hubungan Internet Gaming Disorder Dengan Aggressive Driving Pada Remaja Di Sma Panca Budi Medan Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Oleh : Universitas Medan Area Medan*.
- Francisco, A. R. L. (2013). Penggunaan Gadget 1. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hidayat, F. A. (2017). *Pengaruh Independensi Kompetensi dan Due Professional Care Terhadap Kualitas Audit (Survei pada 10 Kantor Akuntan Publik Terdaftar di IAPI Bandung)*. 61–104.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>

- Ikbal, I., Septian Reza, M., & Wikanengsih. (2021). Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas X Ma Plus Al Mujammil Garut. *Jurnal Program Studi Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 56–64. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id>
- Intan Kumalasari. (2012). *Kesehatan Reproduksi untuk Mahasiswa Kebidanan dan Keperawatan*. Salemba Medika.
- Jarmi, A., & Rahayuningsih, S. I. (2017). Hubungan penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 1–7.
- Juliana, R. (2019). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Suami-istri. *Kompasiana*.
- Lestari, M. A. (2018). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. *Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu, Kesehatan Insan Cendikia Medika*, 1–93.
- Mohammad Ali & Mohammad Asrori. (2019). *Psikologi Remaja*. Bumi Aksara.
- Notoatmodjo. S. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. *Rineka Cipta*.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (Edisi Revi).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Oktavia. (2021). Hubungan Interaksi Teman Sebaya dan Intensitas Penggunaan Media Sosial terhadap Gangguan Mental Emosional Remaja. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 9(1), 1–15.
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Pusphitawaty, Z. R. (2016). Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 7- 12 Tahun Di Sd Negeri Soka 34 Bandung. *Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu*, 1–7.
- Puspitasari, F. I., Warsini, S., & Nurjannah, I. (2019). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF) Versi Indonesia pada Anak SMP di Kota Yogyakarta Fatimah Ika Puspitasari, Sri Warsini, S.Kep., Ns., M.Kes., Ph.D; Intansari Nurjannah, S.Kp., MNSc., Ph.D. 857, 2019.*
- Putri, R. R. (2017). Hubungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Seksual Pra Nikah Remaja SMAN 10 Yogyakarta. *Skripsi, 2011*, 12–33.
- Rachman, T. (2018). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Riska & Budiyono, W. K. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Rokkum, J. N., Blanco-Herrera, J. A., Faulhaber, M. E., & Gentile, D. A. (2018). Internet gaming disorder. *Technology and Adolescent Mental Health*, December, 3–20. https://doi.org/10.1007/978-3-319-69638-6_9

- Saputra, R. A. D. (2021). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v2i2.3536>
- Sari, I. M. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd. *Institut Agama Islam Negeri, Bengkulu*, 1–97. [http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/5612/1/Sari Ananda](http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/5612/1/Sari%20Ananda)
- Sinanto, R. A., & Djannah, S. N. (2020). Dampak Kesehatan Kecanduan Permainan Pada Pemain Game Usia Muda: Tinjauan Sistematis.: *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 410–419. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/visikes/article/view/3831>
- Soares, A. P. (2013). Konsep Remaja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Soetjningsih. (2014). *Tumbuh Kembang Anak*. Yogyakarta. Jakarta : ECG
- Sudjiono, A. (2011). Pengantar Statistik Pendidikan. *Rajawali Press*. Bandung : CV Alfabeta
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *PT. Alfabeta*.
- Talika, F. T. (2016). Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Remaja Di Desa Air Mangga Kecamatan Laiwui Kabupaten Halmahera Selatan. *E-Journal*, 5(1), 1–6.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24339>
- Transmawati, M., & Sartika, W. (2019). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang.*, 650–657.
- Trisnaini, R. P. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, Universitas PGRI Madiun : Unipma Press
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.
- Wing, W. (2009). *Panduan Penggunaan Gadget*. 8–29. Jakarta : Rinepka Cipta
- Yakub dan Herman. (2011).. *Convention Center Di Kota Tegal*, 4(80), 4.
- Zamaa, S., Annisa, A. N., Keperawatan, S. I., Tinggi, S., & Kesehatan, I. (2022). *Hubungan Adiksi Game Online dengan Gangguan Pola Tidur pada Remaja*. 2(01), 5–9.