

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Syafei, Rahmalia Afriyani, Dedi Pahrul, & M. Ramadhani Firmansyah. (2023). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan : Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 13(2), 65–69. <https://doi.org/10.52395/Jkjims.V13i2.376>
- Ajhuri, K. F. (2019). *Psikologi Remaja Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Lukman, Ed.; 1st Ed.). Penebar Media Pustaka. <https://repository.lainponorogo.ac.id/489/>
- Amelia, D., Setiaji, B., & Jarkawi. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Ariawan, Ed.; 1st Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. https://eprints.uniska-bjm.ac.id/19327/1/BookChapter_2024_Metode_Penelitian_Kuantitatif.pdf
- Anggraini, N. V. (2022). Perilaku Bermain Game Online Terhadap Insomnia Pada Remaja Di Bogor. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 7(1), 269–275. <https://doi.org/10.30651/Jkm.V7i1.9831>
- Ardiansyah. (2022, June). *Kesehatan Reproduksi Remaja : Permasalahan Dan Upaya Pencegahan*. Kemenkes Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan <https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/29/kesehatan-reproduksi-remaja-permasalahan-dan-upaya-pencegahan>.
- Arif, M. (2024, February). *Apjii Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Apjii (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) <<https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#>>.
- Dahlan, A. I. (2023). Perilaku Konsumtif Dalam Komunitas Gamegenshin Impact. *Jurnal Flourishing*, 3, 518–525. <https://doi.org/10.17977/10.17977>
- Damanik, G. C. M., & Ricky, D. P. (2020). Tingkat Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Yang Tinggal Di Asrama. *Carolus Journal Of Nursing*, 2(2), 121–131. <https://doi.org/10.37480/Cjon.V2i2.36>
- Darni, J., Wahyuningsih, R., & Abdi, L. K. (2021). Aktivitas Fisik Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Gizi Prima (Prime Nutrition Journal)*, 6(2), 91. <https://doi.org/10.32807/Jgp.V6i2.297>
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5, 228–233. <https://doi.org/10.1007/S11469-011-9318-5>.
- Ferdinandus Jebarus, Arfenti Amir, Muh. Reski Salemuddin, Sriwahyuni, & Hasanudin Kasim. (2023). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan Game Online Di Kelurahan Pa'baeng-Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Edulec : Education, Language, And Culture Journal*, 3(1), 56–68. <https://doi.org/10.56314/Edulec.V3i1.117>

- Fitrajaya, R. R., Utomo, I. P., & Handayani, L. (2022). Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 4(2), 102–113.
<https://doi.org/10.12928/Promkes.V4i2.5651>
- Hapiyansyah, M. (2023). Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja: The Negative Impact Of Online Gaming On Adolescents. *Issn: 2962-3545 prosiding Saintek*, 2, 103–108. <https://doi.org/10.26740/Bikotetik.V6n1.P30-35>
- Hasibuan, J. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, 3, 20–28.
<https://doi.org/10.30872/Ls.V3i1.1148>
- Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 778–789.
<https://doi.org/10.59141/Japendi.V2i05.171>
- Ibrahim, M. (2024). Dampak Game Mobile Legend : Bang – Bang Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Kelas Xi Sma Negeri 11 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6, 204–210.
<https://doi.org/10.31970/Pendidikan.V6i3.1384>
- Jap, T., Tiatri1, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development Of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *Plos One*, 8(4), 1–5.
<https://doi.org/10.1371/Journal.Pone.0061098>
- Kemenag. (2023, December). *Profile Mtsn 2 Enrekang*. Kementerian Agama.
<https://appmadrasah.kemendiknas.go.id/web/profile?nsm=121173160002&provinsi=73&kota=7316>
- Kustiyani, R. (2019). Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak. *Jurnal Psikologi Terapan [Jpt]*, 2, 24–27. <https://doi.org/10.29103/Jpt.V2i1.3627>
- Laili, F. M., & Nuryono, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smpn 21 Surabaya. *Universitas Negeri Surabaya*, 5, 65–72. <https://doi.org/10.33024/Mnj.V5i7.9014>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lestari, A. K. D. (2023). Sosialisasi Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (Jpkmn)*, 4, 1128–1133. <https://doi.org/10.55338/Jpkmn.V4i2.1010>
- Mulyani, U., & Fitriani, W. (2022). Emosi Remaja Kecanduan Game Online Mobile Legends. *Jcose Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 29–35.
<https://doi.org/10.24905/Jcose.V5i1.114>

- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Onlineterhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Non Formal*, 1, 115–122. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.17695>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.47402>
- Nur Kurniawan, R., Wijaya, I., & Yani, A. (2021). Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game Online Di Kota Makassar. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (Mppki)*, 4(1), 110–115. <https://doi.org/10.56338/Mppki.V4i1.1395>
- Obiyanto, A. (2022). Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumpersari Banyuwangi. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2, 1–17. <https://doi.org/10.30739/Jdariscomb.V2i1.1443>
- Pangerapan, S. (2022, October). *Igdx 2022 Picu Daya Saing Pengembang Game Lokal*. Kominfo <<https://aptika.kominfo.go.id/2022/10/igdx-2022-picu-daya-saing-pengembang-game-lokal/>>.
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i1.4733>
- Priastana, K. A., Kusumaningtiyas, D. P. H., & Kakisina, D. (2024). Analisis Faktor Yang Berhubungan Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah Stikes Kendal*, 14, 969–976. <https://doi.org/10.32583/Pskm.V14i2.1854>
- Rachman, M. A., & Ghozali, M. L. (2023). Studi Fenomenologi: Perilaku Konsumtif Game Online Pada Remaja Di Kelurahan Siwalankerto Kota Surabaya Perspektif Masalah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(2), 1698. <https://doi.org/10.29040/Jiei.V9i2.7912>
- 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>
- Rahyuni, Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Sd Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Pbup*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/Bje.V1i2.657>
- Ramanda, R., Akbar, Z., & Wirasti, R. A. M. K. (2019). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Body Image Bagi Perkembangan Remaja. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(2), 121. <https://doi.org/10.22373/Je.V5i2.5019>
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1, 30–34. <https://doi.org/10.33024/Jpm.V1i1.1413>
- Solimun, Armanu, & Fernandes, A. A. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Perspektif Sistem* (W. Wiranata, Ed.; Pertama, Vol. 1). Ub Press. <http://www.ubpress.ub.ac.id>

- Suci Aulya, Linda Fitria, & Yuliawati Yunus. (2024). Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Antara Siswa Laki-Laki Dan Perempuan Di Sma Negeri 6 Padang. *Sosmaniora: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 328–334. <https://doi.org/10.55123/Sosmaniora.V3i3.4099>
- Surbakti, T. P. D., Rafiyah, I., & Setiawan. (2022). Level Of Online Game Addiction On Adolescents. *Journal Of Nursing Care*, 5(3), 140–152. <https://doi.org/10.24198/Jnc.V5i3.39044>
- Syapitri, H., Amila, & Aritonang, J. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (A. H. Nadana, Ed.; Pertama). Ahlimedia Press. <http://repository.sari-mutiara.ac.id/id/eprint/29>
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online* (Silvia Yula Wardani, Ed.; 1st Ed., Vol. 1). Unipma Press. <http://www.kwu.unipma.ac.id/>
- Utami, A. T. (2022). No Titledampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar E. *Jurnal Educatio*, 3, 899–907. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i3.2710>
- Veri, T., Aristo, T. J. V., & Awang, I. S. (2023). Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 92–102. <https://doi.org/10.31932/Jpdp.V9i1.2225>
- Wahyuni, E. (2024). Pengaruh Game Free Fireterhadap Etika Komunikasi Siswa Smpn 28 Solok Selatan. *Jurnal Komunikasi, Sosial, Dan Ilmu Politik*, 1, 176–190. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i3.1256>
- Who. (2024a). *Gangguan Permainan*. World Health Organization <<https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>> .
- Who. (2024b, June). *Adolescent Health*. World Health Organization <https://www.who.int/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1>.
- Yahya Eko Nopiyanto, & Septian Raibowo. (2020). Pelatihan Olahraga Futsal Sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online Pada Anak-Anak Di Kelurahan Mangunharjo. *Jurpikat (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 114–124. <https://doi.org/10.37339/Jurpikat.V1i2.264>
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). Tingkat Adiksi Game Online Siswa Smpn 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684. <https://doi.org/10.33087/Jiubj.V19i3.756>
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/10.56248/Educativo.V1i1.21>
- Zhang, L., Luo, T., Hao, W., Cao, Y., Yuan, M., & Liao, Y. (2022). Gaming Disorder Symptom Questionnaire: The Development And Validation Of A Screening Tool For Icd-11 Gaming

Disorder In Adolescents. *Frontiers In Psychiatry*, 13.
<https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.848157>