

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan bahan masukan atau sebagai acuan mengenai kecanduan game online di masa pandemi covid - 19 karena diperoleh hasil pengetahuan yang masih kurang dengan demikian perlu diadakan sosialisasi mengenai kecanduan game online di masa pandemi ini.

2) Bagi Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian tentang “sikap remaja mengenai kecanduan game online”

DAFTAR PUSTAKA

- Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H. 2016, *Hubungan Kecanduan Bermain Game online Terhadap Identitas diri Remaja*, Jurnal Keperawatan Jiwa 4, No. 1:50
- FK UI. 2019. Jumlah Pecandu Game Online di Indonesia Diduga Tertinggi di Asia.<https://fk.ui.ac.id/infosehat/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia/>, diakses pada 10 April 2021
- Jaya, Edo. 2018. *WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana “gamer” Indonesia bisa sembuh?*
- Kemenkes RI. Kecanduan Game Adalah Gangguan Perilaku. <https://www.kemkes.go.id/article/view/18062500003/kemenkes-kecanduan-game-adalah-gangguan-perilaku.html>, Jakarta, 21 Juni 2018. Diakses pada tanggal 22 April 2021
- Kusumawati. 2017. *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja* Vol 8, No 1

- Maurice Andrew Suplig 2017, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*
- Notoatmodjo, S. (2015). *Pengetahuan merupakan hasil tahu yang terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu, tingkat pengetahuan, faktor pengetahuan* . Jakarta : Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rahman, A. Z., & Ernawati, R. (2018). *Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur*.
- Ruby Anggara Pratama, Efri Widiyanti, Hendrawati 2020, *Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan*
- Setiawan, H. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktivitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, 11(2).
- Soekidjo, Notoatmodjo. (2018) *Metodologi Penelitian*
- Sugiyono. (2015). *Meneliti pemahaman kuantitatif* . Bandung : alfabeta
- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. Volume 1 Juni 2015 Hal 84-92 ISSN: 2443-2202.
- Triswahyuning, I. (2019). *Kecanduan Game Online Siswa SMA Negeri 1 Guruh*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ulfa, M. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Games Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM Fisip* Volume 4 No1. Diakses pada tanggal 25 April 2021
- WHO. (2018). WHO Resmi Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental.
- Yunias Setiawati, Izzatul Fithriyah. 2020. *Deteksi Dini dan Penanganan Kecanduan Gawai pada Anak*. Surabaya: Airlangga University Press