

DAFTAR PUSTAKA

- Deng, L. Y., Liu, L., Xia, C. C., Lan, J., Zhang, J. T., & Fang, X. Y. (2017). Craving behavior intervention in ameliorating college students' internet game disorder: A longitudinal study. *Frontiers in Psychology*, 8(APR), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00526>
- Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16 - 18 Tahun Di Sma Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Tahun 2019. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.36656/jpkm.v2i2.194>
- Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., Putri, S., & Dewi, R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja dan Penanganannya dalam Konseling Islam. *Counseling As Syamil*, 03(1), 25–38.
- Kurniawan, H., & Ningsih, Y. T. (2021). Perbedaan Tingkat Kecanduan Games Online pada Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orangtua. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 52–63.
- Maulidi, Y., & Budiman, A. (2020). Hubungan Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa di Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 017, 687–692. <http://dx.doi.org/10.29313/.v6i2.24003>
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). *ANALISIS DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE*. XI(1), 22–32.
- Notoatmodjo. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Rangkuti, R. P., Nasution, I. K., & Yurliani, R. (2021). *Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Selama Masa Pandemi Covid-19*. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional*, 2(1).
- WIJAYA, N. A. (2018). *PERANCANGAN DESAIN APLIKASI SMARTPHONE*

EDUKASI “SCHEDTIME” UNTUK REMAJA. 21, 1–9.

- Z.R, Z., Hardianti, S., & Syahasti, F. M. (2021). Hubungan Tingkat Stres Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Akhir S1 Kesehatan Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Tahun 2021. *PREPOTIF : Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 5(2), 963–968. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v5i2.2092>
- Zhang, J. T., Ma, S. S., Li, C. S. R., Liu, L., Xia, C. C., Lan, J., Wang, L. J., Liu, B., Yao, Y. W., & Fang, X. Y. (2018). Craving behavioral intervention for internet gaming disorder: remediation of functional connectivity of the ventral striatum. *Addiction Biology*, 23(1), 337–346. <https://doi.org/10.1111/adb.12474>