

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. N., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1754-1760.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024). *Laporan Survei Internet Indonesia 2024*. Jakarta: APJII.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. In Rineka Cipta.
- Adams E & Rollings A. 2020. Fundamentals of game design, 2nd ed. Barkeley, CA: New Riders
- Ana, H. R., Putri, R. M., & Dewi, N. (2019). Pola Komunikasi Orang Tua Berhubungan dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah Dasar (7-11 Tahun) di SDN Landungsari 1 Kecamatan Dau Kabupaten Malang. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 4(2).
- Dian Saskia Dewi P, N. A., Darmini, A. A. Y., & Bhandesa, A. M. (2023). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 1 Sasetan. *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*, 7(1), 7–12.
- Febrianty, R. (2022). Perkembangan Game Online dan Dampaknya terhadap Remaja. *Jurnal Teknologi Digital*, 3(2), 45-60.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handayani, P. E. 2020. Effectiveness of aversion conditioning techniques to reduce online game addiction on class XI students of SMA 3 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling Vol 3 No 1*. FKIP Universitas Lambung Mangkurat
- Kurnada, M., & Iskandar, D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak. *Jurnal Psikologi Anak dan Remaja*, 5(1), 20-35.
- Lukman, S., & Djamaludin, R. (2023). Fenomena Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8(2), 90-105.
- Lemeshow, S. (2023). Sampling techniques for health research. New York: John Wiley & Sons.
- Notoatmodjo, S. (2012). Metode Penelitian Kesehatan. Rineka Cipta.

- Nursalam. (2020). Metodologi penelitian ilmu keperawatan : Pendekatan praktis (Edisi V). Salemba Empat.
- Pratama, Y., Rahman, T., & Suryadi, A. (2020). Klasifikasi Tingkat Kecanduan Game Online Berdasarkan Durasi Bermain. *Jurnal Psikologi Digital*, 6(1), 25-40.
- Putri, A. N. (2018). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Kecanduan Game Online pada Anak. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(3), 55-70.
- Rizai, A. (2021). Dampak Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 9(2), 100-115.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Salimah, S. (2020). Game Online sebagai Sarana Hiburan dan Tantangan Digital. *Jurnal Teknologi dan Interaksi Digital*, 7(4), 130-145.
- Sarwono, J. (2022). Metode penelitian kuantitatif & analisis data statistik dengan SPSS. Jakarta: PT Gramedia.
- Sembiring, T. B., Irmawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2024). Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik). Saba Jaya Publisher.
- Simatupang, E. C., Wahyuni, S., Deli, H. (2023). Hubungan Kecanduan *Games Online* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ners Indonesia*, 14(1), 19-27.
- Sugiyono. (2019). Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, CV.
- Wijaya, H. (2020). Dampak Psikologis dari Kecanduan Game Online. *Jurnal Psikologi Remaja*, 5(2), 75-90.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Yee, N. (2005). Motivations for Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.