

DAFTAR PUSTAKA

- Abreu, C. N. D. & Young, K.S. (2017). *Kecanduan internet*. Yogyakarta : PustakaPelajar
- Ali, M dan M. Asrori. 2016. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Anantasari. (2016). *Menyikap Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta
- Anderson CA, Gentile DA, Yukawa S, et al.(2012). *The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experiment*. National Institute of Health.
- APJII, 2022. data indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. diakses <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>
- Baron, R.A. & Byrne, D. (2015). *Psikologi Sosial*, Jakarta: Erlangga.
- Behrman A K2012. *Nelson Ilmu Keperawatan Anak* ed. 15, alih bahasa Indonesia, A.Samik Wahab.Jakarta: EGC
- Bioulac S (2012) Video Game Performances Are Preserved in ADHD Children Compared With Controls. *Journal of Attention Disorders* May 2012 OI:10.1177/1087054712443702
- Ceng Yo, (2020). *Pembelajaran E-Learning Dimasa Pandemi COVID-19*. Yogyakarta: Deepublish
- Christopher R. Engelhardt¹ , Micah O. Mazurek^{2,3} and Joseph Hilgard (2017). Pathological *game* use in adults with and without Autism Spectrum Disorder. *PeerJ*, DOI 10.7717/peerj.3393
- Comb dan Slaby (2015) *Social Skills Training With Children*. New York:Plenum. Press
- Conover, W. J. 2014.*Practical Nonparametric Statistics*. USA: John Wiley & Sons, Inc.Siegel
- Crocker, L. & Algina, J. (2016). *Introduction To Classical and Modern Test Theory, Second Edition*, Holt Renehart and Wiansion

- Dalillah. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Damayanti, & Iskandar. (2014). *Asuhan Keperawatan Jiwa*. Bandung: PT Refika Aditama
- Dauth, B . (2019) Hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Jendral Achmad Yani Yogyakarta.
- Erik, S dan Syenshie W (2020) Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa Volume 2 No 2, Hal 69 - 76, Agustus 2020 p-ISSN 2715-6443
- Firdaus, Y. (2018). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 3(Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelolaan Aset Tetap),
- Fromme. J (2013). *Computer Games as a Part of Children's Culture*. *The International Journal of Computer Game Research*. 3(1): 17-25.
- Griffiths. MD (2013). *Diagnosis and Management of Game Online Addiction*. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention*. Nottingham Trent University, 12:1-16.
- Hadi, S. 2015. *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Pelaja
- Hasana, S. (2022). Kecenderungan Gaming Disorder dan Perilaku Konsumtif Pembelian Virtual Goods pada Pemain Online Game. *Gadjah Mada Journal of Psychology*, Volume 8, Number 1, 2022: (page 1-17) E-ISSN 2407-7798
- HidayatA.,A . (2017). *Metode penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hidayati, K. B., & Farid, M. (2016). Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja. *PERSONA: Jurnal Psikologi Indonesia*,.
- Hurlock, E, B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (edisi ke – 5). Jakarta: Erlangga.
- Kurniawan, Y., & Sulistyarini, I. (2016). Komunitas SEHATI (Sehat Jiwa dan Hati) Sebagai Intervensi Kesehatan Mental Berbasis Masyarakat. *Jurnal*

Psikologi dan kesehatan Mental. Vol. 1(2), 112-124 doi: 10.20473/22016.112-1

Kustiawan, A., A & Utomo.A., W (2019) *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* cetakan pertama . Magetan: CV.AE Media Gratika.

Lee dan Cheung. (2013). *Problematic Use Of Massively Multiplayer Online games: Scale Development And Validation*. Hong Kong: Hong Kong Baptist University

Marison, C.M. & Gore, H (2012). *The relationship between excessive internet use and depression*.

Menkoinfo RI (2021) *Undang-undang Republik Indonesia No.36 tahun 1999 tentang Telekomunikasi*

Miswanto, Armitasari, Muhazi(2021) *Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan*. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Mengukuhkan Eksistensi Peran BK Pasca Pandemi Covid-19 di Berbagai Setting Pendidikan*. Universitas Negeri Medan

Notoadmojo, S. 2018. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka. Cipta

Nursalam, (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis/Nursalam*. Jakarta: Salemba Medika

Nursalam, (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* Edisi 3. Jakarta:Salemba Medika

Pradana U (2018) *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun Di Sd Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta.Naskah publikasi*. Keperawatan STIKES Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

Pohan A E. , (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung

Ramadhani, A. (2019). *Hubungan Motif Bermain Game online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal*. 1(1):136- 158.

Rexy Alexander Pakali, Maryati A Barimbing, B. Antonelda M. Wawo (2021). *Hubungan intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional pada remaja di SMP Kristen Citra bangsa Kupang Tahun 2021*. *CHMK*

nursing scientific journal Volume 6 Nomor 1, Januari 2022.
<https://media.neliti.com/media/publications/367324-none-c0050720.pdf>

- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. (B. Widyasinta, Penerj.) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sariy, A. F. (2020). Hubungan Frekuensi Bermain *Game Online* dengan Kualitas Tidur Pada Siswa Kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMKN 1 Bendo. *Skripsi*. STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun
- Satria, R., Nurdin, A., Bachtiar, H. (2015). Hubungan kecanduan bermain video *games* kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri Cupak Tangah pauh Kota padang *Healthy Journal*, Vol. VIII No. 2 , Oktober 2020 ISSN 2339-1383
- Setiadi (2013). *Konsep dan Penulisan Riset Keperawatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Silitonga, R. S. (2018). Hubungan pola asuh orang tua dengan perkembangan emosional remaja di sekolah menengah atas (SMA) Negeri 14 Medan. *Jurnal Kesehatan*, 2018 Volume 3 No 2, 1-8
- Smart, A. (2013). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, Jogjakarta, A plus books.
- Sulistiyowati. N (2012). *Pola Pencarian dan Perilaku Beresiko Remaja di Indonesia*. Jurnal Ekologi Kesehatan.
- Syuhada A (2020). Pengaruh Frekuensi Bermain *Game Online* terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus . *SOLIDARITY* 9 (1) (2020)
- Taylor, S. E. (2012). *Health Psychology* (8th ed.). New York: Mc GrawHill Inc.
- Taylor, S. E., Peplau, L. A., Sears, D. O. (2019). Psikologi Sosial. Edisi XII. Kencana Prenada Media Group : Jakarta
- Theresia S, Blestina M, dan Agussalim (2020). Hubungan Frekuensi, Lama Dan Tingkat Keterikatan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura. *Jurnal keperawatan tropis papua*. Volume 03 Nomor 01 Maret 2020 ISSN 2654 - 5756
- Wahyuningsih, D (2019). Hubungan Durasi Bermain *Game Online* dan Tingkat Stres pada Siswa SMPN 03 Kecamatan Sungai Raya, *Jurnal Cerebellum*. Volume 5. Nomor 1. Februari 2019

- Weinstein, A. M. 2012 Computer and video *game* addiction – a comparison between *game* users and non *game* users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276. doi: 10.3109/00952990.2010.491879
- Willis, S. S. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Yosep. 2016. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa Dan Advance Mental Health Nursing*. Bandung: PT Refika Aditama
- Young & Abreu. (2012). *Kecanduan internet panduan konseling dan petunjuk untuk evaluasi dan penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Yustina P, Maria, G., S, Theofilus. A. (2021). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja SMA Negeri di Kota Ruteng. *Jurnal Wawasan Kesehatan*, Volume: 6, Nomor 2, Desember 2021 (ISSN: 2548-4702)
- Yusufroni, Z dan Hendrikus, O. (2022). Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN* Vol.1, No.1, Mei (2022), IPage139-148P-ISSN (2829-8004) & E-ISSN(2829-6222).
- Zaelani, AF (2019). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Depresi Pada Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Malahayati*, Volume 1, No.2, September 2019: 35-41 35 , https://www.researchgate.net/publication/345204339_Hubungan_Kecanduan_Bermain_Game_Online_Dengan_Depresi_Pada_Siswa_SMP/link/601ce61f45851589398079e5/download