

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V)*. Washington : American Psychiatric Publishing.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan tentang dampak gadget pada kesehatan terhadap perilaku penggunaan gadget pada siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64-68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Anggreyani, R., Khasanah, N. N., & Susanto, H. (2020). Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Semarang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel*, 14(1), 1-6. <http://www.ojslast.institutkesehatan-immanuel.ac.id/index.php/JIKI/article/view/96>
- Aprilia, R. (2021). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Dalam Menanamkan Pengetahuan Literasi Digital Di Madrasah Ibtidaiyah (mi) Yayasan Lembaga Pendidikan Islam (ylpi) Mujahiddin (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau). <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/6531>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91. <http://dx.doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Asiah, N., Sofia, A., Sugiana. (2019) 'Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun', *Persepsi Masyarakat Terhadap Perawatan Ortodontik Yang Dilakukan Oleh Pihak Non Profesional*, 53(9), pp.1689–1699. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/18975>
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in human behavior*, 23(3), 1531-1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial pada remaja (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/31789>
- Eka Arista Anjasari, I Gusti Ayu Made Srinadi, Desak Putu Eka Nilakusmawati (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*. Vol, 9(3), Agustus 2020. <https://doi.org/10.24843/MTK.2020.v09.i03.p296>
- Fauziah E.R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1 (3): 1-16. [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal%20eka%20RF%20\(07-01-13-03-45-59\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal%20eka%20RF%20(07-01-13-03-45-59).pdf)

- Gaho, J., Telaumbanua, K., & Laia, B. (2021). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 1(2), 13-22. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Counseling/article/view/348/288>
- Gerungan, W. A. (2010). Psikologi sosial (Edisi ke-3). Bandung: PT Refika Aditama.
- Gunarsa, S. D., & Gunarsa, Y. S. (2006). Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Orang Tua. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- Hakiki, C. (2019). Hubungan Kecanduan *Game Online* Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <https://repository.uir.ac.id/11708/1/178110011.pdf>
- Hurlock, Elizabeth B. (2011). Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta : Erlangga
- Kusnadi, E., & Iskandar, D. (2017). Peranan tokoh masyarakat dalam membangun partisipasi kewargaan pemuda karang taruna. Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III, 358-363. <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/9926>
- 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://www.researchgate.net/publication/240237379_Development_and_Validation_of_a_Game_Addiction_Scale_for_Adolescents
- Maulida, A., Imawati, D., & Umaroh, S. K. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *MOTIVASI*, 7(1), 7-1. <http://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/MTV/article/view/4496>
- Muhith, A., & Siyoto, S. (2018). Aplikasi komunikasi terapeutik nursing & health. Penerbit Andi. https://books.google.co.id/books?id=fL9jDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Munisa (2020) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan', *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1979–5408), pp. 102–114. <https://garuda.kemdikbud.go.id/author/view/2621268>
- Nurdilla, N., Arneliwati, A., & Elita, V. (2018). Hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur remaja. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Keperawatan*, 5(2), 20-126. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/21294>
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi*

- Udayana, 2(2),163-171.
https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/b5821254b902231f04c833c4dc28b00f.pdf
- Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., Danny, A. J. (2019). Dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial (Studi kasus mahasiswa UAJY). MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem), 4(1). DOI:[10.13140/RG.2.2.30785.28003](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30785.28003)
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa, 1(2).
<https://adoc.pub/perilaku-adiksi-game-online-ditinjau-dari-efikasi-diri-akade.html>
- Puspitasari, I. D. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Antara Masyarakat Samin Dan Masyarakat Non Samin (Studi Masyarakat Padukuhan Karangpace, Desa Klopoduwur, Kecamatan Banjarejo, Kabupaten Blora, Jawa Tengah). E-Societas, 6(7).
<https://docplayer.info/71786565-Kata-kunci-masyarakat-samin-faktor-interaksi-dampak-interaksi.html>
- Miranti,P., & Putri, L. D. (2021). Waspadai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah, 6(1), 58-66. DOI: <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Riski, R. (2017). Game Online Di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/656>
- Sarwono, S., & Meinarno, E. A. (2009). Psikologi Sosial. Jakarta: Salemba Humanika.
- Siswanto, V. A. (2015). Belajar Sendiri SPSS 22. Yogyakarta: Andi.
- Soekanto, Soejono. 2012. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soetjipto, H. P. (2005). Pengujian validitas konstruk kriteria kecanduan internet. Jurnal Psikologi, 32(2),74-91.
<https://journal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/7072>
- Usman, H., & Akbar, P. (2008). Pengantar Statistika, Bumi Aksara.
https://books.google.co.id/books?id=imf5DwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Utami, T. W., & Nurhayati, F. (2019). Kecanduan internet berhubungan dengan interaksi sosial remaja. Jurnal Keperawatan Jiwa, 7(1), 33-38.
<https://pdfs.semanticscholar.org/95c7/6feaf58b84ef16072fb1dbd8afc5eb8f5d80.pdf>

- Walgito, B. (2007). Psikologi Sosial (suatu pengantar),(Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47-59. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/juang/article/view/7797>
- Yee, N. (2005). Motivations of Play in Online Games Cyberpsychology And Behavior. <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/STANFORD/S060627Y.pdf>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372. http://www.netaddiction.com/articles/Online_Gaming_Addiction.pdf

