

DAFTAR PUSKA

- Al Mighwar, M. (2016). *Psikologi Remaja: Petunjuk bagi guru dan orangtua*. Bandung: Pustaka Setia.
- American Psychology Association. (2018, April 19). Social Interaction. Diakses pada 24 Juli 2025, dari <https://dictionary.apa.org/social-interaction>.
- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming Addiction, Problematic Gaming and Engaged Gaming—Prevalence and Associated Characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324>
- Anggraini, R. (2020). *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Jambi* (Skripsi Sarjana, Universitas Jambi). <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/14996>
- Anjasari, E., A., Srinadi, I., G., A., M., & Nilakusmawati, D., P., E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Interaksi Sosial pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177-181. <https://doi.org/10.24843/MTK.2020.v09.i03.p296>
- Arifian, A., Zelfis, F., & Widanarti, M. (2018). 72 *Trik Membaca Karakter*. Psikologi Corner.
- Ayuningtyas, D., & Rayhani, M. (2018). Analisis situasi kesehatan mental pada masyarakat di Indonesia dan strategi penanggulangannya. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 1-10. <https://doi.org/10.26553/jikm.2018.9.1.1-10>
- Beranuy, M., Carbonell, X., Griffiths, M. D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11, 149-161. <https://doi.org/10.1007/s11469-012-9405-2>
- 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>
- Ermawati, E. (2022). *Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Riau). <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/11708>.
- Farera, S. S. (2023). *Pengaruh Dampak Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa Di Kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu* (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/77559>
- Fatimah, F. S. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial di Komunitas Anbu Project. *Bimbingan dan Konseling Banyuwangi*, 1(1), 1-6.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16.
- Hakiki, Choirul. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Maliki Ibrahim Malang). <http://etheses.uin-malang.ac.id/15682/>
- Hurlock, E., B. (1992). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Khaidir, Nazaruddin, Nurainiah, Yalida, A., Siagin, N., Murni, Dahniar, Saepulloh, Akyuni, Q., Hawa S., & Yusuf, M. (2022). *Sosiologi Pendidikan Islam*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- Kurnia, I., Putra, F. K., Rahayu, P. P., Sugiarti, R., & Suhariadi, F. (2023). Interaksi Sosial Pecandu Game Online: Studi Kasus Siswa SMA di Kabupaten Pematang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 24547-24551, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10491>
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi) Universitas Negeri Padang*, 8(1), 88-99.
- 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://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Psychology*. 1(1). 1-16. <https://doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>
- Manurung, E. M., Listiana, I., Zahrani, M. A., Indah, F. P. S., & Handoyo, L. (2022). The Relationship Of Internet Addiction With Social Interaction In Adolescents. *NURSING ANALYSIS: Journal of Nursing Research*, 2(2), 186-202.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Purniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone dan interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12-18.
- Mulawarman, D., Novitayani, S., & Alfiandi, R. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 6(3), 75-80.
- Oktaviani, A., Adyani, S. A. M., & Novianti, E. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja. *Jurnal Profesi Keperawatan*, 8(2), 155-162. <https://doi.org/10.31596/jprokep.v8i2.103>
- Prayunindita, F. (2025). *Fenomena Phubbing dalam Interaksi Sosial Remaja pada Jam Pelajaran Sosiologi (Studi Kasus: SMA NEGERI 27 JAKARTA)* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta). <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/53108>
- Rachmawati, Diana. (2018). *Hubungan Kecanduan Internet terhadap Interaksi Sosial Remaja*. (Skripsi Sarjana, Universitas Airlangga Surabaya). <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/85293>
- Rahmi. (2021). *Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- Riski, R. (2017). *Game Online di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh* (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh). <http://library.ar-raniry.ac.id>
- Sarwono, S. W. (2021). *Pengantar Psikologi Umum*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sherer, J. M. D. (2023, Januari). *Internet Gaming*. *American Psychiatric Association*. <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>
- Simanjuntak, Moze. (2019). *More Than Just A Game*. Yayasan Pelikan.
- Stowel, L. (2020). *Panduan Berinternet Sehat dan Aman untuk Remaja*. Esensi Erlangga
- Unmehopa, F. (2023). *Pengaruh Screen Time Terhadap Perubahan Suasana Hati Dan Perasaan Remaja Di Kota Salatiga* (Doctoral dissertation, Universitas Kristen Satya Wacana).

- Wahyuliarmy, A. I., & Sari, C. A. K. (2021). Intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100-114. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction-A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauma Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47-59. <https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7797>
- Wijayanti, S., Anggraeni, L. D., & Supardi, S. (2024). Hubungan antara Kecanduan Game Online dan Interaksi Sosial pada Siswa SMK Barunawati Jakarta. *Carolus Journal of Nursing*, 6(1), 67-74. <https://jurnal.stik-sintcarolus.ac.id/cjon/article/view/6>
- Wirdaningsih, A., Apriani, R., Santosa, S., Salsabila, S., Ashilah, S., & Sahin, A. (2025). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMK Bhakti Praja Purwakarta. *Indonesian Research Journal On Education*, 5(2), 294-298. <https://doi.org/10.31004/irje.v5i2.2087>
- Yolanda, T. K. (2021). *Hubungan Kecanduan Game online dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMKN 1 Guguak* (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Young, Kimberly. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Yunistiati, Farida., Djalali, M. A., & Farid, M. (2014). Keharmonisan Keluarga, Konsep Diri dan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(1), 71-82.