

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.
- Aedi, W. G., Masitoh, L. F., & Djaksana, Y. M. (2023). Dampak Game Online Terhadap Interaksi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(11), 1435–1438.
- Alfianto, Rizal, M., & Hazim. (2024). Intensitas Bermain Game Online dan Keterampilan Sosial Remaja di Sidoarjo. *Journal of Islamic Psychology*, 1(2), 1–13. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.47134/islamicpsychology.v1i2.85>
- Arsini, Y., Yani, R., & Nazwa, S. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 190–199. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1370>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Laporan Survei Internet Indonesia*. <https://survei.apjii.or.id>
- Azizah, R., & Wjayanti, Agustina T. (2024). Identifikasi Perilaku Sosial Siswa Pasca Pandemi Covid-19 Dalam Pembelajaran IPS Di Smp Negeri 2 Wonosari. *Journal Student Universitas Negeri Yogyakarta*, 2, 306–312.
- Chou, C., & Tsai, M. J. (2012). Online game addiction among adolescents in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 159–167. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9948>
- Hurlock, E. B. (2011). *Developmental psychology*. McGraw-Hill.
- Ikatan Dokter Anak Indonesia. (2025). Keamanan menggunakan internet bagi anak. <https://www.idai.or.id/artikel/seputar-kesehatan-anak/keamanan-menggunakan-internet-bagi-anak>
- Karimah, W., Syafrudin, U., & Yulistia, A. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Perilaku Sosial pada Anak yang Aktif dalam Situasi Tertentu. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(2), 92–101. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol3.no22024pp92-101>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Data Pokok Pendidikan*.
- Kementrian Kesehatan. (2022). *Dampak Buruk Kecanduan game Pada Anak Usia Remaja*. https://keslan.kemkes.go.id/view_artikel/1359/dampak-buruk-kecanduan-game-pada-anak-usia-remaja
- Kurniawan, F., Pangestu, L., & Mulyeni, S. (2026). Analisis Dampak Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 4.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic

Review of Empirical Reseach. *International Journal of Mental Health and Addiction*.

- Larasati, E. D., Kanzunnudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>
- 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.
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan Game Online Dan Identitas Diri, Interaksi Sosial Serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2, 306–312.
- Mustikawati, N., Adiibah, A. M., Febbyanti, B., Dewi, L. K., Zahra, T. N., Silviana, I., & Ariani, N. R. (2025). Analisis Keparahan Kecanduan Game Online Pada Remaja (Studi Kasus Smp Negeri 3 Kesesi). *Kajen*, 9(1), 30–37.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi kesehatan dan perilaku kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nasution, D. A. P., Aqilah, Z. N., Panjaitan, H., Siahaan, M. D., & Yunita, S. (2025). Analisis Dampak Game Online bagi Mental Remaja Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 9599–9603.
- Ningrum, E. P., & Cahyono, R. (2022). Hubungan self-control dengan intensitas bermain game online pada remaja akhir. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 2(1), 693–703. <https://doi.org/10.20473/brpkm.v2i1.36579>
- Nursalam. (2020). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (2nd ed.). Salemba Medika.
- Pontes, H. M. (2019). Investigating the Differential Effects of Social Networking Site Addiction and internet Gaming Disoder. *Addictive Behaviors Report*.
- Rahmi, H. M., & Randa, G. (2021). Hubungan antara kesepian dengan intensitas bermain game online pada remaja. *Jurnal Psikologi Mandiri*, 4(1).
- Rohman, E. S. (2024). Intensitas Bermain Permainan Online Terhadap Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 530–541. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.647>
- Sadif, R. S., & Rasmi. (2023). Dampak Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 6122–6128.
- Sandora, S., Hardianto, & Rahmawati, I. (2023). Perilaku Sosial Siswa (Studi I Kasus Pada Siswa Smp Negeri 4 Rambah). *Jurnal Pendidikan IPS*, 03(02). <https://doi.org/10.30606/bjpi.v01i01.ISSN>
- Sarwono, S. W. (2012). *Psikologi sosial*. Salemba Humanika.

- Shalsabila, R., Silalahi, N., & Budiarti, L. (2025). Sosialisasi Dampak Game Online Pada Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(4), 1405–1411. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index>
- Sugianto Putri, S. B., Khosianah, F., & Rosyiana, I. (2026). Hubungan pola asuh orang tua dengan intensitas bermain game online pada remaja di Kota Surabaya. *Archetype: Jurnal Ilmiah Psikologi dan Terapan*, 8(1), 10–18. <https://doi.org/10.30651/archetype.v8i1.28905>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Utami, N. E., Nurhakim, I., & Agustian, T. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(2), 129–138.
- Walgito, B. (2010). *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Andi Offset.
- World Health Organization. (2019). *Gaming Disorder*. <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>
- Yee, N. (2014). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>