

DAFTAR PUSTAKA

- Adventus, Jaya, I. M. M., &Mahendra, D. (2019). *Buku Ajar Promosi Kesehatan*. Jakarta Timur: Universitas Kristen Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiman, Didin dan Baron. (2016). *Bahan Ajar M. K. Psikologi Anak dalamPenjas PGSD*. Riau: Universitas Islam Riau.
- Emria Fitri, L. E. (2021). *Konsep Adiksi Game Online*. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. Vol 1. No 1. Hal 213-214. <https://jurnal.konselingindonesia.com>. Diakses pada 14 Juni 2023
- Eryzal Novrialdy. (2019). *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya*. *Jurnal Buletin Psikologi*. Vol 27. No 7. Hal 151-153. <https://jurnal.ugm.ac.id>. Diakses pada 5 April 2023.
- Fitri, Dwi. Anismar, Fazil & Ula, C. W. (2021). *Smartphone Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa FISIP 2018)*. *Jurnal Jurnalisme*. Vol 10. No 1. Hal 32-41. <https://repository.unimal.ac.id>. Diakses pada tanggal 13 Oktober 2023.
- Ghozali,Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasan, Kamaruddin. Masriadi Sambo. Rizky Amal Muchlis. M Yahya. *Optimization of Marketing Communications of Fisheries, Marine and Food Agriculture of Lhokseumawe City*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Researc*. Vol 495. Hal 44. <https://doi.org/10.2991/>. Diakses pada tanggal 4 Februari 2024.

- Hardisaputra, A. A. (2022). *Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan*. Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol 2. No 2. Hal 392-394. <https://jurnal.itscience.org>. Diakses pada 15 Juni 2023.
- Habibi, Masrur, Nanang, Retno Tri Hariastuti, Rusijono. *Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja*. Jurnal Unesa. Vol 6. No 1. Hal 4-5. <https://doi.org/10.26740>. Diakses pada tanggal 22 November 2023.
- Haedar, Apriyanti, Muhammad Kasran. (2021). *The Effect of Motivation on Employee Performance with Organizational Culture as a Moderating Variable*. Contingency: Scientific Journal of Management. Vol 9. No 2. Hal 654. <https://jurnal.dim-unpas.web.id>. Diakses pada 6 April 2023.
- Irmawati, Firdaus W Suhaeb. (2019). *Dampak Bermain Game Online pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar*. Jurnal sosialisasi Pendidikan Sosiologi. Vol 3. Hal 64. No 2. <https://ojs.unm.ac.id>. Diakses pada 20 Juni 2023
- Irawan, Spto, Dina, Siska. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*. Vol 7. No 1. Hal 14. <https://jurnal.umk.ac.id>. Diakses pada 08 Juni 2023
- Janttaka, Nugrananda, Wahyu Juniarta. (2020). *Analisis Dampak Game Online Mobile Legend*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 3. No 2. Hal 134. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>. Diakses pada 11 Juni 2023.
- Jesica, Jane, Yustina Triani. (2022). *Pengaruh Struktur Modal, Likuiditas, Ukuran Perusahaan dan Umur Perusahaan Terhadap Kinerja Keuangan*. Jurnal Akuntansi. Vol 11. No 2. Hal 25. <https://jurnal.kwikkiangie.ac.id>. Diakses pada 11 Juni 2023.
- Kustiawan, Arif A, Andy Widhiya B.U. (2019). *Jangan Suka Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika. <https://books.google.co.id>. Diakses pada 15 Mei 2023.

- Littlejohn, Stephen W. Karen. A. Foss. 2014. *Teori Komunikasi*. Jakarta : Salemba Humaiika.
- Nur Firdaus, Nunu dan Risnawati. 2019. *Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa*. Vol 4. No 1. Hal 39-40.
<https://doi.org/10.33222/jlp.v4i1.486>, Diakses pada 20 Juni 2023.
- Nurrahmah, Arfatin dkk. 2021. *Pengantar Statistika1*. Jawa Timur: CV. Media SainsIndonesia.
- Ningrum, Zulinda,Vena. Totok Rochana. (2019). *Perilaku Sosial Santri di Pondok Pesantren Tarbiyatul Muballighin Desa Reksosari Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang*. Jurnal Solidarity. Vol 8. No 2. Hal 756-757. <https://journal.unnes.ac.id>.
Diakses pada 08 Juni 2023
- Putra, Ahmalina, Putra. (2022). *Game Online Genshin Impact Sebagai Media Komunikasi Antar Budaya*. Jurnal Internasional. Vol 2. No 1. Hal 20. <https://journal.ar-raniry.ac.id>. Diakses pada 06 Juli 2023.
- Pelawi, Stepanuston. Stimson Hutagalung, Rolyana Ferinia. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja*. Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen. Vol 3. No 1. Hal 90-91. <https://doi.org/10.53687/sjtpk.v3i1.68>, Diakses pada 10 Juli 2023.
- Rosalinda, Linda. Oktarina, Rahmi. dkk. 2021. *Buku Dasar Statistika*. Padang : CV. MUHARIKA RUMAH ILMIAH.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Malang: Multimedia Edukasi.
- Sagara, Satria. Achmad Mujab Masykur. (2020). *Gambaran Online Gamer*. Jurnal Empati. Vol 7. No 2. Hal 420. <https://doi.org/10.14710/empati>. Diakses pada 11 Juli 2023.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Kencana.

- Suharsimi, Arikunto. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, Na'ran, M. Ridwan Said Ahmad. (2019). *Dampak Game Online pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja*. Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM. Vol 3. No 2. Hal 105-106. <https://doi.org/10.26858/sosialisasi>. Diakses pada 20 Juni 2023.
- Ulya, Latifatul. Sucipto, dan Irfai F. (2021). *Analisis Kecanduan GameOnline Terhadap Kepribadian Sosial Anak*. Jurnal Education FKIP UNMA. Vol 7, No 3. Hal 1115. <https://doi.org/10.31949/educatio>. Diakses pada 03 Juni 2023.
- Umar, Husein. (2016). *Metodologi Penelitian Aplikasi dalam pemasaran*. Edisi II, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wulan, R. (2016). *Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang*. Jurnal Fakultas Psikologi. Vol 3 No 1. Hal 3. <https://adoc.pub>. Diakses pada 11 Juli 2023.