

## DAFTAR PUSTAKA

1. Nuryanto H. *Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. PT Balai Pustaka (Persero); 2012.
2. Nurhidayah I, Gilang Ramadhan J, Amira I, Lukman M. Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*. 2021;4(1). <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
3. Gunawan YIP, Amaludin A. Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Jaringan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Madaniyah*. 2021;11(2):133-150.
4. Kurnada N, Iskandar R. Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. 2021;5(6). doi:10.31004/basicedu.v5i6.1738
5. Rozalia MF. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 2017;5(2):722-731.
6. Surbakti K. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere /*. 2017;01(01).
7. Meutia P, Fahreza F, Rahman AA. Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi Sd Negeri Ujong Tanjung. *Genta Mulia*. 2020;11(1):22-32.
8. Lestari AD, Wimbarti S. Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Game Online Dan Kesehatan Mental Siswa Dengan Kualitas Pertemanan Sebagai Variabel Moderator. *urnal Psikologi Insight*. 2021;5(1):46-62.
9. World Health Organization. International Classification of Diseases 11th Revision. World Health Organization.
10. Kementerian Kesehatan RI. Kemenkes: Kecanduan Game Adalah Gangguan Perilaku. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180621/4726266/kemenkes-kecanduan-game-adalah-gangguan-perilaku/>.
11. World Health Organization. Addictive Behaviours: Gaming Disorder. World Health Organization.
12. Pangaribuan H, Supriadi, Arifuddin, et al. Edukasi Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah dan Pelaksanaan Kelompok Terapeutik di SD Pesantren Hidayatullah Tondo:(Laporan Kegiatan Pengabdian Masyarakat). *Jurnal Kolaboratif Sains*. 2022;5(1).

13. Areshtanab HN, Fathollahpour F, Bostanabad MA, Ebrahimi H, Hosseinzadeh M, Fooladi MM. Internet gaming disorder and its relationship with behavioral disorder and mother's parenting styles in primary school students according to gender in Iran. *BMC Psychol.* 2021;9(1). doi:10.1186/s40359-021-00616-4
14. Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS. The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS One.* 2013;8(4). doi:10.1371/journal.pone.0061098
15. Guno DC. *Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Wilayah Kecamatan Magetan.* Program Studi S1 Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2018.
16. Rahayu IS, Karana I, Hardiansyah MA, Dewi DH, Elihami E. relationship of online game addiction with learning motivation in school age children on COVID-19 pandemic. *Linguistics and Culture Review.* 2021;5(1):384-396. doi:10.21744/lingcure.v5n1.1650
17. Syahran R. Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling.* 2015;1:84-92.
18. Dewi NK, Putra AS. Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang.* 2020;5(3):315. doi:10.32493/informatika.v5i3.6674
19. Pirantika A, Purwanti RS. Adiksi Bermain Game Online pada Siswa Sekolah Dasar. 2017;3(3):1-9.
20. Payam AZ, Mirzaeidoostan Z. Online game addiction relationship with cognitive distortion, parenting style, and narcissistic personality traits in students. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology.* 2019;25(1):72-83. doi:10.32598/ijpcp.25.1.72
21. Kustiawan AA, Utomo AWB. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan.* Ae Media Grafika; 2019.
22. Setiawati Y, Ardani IGAI. *Penatalaksanaan Modifikasi Perilaku Pada Gangguan Tingkah Laku.* Universitas Airlangga; 2019.
23. Pratama RA, Widiarti E, Keperawatan HF. Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care.* 2020;3(2):110-118.

24. Fitri E, Erwinda L, Ifdil I. Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 2018;4(3):211-219. <http://jurnal.konselingindonesia.com>
25. Darusman MR. *Kontrol Diri Pada Mantan Adiksi Game Online.*; 2020.
26. Lemmens JS, Valkenburg PM, Gentile DA. The internet gaming disorder scale. *Psychol Assess*. 2015;27(2):567-582. doi:10.1037/pas0000062
27. Mujiya Ulkhaq M, Rozaq R, Ramadhani R, Heldianti R, Fajri A, Akshinta PY. Validity and reliability assessment of the Game Addiction scale: An empirical finding from Indonesia. In: *ACM International Conference Proceeding Series*. Association for Computing Machinery; 2018:120-124. doi:10.1145/3288155.3288158
28. Kartini H. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. 2016;4(4):482-489.
29. Sulistiyoningsih D, Darmiany, Istiningasih S. Hubungan Intensitas Kebiasaan Bermain Game Onlineterhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*. 2021;3(1):46-53.
30. Sabani F. Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun). *Jurnal Kependidikan*. 2019;8(2):89-100. <https://jurnaldidaktika.org>
31. Saputri SRA, Safitri A. Perkembangan Anak Usia Sekolah di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Ilmu Keperawatan Indonesia*. 2017;7(2):255-264.
32. Khaulani F, Neviyarni, Murni I. Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar."* 2020;7(1):51-59.
33. Burhaein E. Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*. 2017;1(1):51-58. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
34. Nugroho KPA, Anggraheni SD. Persepsi Anak Usia Sekolah Terhadap Kesehatan Diri Dan Upaya Phbs Di Kabupaten Boyolali. *Media Ilmu Kesehatan*. 2017;6(3).

35. Latubessy A, Ahsin MN. Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun. *Jurnal SIMETRIS*. 2016;7(2):687-692.
36. Anriyani F. *Pertumbuhan Fisik Dan Perkembangan Motorik Siswa SD Negeri Kelas V Se-Kecamatan Pituruhkabupaten Purworejo.*; 2020.
37. Marinda L. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*. 2020;13(1):116-152.
38. Latifa U. Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academica*. 2017;1(2):185-195.
39. Permadi KS, Yulia P, Dewi A, Sastrawan KB, Primayana KH. EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar Pengembangan Kecerdasan Spiritual Anak Sekolah Dasar. 2020;1(2):179-196. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
40. Hayati F. Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2021;5(1):1809-1815.
41. Kurniawati NA, Solehuddin, Ilfiandra. Tugas Perkembangan pada Anak Akhir. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*. 2019;3(2):83-90. [http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative\\_counseling](http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling)
42. Solikhah F, Casmini. Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di SD N Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman. *Jurnal Hisbah*. 2016;13(2):14-34.
43. Sagara S, Mujab Masykur A. Gambaran Online Gamer. *Jurnal Empati*. 2018;7(2):418-424. [www.tekno.kompas.com](http://www.tekno.kompas.com)
44. Suprema JL, Made N, Purnamasari D, Sabrina A. Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khusus Nya Di Kota Balikpapan. *Jurnal Lex Suprema*. 2020;2(2):153-167.
45. Lutfiwati S. Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Anfusina*. 2018;1(1):1-16.
46. Masfiah S, Vidia Putri R, Studi Bimbingan dan Konseling P. Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *FOKUS*. 2019;2(1):1-8.

47. Mertika, Mariana D. Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*. 2020;3(2).
48. Syahrums, Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Citrapustaka Media; 2014.
49. Swarjana IK. *Metodologi Penelitian Kesehatan [Edisi Revisi]*. 2nd ed. ANDI; 2015.
50. Kusumastuti A, Khoiron AM, Achmadi TA. *Metode Penelitian Kuantitatif*. DEEPUBLISH; 2020.
51. Prasetyo B, Jannah LM. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori Dan Aplikasi*. 1st ed. Rajawali Pers; 2014.
52. Wardhani NWS, Nugroho WH, Lusida DA, Rahmi NS. *Teknik Sampling Dan Survei: Dasar Teori Dan Aplikasi*. UB Press; 2021.
53. Adiputra IMS, Trisnadewi NW, Oktaviani NPW, et al. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yayasan Kita Menulis; 2021.
54. Surahman, Rachmat M, Supardi S. *Metodologi Penelitian*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia; 2016.
55. Masturoh I, Anggita N. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia; 2018.
56. Azwar S. *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Pustaka Belajar; 2012.
57. Lapau B. *Metode Penelitian Kesehatan: Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*. 2nd ed. Yayasan Pustaka Obor Indonesia; 2013.
58. Sarwono J. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. 2nd ed. Graha Ilmu; 2006.
59. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. *Pedoman Dan Standar Etik Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan Nasional*.; 2017.
60. Hidayat AA. *Metode Penelitian Keperawatan Dan Teknik Analisis Data*. 1st ed. Salemba Medika; 2009.
61. Erik S, Syenshie WV, Keperawatan F, Katolik U, La D, Manado S. *Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria*.

62. Rahman AZ. *Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja Dengan Game Online Di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur*. Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur; 2018.
63. Hardianti H. Perbedaan Kecenderungan Adiksi Video Game Pada Anak Sekolah Dasar Berdasarkan Jenis Kelamin dan Durasi Bermain. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII)*. Published online 2021:181-187.
64. Yanti NF, Marjohan M, Sarfika R. Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. 2019;19(3):684. doi:10.33087/jiubj.v19i3.756
65. Oktavian N, Nurhidayat S, Nasriati R. Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Di Warung Internet XGC Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun. *Health Sciences Journal*. 2018;2(2):72-82.
66. Fitriana S. Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasiperkembangan Kognitif Anak. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*. 2018;1(2):131-144.
67. Tasya Hidayatuladkia S, Kanzunnudin M, Ardianti SD. Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 2021;5(3):363-372. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
68. Tasya Hidayatuladkia S, Kanzunnudin M, Ardianti SD. Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 2021;5(3):363-372. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
69. Rahayuningrum DC. Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Medika Sainika*. 2017;8(1):9-16.
70. Ramdani N. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vi SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar; 2018.
71. Bhawika Adwitiya A, Wimbarti S. Motivasi Bermain Game dan Mediasi Orangtua dengan Kecenderungan Adiksi Video Game pada Anak. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*. 2020;3(2):71-82.
72. Leylasari HT, Wicaksono DA, Cahyadi A. Pendampingan Psikologisbagi Siswa Kelas VI SDK. Santo Bernardus Madiun. *Jurnal Warta Abdimas*. 2018;1(1):19-27.

73. Munthe D, Abi AR, Pangaribuan JJ, Silaban PJ. Analisis Kebiasaan Siswa Dalam Bermain Game Online Kelas VI Di SD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. 2022;6(4):1015-1021. doi:10.33578/pjr.v6i4.8570
74. Septia ZE, Indrawati ES. Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung. *Jurnal Empati*. 2018;7(4):1-5.
75. Sanditaria W, Fitri SYR, Mardhiyah A. Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Students e-journals*. 2012;1(1).
76. Agnia Restu Gunawati, Fanni Putri Diantina. Konsep Diri Gamers MOBA yang Mengalami IGD. *Bandung Conference Series: Psychology Science*. 2022;2(1):21-28. doi:10.29313/bcsp.v2i1.291
77. Kemenkes RI. Bermain Game Online: Mengisi Waktu Luang, Bersenang-senang atau Ketergantungan. Kemenkes RI.
78. Tas'au M, Yudiernawati A, Maemunah N. Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) di SD Bandulan 4 Malang. *Nurs News*. 2017;2(3):687-696.
79. Chandra A, Aniroh U, Apriyatmoko R, Program ), Keperawatan SI. *Relationship Between Frequency and Duration of Playing Online Games with Visual Acuity in Primary School Children : Review of Several Articles.*; 2020.
80. Pangestutik S, Musyarofah, Rahmawati. Efektifitas Pemberian Waktu Bebas Bermain Untuk Meningkatkan Mood Positive Sebelum Kegiatan Belajar Mengajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Psikodimensia*. 2017;16(2):107-113.
81. Santoso YRD, Purnomo JT. Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*. 2017;4(1):27-44.
82. Sirken T, Maryorita B, Agussalim A. Hubungan Frekuensi, Lama Dan Tingkat Keterikatan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 3 Jayapura. *Jurnal Keperawatan Tropis Papua*. 2020;3(1):139-144. <http://jurnalpoltekkesjayapura.com/index.php/jktp>

83. Pareswara MC, Lestari T. Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai* . 2021;5(1):1473-1481.
84. Parwatha NW, Ardjana IE, Windiani IT, Adnyana IS, Soetjningsih. Gangguan sikap menentang akibat adiksi internet pada remaja. *Medicina (B Aires)*. 2019;50(3):466-469. doi:10.15562/medicina.v50i3.692
85. Safari G, Mulya M. Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Anak Kelas IV dan V di Sekolah Dasar. *Healty Journal*. 2020;8(2):29-38.
86. Yogi G, Dan W, Kartika Herdiyanto Y. Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*. 2018;5(2):450-459.
87. Kustiyani R. Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak. *Jurnal Psikologi Terapan [JPT]*. 2019;2(1):24-27.