

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 38-39.
- Akhrimen. (2013). *Statistik 1: Teori dan Aplikasi*. STIE “KBP” Press.
- Arikunto, Surharsini (2021). *Dasar-dasar Fvaluasi pendidikan Fdisi 3*. Jakarta: Bumi Askara.
- Arosyid, H. (2019). Pengaruh *Game Online* Dan Instragram Dalam Interaksi Sosial Mahasiswa Pgsd Ums. 1-13.
- Edrizal, F. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap *Game Online* (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain *Game Online*) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001-1008.
- Febriandari, Nauli, & Rahmalia, S. H. D. (2016). Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50– 56.
- Febriani, N. (2021). Dampak *Game Online* Terhadap Konsentrasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Kecamatan Rimbo Ulu. 83-84.
- Jurnal Fdukasi Nonformal*, 119-121.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa.
- Novrialdy, F. (2019). Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Maryatul Kibtyah (2023) Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam
- Putra, F. F., Rozak, A., & Perdana, G. V. (2019). Dampak *Game Online* Terhadap Perubahan. *Jpi: Jurnal Politikom Indonesia*, 4, 102-103.

- Rahmawati,A. N. (2021). Gambaran kecanduan *Game Online* dilihat dari durasi lama bermain pada remaja di SMP Negeri 2 Randudongkal. In Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepala Masyarakat (SNPPKM) ISSN (Vol.2809,p. 2767).
- Ramadhani, S. N. (2024). *HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT STRES PADA SISWA SMA* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Ridwan, & Kuncoro, F. A (2011). Cara menggunakan dan Mamakai Path analysis (analisis jalur). Alfabeta.
- Rischa Pramudia Trisnani, S. Y. W. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Peer. *Dialektika Masyarakat : Jurnal Sosiolog*, 13(02), 1689–1699.
- Sheryn Salsabila As-Syifa. 2022. “Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Jenis Kelamin Pada Siswa di SMAN8 Padang”. Skripsi. Departemen Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang. B1_5_SHERYN_SALSABILA_AS_SYIFA_18006136_1098_2023.pdf
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif, R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tas’au, M., Yudiernawati, A., & Maemunah, N. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) Di Sd Bandulan 4 Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 2(3).