

DAFTAR PUSTAKA

- Abayasekara, K. (2020). *Hubungan Antara Interaksi Sosial Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Bekerja* [Universitas Katolik Soegijapranata Semarang]. <http://repository.unika.ac.id/24830/>
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1(2), 6. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Akbar, M. I., Chandra, T. K., Setyowati, R. A., Isnaeni, F., Zahro, S. L., & Yuniar, A. D. (2021). Interelasi kecerdasan sosial dengan interaksi sosial mahasiswa luar Jawa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(5), 598–604. <https://doi.org/10.17977/um063v1i52021p598-604>
- Alpian, Y., & Mulyani, R. (2020). Hubungan Keterampilan Sosial Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.1832>
- Amanah, A. N., & Kusumaningtyas, L. E. (2021). Pengaruh Pendekatan Behavioristik Dengan Teknik Modeling Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas X Ipa Sma Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2019/2020. *Medikons : Jurnal Bimbingan dan Konseling UNISRI Surakarta*, 7(1), 12. <https://doi.org/10.33061>
- Anaitulloh, S., Sutijono, S., & Farid, D. A. M. (2021). Play therapy dengan permainan tradisional “bentengan” efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa saat pandemi Covid-19. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.26539/teraputik.51607>
- Andangjati, M. W., Danny Soesilo, T., & Windrawanto, Y. (2021). Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya dengan Penerimaan Sosial Siswa Kelas XI. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 167. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33360>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher). https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_penelitian_kualitatif/59V8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utamaan Gender dan Anak*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.3286>

- Apriyanto, D. W. (2023, Oktober 16). *SMA Angkasa Adisutjipto – Sekolahnya Para Juara*. <https://sma-angkasaadisutjipto.sch.id/>
- Arianto, N. (2022). *Manajemen Pemasaran* (1 ed.). Cipta Media Nusantara. https://www.google.co.id/books/edition/MANAJEMEN_PEMASARAN/bk-WEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Arif, M. K. (2021). Islam Rahmatan Lil Alamin From Social And Cultural Perspective. *Al-Risalah : Jurnal Studi Agama Dan Pemikiran Islam*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.34005/alrisalah.v12i2.1376>
- Aritonang, T., Manik, N., & Tamba, Y. (2023). Bimbingan Konseling dalam Gereja untuk Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak Remaja. *Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan*, 1(1), Article 1. <https://jurnal.yayasanyutapendidikancerdas.com/index.php/educatum/article/view/6/7>
- Aulia, Z., Matondang, M., Latifah, T., Sari, D. P., & Nasution, F. (2022). Peran Orangtua Dalam Perkembangan Psikososial Pada Masa Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10141>
- Bachtiar, M., Syahara, N., Zulbainarni, N., & Dzulhira, H. (2023). Sympathy Gift: Inovasi Bisnis Parsel Dalam Memperkuat Interaksi Sosial. *JIMFE (Jurnal Ilmiah Manajemen Fakultas Ekonomi)*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.34203/jimfe.v9i1.7405>
- Bali, M., & Naim, A. (2020). Tipologi Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 47–62. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v4i1.1157>
- Dedy, F., Saleh, M., & Sahar, S. (2023). Pola Interaksi Sosial Masyarakat Muslim dan Non Muslim di Kelurahan Tengan Kecamatan Mangkendek Kabupaten Tana Toraja. *Macora*, 2(1), Article 1. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/macora/article/download/36136/16879>
- Dewi, N. K., & Putra, A. S. (2020). Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 315–320. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i3.6674>
- Diastuti, I. M. (2021). Hubungan antara Pola Asuh Keluarga dan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8447–8452. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2347>
- Durachman, & Fuad, Z. A. (2020). Peranan Orangtua, Guru, Dan Teman Sebaya Dalam Proses Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar | *Jurnal Tunas Bangsa*. *Tunas Bangsa*, 7(1). <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/979>
- Eandra, O. S. (2019). Interaksi Sosial Pecandu Game Online Mahasiswi Unri Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampar Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 6(3), 13. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/viewFile/25227/24441>
- Efendi, Z., Christy, T., & Yuma, F. M. (2022). Penyuluhan Dampak Penggunaan Game Online kepada Siswa SMA Negeri 1 Buntu Pane. *Jurnal*

- Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.54314/jpstm.v1i2.739>
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 59–78. <http://www.jurnal.rs-amino.jatengprov.go.id/index.php/JIKJ/article/download/14/13>
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. Q. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Get Press. https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Kualitatif/yXpmEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Fischer, F., Miller, G. J., & Sidney, M. S. (2021). *Metode Kualitatif-Interpretif dan Penelitian Kualitatif dalam Kebijakan Publik: Handbook Analisis Kebijakan Publik* (Rizal, Ed.; Imam Baihaqi, Penerj.). Nusamedia. [https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Kualitatif_Interpretif_dan_Peneli/8eFIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kelemahan+penelitian+kua](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Kualitatif_Interpretif_dan_Peneli/8eFIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kelemahan+penelitian+kua%20litatif&pg=PA37&printsec=frontcover)
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(2), 211–219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Gofar, M. (2023). Dampak Game Online terhadap Kesehatan Mental Generasi Z. *Gunung Djati Conference Series*, 19, 640–648. <https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1439>
- Hamid, M. A., M. M. G., & Mahfudz, M. (2023). Kecerdasan Sosial dalam Al-Qur'an (Kajian Tematik terhadap Term تعاون). *Jurnal Diskursus Islam*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.24252/jdi.v11i2.41326>
- Hanifah, N. A. N. (2023). Interaksi Sosial Antarumat Beragama Di Kelurahan Kingking, Tuban. *Harmoni*, 22(1), Article 1. <https://doi.org/10.32488/harmoni.v1i22.604>
- Hartsetyo, A. P., Kurnianingtyas, I., Wahyuni, N. N., & Barbie, V. (2023). Pengaruh E-lifestyle Sebagai Bentuk Budaya Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z. *Jurnal Mahasiswa Indonesia*, 1(01), Article 01. <https://journal.pusatpenelitian.com/index.php/jmi/article/view/5>
- Herabudin. (2015). *Pengantar Sosiologi* (1 ed.). CV Pustaka Setia.
- Hermawan, S. & Amirullah. (2021). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif* (1 ed.). Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Hidayat, A. R., & Nurhayati, I. (2020). Peran Orang Tua dalam Pencegahan Perilaku Sex Pranikah pada Remaja di Bantul. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) KesMas Respati*, 5(1), 71–79. <https://doi.org/10.35842/formil.v5i1.304>
- Hodriani, Ndonga, Y., Nainggolan, M., Rosramadhana, Alhudawi, U., & Junaidi. (2023). *Pengantar Sosiologi Dan Antropologi* (1 ed.). KENCANA.

- https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Sosiologi_Dan_Antropologi/-jTZEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Idrus, N., Lestari, S. I., Nuraini, N., Mukramin, S., & Kameliyani, K. (2023). Interaksi Sosial Pendidikan dalam Pembelajaran Online. *Journal on Education*, 5(2), Article 2. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1286>
- Inderiyani, I., Sari, D. Y., Puspasari, H., & Kartikasari, D. (2023). Pemeriksaan Kesehatan (Tekanan Darah, Asam Urat, Kolesterol Dan Gula Darah) Masyarakat Di Akademi Farmasi Yarsi Pontianak 2023. *Jurnal Pengabdian Indonesia*, 3(01), Article 01. <https://jkfn.akfaryarsiptk.ac.id/index.php/japin/article/view/92>
- Irawan, A. W., Yusufianto, A., Agustina, D., & Dean, R. (2019). *Laporan Survei Internet APJII* (Jakarta). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII); Jakarta. <https://www.apjii.or.id/content/read/39/521/Laporan-Survei-Internet-APJII-2019-2020-Q2>
- Irawan, H. (2018). *Seri Pengayaan Pembelajaran Sosiologi: Interaksi Sosial*. Aksarra Sinergi Media.
- Ismiati, S. (2020). *Kekerasan Dalam Rumah Tangga (KDRT) & Hak Asasi Manusia (HAM) (Sebuah Kajian Yuridis)*. Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/Kekerasan_Dalam_Rumah_Tangga_KDRT_Hak_As/cjP4DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Izharsyah, J. R., Ibrahim, J. T., Sukmana, O., & Hartanto, D. (2023). *Rasionalitas Tindakan Masyarakat Pesisir Melayu Deli Dalam Mempertahankan Eksistensi Budaya Lokal Kota Medan* (1 ed.). UMSU PRESS. <https://eprints.umm.ac.id/99515/1/RASIONALITAS%20TINDAKAN%20MASYARAKAT%20PESISIR%20MELAYU%20DELI%20DALAM%20MEMPERTAHANKAN%20EKSISTENSI%20BUDAYA%20LOKAL%20KOTA%20MEDAN.pdf>
- Jelita, T., Takaeb, A. E. L., & Ndoen, E. M. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur Remaja SMA Negeri 1 Kupang Saat Pandemi COVID-19. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.55123/sehatmas.v2i4.2331>
- Jeong, Y.-W., Han, Y.-R., Kim, S.-K., & Jeong, H.-S. (2020). The frequency of impairments in everyday activities due to the overuse of the internet, gaming, or smartphone, and its relationship to health-related quality of life in Korea. *BMC Public Health*, 20(1), 954. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-08922-z>
- Juwariyah, S., Sari, N. M. A. W., & Amalia, P. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (Nomophobia) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling. *Jurnal Manajemen Asuhan Keperawatan*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.33655/mak.v7i1.160>
- Karo, M. B., Pakpahan, R. E., & Sihombing, K. M. (2023). Gambaran Kecanduan Game Online Dan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Deli Murni Delitua Tahun 2022. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(1), Article 1. <https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/6520/4988>

- Kotijah, S., Ah. Yusuf, Sumiatin, T., & Putri, V. S. (2021). *Masalah Psikososial Konsep dan Aplikasi dalam Asuhan Keperawatan*. Mitra Wacana Media. <http://repositori.ubs-ppni.ac.id:8080/bitstream/handle/123456789/1532/JURNAL%208.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain game online terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Kustiawan, A. A., S. Pd, . M., & Utomo, A. W. B., S. Pd, . M. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika. https://www.google.co.id/books/edition/JANGAN_SUKA_GAME_ONLINE/2H-WDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Laksono, M. Y., Nurhayati, E., & Haqq, A. A. (2019). Efektifitas Interaksi Sosial Dan Motivasi Menggunakan Model Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal LEMMA*, 6(1). <https://doi.org/10.22202/jl.2019.v6i1.3366>
- Lana, C. D., & Indrawati, K. R. (2021). Peranan kualitas persahabatan dan kecerdasan emosional pada kebahagiaan remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.24843/JPU.2021.v08.i01.p10>
- 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>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. Ch., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lete, Y. B., Feoh, F. T., & Lette, A. rifat. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja di Desa busalangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut. *CHMK Applied Scientific Journal*, 5(1), 8–14. <https://doi.org/10.37792/casj.v5i1.1078>
- Lilawati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>
- Lumbantoruan, H., & Lisa, J. (2021). Jealousy Ditinjau Harga Diri Pada Para Istri Yang Tinggal Di Perumahan Komplek Cemara Asri Medan. *Empowerment Jurnal Mahasiswa Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 1(1), 66–74. <https://doi.org/10.36805/empowerment.v1i1.614>
- Lyu, X., Chen, T., Wang, Z., Lu, J., Ma, C., Tan, H., Li, R., Wang, P., Ma, L., Li, H., Hui, S., Zhao, W., Long, J., Zhong, N., & Zhao, M. (2022). The reliability and validity of a screening scale for online gaming disorder among Chinese adolescents and young adults. *BMC Psychiatry*, 22(1), 28. <https://doi.org/10.1186/s12888-021-03678-1>

- Madya, F. O. A., Aiyuda, N., & Hanifah, F. (2022). Benarkah Bullying Victim Mengancam Interaksi Sosial Remaja? *Jurnal Riset Psikologi*, 2(2), 73–78. <https://doi.org/10.29313/jrp.v2i2.1594>
- Mahi, A. K., & Trigunarso, S. I. (2017). *Perencanaan Pembangunan Daerah Teori dan Aplikasi*. Kencana. https://www.google.co.id/books/edition/Perencanaan_Pembangunan_Daerah_Teori_dan/NOC2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Maulida, A., Imawati, D., & Umaroh, S. K. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *MOTIVASI*, 7(1), Article 1. <http://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/MTV/article/view/4496>
- Mayasari, E. (2023). Pengaruh Kepuasan Kerja terhadap Keinginan Berpindah Bekerja pada Perusahaan Startup. *Equator Journal of Management and Entrepreneurship (EJME)*, 11(02), 076. <https://doi.org/10.26418/ejme.v11i02.64337>
- Mertika, & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Miha, A., Nabella, F., Akbar, M. A., & Danan. (2023). Hukum Dan Konsep Sehat Dalam Hubungan Sosial. *Sultan Adam: Jurnal Hukum dan Sosial*, 1(1), 158–164. <http://qjurnal.my.id/index.php/sultanadam/article/view/261>
- Miko, T., Susilawati, N., & Rahmawati. (2022). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Pubg Mobile (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip USK). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 7(1), Article 1. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/18962>
- Munawaroh. (2020). *Masyarakat Qur'ani*. Guepedia. https://www.google.co.id/books/edition/Masyarakat_Qur_ani/fZxNEAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Murestiyanto, A. O. (2022). Strategi Penguatan Disiplin di SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4025–4035. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2611157&val=13365&title=Strategi%20Penguatan%20Disiplin%20di%20SMA%20Angkasa%20Adisucipto%20Yogyakarta>
- Muslih, B. (2020). Urgensi komunikasi dalam menumbuhkan motivasi di era pandemi COVID-19. *PENATARAN: Jurnal Penelitian Manajemen Terapan*, 5(1), 57–65. <https://journal.stieken.ac.id/index.php/penataran/article/view/463>
- Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis [Impact Of Online Games On Social Behavior Of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students: A Phenomenological Analysis]. *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.59027/aiccra.v2i2.194>
- Ngewa, H. M. (2019). Peran Orang Tua Dalam Pengasuhan Anak. *Ya Bunayya*, 1(1), 97–115. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/educhild/article/download/1305/799>

- Ningrum, D., Sejati, A. P., & Fauziyah, R. N. (2023). Apresiasi Tubuh Dan Kebiasaan Makan Pada Mahasiswa Keperawatan. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 15(1), Article 1. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v15i1.2164>
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), Article 1. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>
- Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2020). Pelatihan Olahraga Futsal sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online pada Anak-Anak di Kelurahan Mangunharjo. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 114–124. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v1i2.264>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurfatirah, S., Kamal, M., Afrinaldi, & Putra, D. P. (2022). Peranan Guru Bimbingan dan Konseling dalam Membina Interaksi Sosial Siswa di SMPN 1 Simpati Kabupaten Pasaman. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6959>
- Nurhadi, Wasehudin, Surbakti, N. N., Arum, A. E. M., & Jannah, D. N. (2023). Relevansi Konsep Rahmatan Lil ‘Alamin Terhadap Toleransi Beragama. *Darajat: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.58518/darajat.v6i1.1611>
- Nurnainah. (2020). Penyuluhan Tentang Dampak Bermain Game Online. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 2(2).
- Pongoh, F. D. (2022). Analisis Chi-Square, Studi Kasus: Hubungan Motivasi, Keinginan dan Cita-cita masuk IAKN Palangka Raya. *D’Cartesian*, 11(1), 9–11. <https://doi.org/10.35799/dc.11.1.2022.39266>
- Pradono, J., Soerachman, R., Kusumawardani, N., & Kasnodihardjo. (2018). *Panduan Penelitian dan Pelaporan penelitian Kualitatif* (1 ed.). Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (LPB). https://repository.badankebijakan.kemkes.go.id/id/eprint/3508/1/Buku_Panduan%20Penelitian%20dan%20Pelaporan%20Penelitian%20Kualitatif.pdf
- Pratama, A. A. D. B., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4142–4148. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1753>
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>
- Priangani, A. (2023). Memperkuat Manajemen Pemasaran Dalam Konteks Persaingan Global. *Jurnal Kebangsaan*, 2(4), Article 4. <http://repository.unpas.ac.id/64595/>
- Purwaningtyas, F. D., Irmayanti, N., Sembiring, J. C., & AW, M. J. (2023). Pengaruh Masalah Penggunaan Game Online Dan Pola Asuh Orangtua Pada Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPPM) Universitas Muhammadiyah Metro*, 5(1), 42–51.

- <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snppm/article/download/142/112>
- Putri, A. S. & Anggaunitakiranantika. (2020). Segregasi Sosial Mahasiswa Perantau di Yogyakarta. *IJSED: Indonesia Journal of Sociology, Education, and Development*, 2(1), 42–51. <https://doi.org/10.52483/ijsed.v2i1.20>
- Putri, W. T. A. (2021). Menanggapi Fenomena Anak-anak yang Mengemis dalam Perspektif Perkembangan Psikososial. *BUANA GENDER: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 6(1). <https://doi.org/10.22515/bg.v6i1.1351>
- Ramadhani FS, G. (2020). *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal* [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/39305/>
- Rusuli, I. (2022). Psikososial Remaja: Sebuah Sintesa Teori Erick Erikson Dengan Konsep Islam. *Jurnal As-Salam*, 6(1). <https://jurnal-assalam.org/index.php/JAS/article/view/384>
- Sagita, S., Rifayanti, R., & Rasyid, M. (2022). Interaksi Sosial Dengan Kesepian Pada Remaja Panti Asuhan. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(2), 252–259. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Salsabilla, E. (2022). *Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Karakter Cinta Damai Anak Di Rw 06 Rempoa* [Kualitatif, Universitas Muhammadiyah Jakarta]. <https://ecampus-fip.umj.ac.id/h/umj/WHrpo5yHl7xi2zn9YW6QBK2pQrD8QX.pdf>
- Samudro, B. L., Kurniawati, M. F., & Susanto, D. (2023). Analisis Masalah Kesehatan dan Perubahan Komunikasi Bahasa pada Penggunaan Game Online Usia Remaja di Kota Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11735>
- Saputra, R. A. D. (2020). *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren* [Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo]. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/12026/1/e%20skripsi.pdf>
- Sari, A. P., Pratiwi, P. H., & Martiana, A. (2019). Kultur Sekolah Dalam Membentuk Kedisiplinan Siswa di SMA Angkasa Adi Sutjipto Yogyakarta. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 8(2), 138–148.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Kanisius. https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Data_Penelitian_Kualitatif/YY9LEAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Sensualita, I., Prabawa, D., Fatma, E. A., Nuryanti, Anggraeni, P., Suciati, D., Ratnasari, Susiana, E., Solikin, Anisyah, Winartriningsih, Riyanti, Ningsih, S., Sundari, L. Y., Sutarti, Latun, U., Setiawan, E., Ariningsih, N., Siwi, U. P., ... Yulieni, K. (t.t.). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas: Kumpulan Artikel PTK*. Pustaka Rumah Cinta. https://www.google.co.id/books/edition/Meningkatkan_Kualitas_Pembelajaran_Guru/EIFaEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=informan+kunci+sebagai+triangulasi+sumber&pg=PA227&printsec=frontcover
- Setiaji, D. D., Herlambang, M. N., Agachi, A. A., Miharja, I. A., & Muvid, M. B. (2022). Aktualisasi Nilai-Nilai Ajaran Islam Rahmatan Lil Alamin di

- Perguruan Tinggi Umum. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 1–14.
<https://doi.org/10.46963/alliqo.v7i1.504>
- Simatupang, E. C., Wahyuni, S., & Deli, H. (2023). Hubungan Kecanduan Games Online Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ners Indonesia*, 14(1), Article 1.
<https://doi.org/10.31258/jni.14.1.19-27>
- Siregar, A. Z., & Harahap, N. (2019). *Strategi Dan Teknik Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dan Publikasi*. Deepublish.
https://www.google.co.id/books/edition/Strategi_Dan_Teknik_Penulisan_Karya_Tuli/Vr2iDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Siregar, S. (2023). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Bumi Aksara.
https://www.google.co.id/books/edition/Statistik_Parametrik_untuk_Penelitian_Ku/knDKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Soekanto, S. (2014). *Sosiologi Suatu Pengantar (Prof. Dr. Soerjono Soekanto, Dra. Budi Sulistyowati, M.A.)* (46 ed.). Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2 ed.). ALFABETA.
- Sukaesih, S. (2023). Pengaruh Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Kemandirian Remaja di Sekolah Menengah Atas. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 5(4), Article 4.
<https://doi.org/10.47467/reslaj.v5i4.2133>
- Sulistiyo, U. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Salim Media Indonesia.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=nJm8EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=kelemahan+kualitatif&ots=GGBGigrw9A&sig=GlXPQFePB3OaWOyOxzItmFsxr-4&redir_esc=y#v=onepage&q=kelemahan%20kualitatif&f=false
- Susanto, R. E. (2010). *Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)* [Universitas Sebelas Maret Surakarta].
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/14997/Mjk4NzE=/Dampak-penggunaan-game-online-di-kalangan-mahasiswa-studi-grounded-di-kalangan-mahasiswa-Universitas-Sebelas-Maret-Surakarta-abstrak.pdf>
- Taliawo, O., Goni, S. Y. V. I., & Zakarias, J. D. (2019). Hubungan Kerja Sama Antara Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Smp Negeri Satu Atap 1 Desa Buo Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat Maluku Utara. *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*, 12(4).
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/holistik/article/view/25481>
- Tarlemba, F., Asrifuddin, A., & Langi, F. L. F. G. (2019). Hubungan Tingkat Stres Dan Kecanduan Smartphone Dengan Gangguan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Sma Negeri 9 Binsus Manado. *KESMAS*, 7(5), Article 5.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/kesmas/article/view/22080>
- T'ng, S. T., Ho, K. H., & Pau, K. (2022). Need Frustration, Gaming Motives, and Internet Gaming Disorder in Mobile Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games: Through the Lens of Self-Determination Theory.

- International Journal of Mental Health and Addiction*, 1–21. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00825-x>
- Triadi, T. (2019). Proses Perkawinan Menurut Hukum Adatdi Kepulauan Mentawai Di Sebelum Dan Sesudah Berlakunya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan. *Ensiklopedia Of Journal*, 1(2). <https://jurnal.ensiklopediaku.org/ojs-2.4.8-3/index.php/ensiklopedia/article/download/84/82>
- Utami, N. N. F., Daulay, M., & Harahap, N. (2023). Interaksi Komunikasi Antar Budaya Masyarakat Lokal Dan Transmigran (Di Desa Ambalutu Kecamatan Buntu Pane Kabupaten Asahan). *JISOS: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), Article 6. <http://bajangjournal.com/index.php/JISOS>
- Walgito, B. (2013). *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Andi Offset.
- Warsini, Parji, & Hanif, M. (2023). Pengaruh Permainan Bakiak Tendem Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Dan Komunikasi Verbal Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Di Sdn 2 Werungotok Nganjuk Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 5(1), 393–399. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.146>
- WHO. (2021). *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Widowati, C. (2013). Hukum Sebagai Norma Sosial Memiliki Sifat Mewajibkan. *ADIL: Jurnal Hukum*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.33476/ajl.v4i1.31>
- Wijaya, A. I., & Mukramin, S. (2023). Peran Orang Tua dalam Mencegah Pergaulan Bebas di Kalangan Pelajar. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 1–14. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i3.343>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>
- Yolanda, M., & Agustia, R. (2019). Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Komunikasi Keluarga Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Journal of Pharmaceutical Care Anwar Medika*, 1(2), 96–108. <https://doi.org/10.36932/jpcam.v1i2.37>
- Yunita, Taufik, A., & Kamsi, N. (2023). Interaksi Sosial Siswa Atas Lingkungan Sekolah di SDN 2 Sidoharjo. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.776>