

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, H. R., Putri, R. M., & Dewi, N. (2019). POLA KOMUNIKASI ORANG TUA BERHUBUNGAN DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR (7-11 TAHUN) DI SDN *Nursing News: Jurnal Ilmiah*
- Azwar, K., & Mailindawati, M. (2020). DAMPAK ESPORT GAMES TERHADAP TINGKAT EMOSIONAL DAN PRESTASI BELAJAR REMAJA DI KOTA LHOKSEUMAWE PROVINSI ACEH TAHUN 2020. *Visipena*.
<https://doi.org/10.46244/visipena.v1i1i2.1208>
- Baihaqi, W. M., Ajeng Widiawati, C. R., & Sarmini, S. (2020). Sosialisasi efek positif dan negatif dari video games untuk anak-anak di rt 001/rw 002 desa Cibeunying Kecamatan Majenang. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
<https://doi.org/10.33633/ja.v3i1.52>
- Cahayani, F. (2021). ... LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK SELF-MANAGEMENT UNTUK MEMINIMALISIR KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS X DI *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*.
- Hakiki, A. N., & Muhith, A. (2021). Efek Negatif Bermain *Game Online* Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *SOLIDARITY: Journal of Social*
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Santoso, E., (2009). *Pengaruh pembelajaran online terhadap prestasi belajar kimia ditinjau dari kemampuan awal siswa*. Tesis. Program Pasca Sarjana. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

- Santyasa, I W. (2014). Asesmen dan evaluasi pembelajaran fisika. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santyasa, I W. (2019). Metodologi penelitian pendidikan. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kusoy, F. P., Mardan, U., & Rattu, J. A. (2021). Dampak Negative *Game Online* Terhadap Karakter Disiplin Siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung. *Jurnal PPKN : Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*.
- Bekir, S., & Çelik, E. (2019). Examining the factors contributing to adolescents' online game addiction. *Anales de Psicologia*.
<https://doi.org/10.6018/analesps.35.3.323681>
- Karaca, S., Karakoc, A., Can Gurkan, O., Onan, N., & Unsal Barlas, G. (2020). Investigation of the Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students. *Community Mental Health Journal*.
<https://doi.org/10.1007/s10597-019-00544-z>
- Duman, H., & Ozkara, B. Y. (2021). The impact of social identity on online game addiction: the mediating role of the fear of missing out (FoMO) and the moderating role of the need to belong. *Current Psychology*.
<https://doi.org/10.1007/s12144-019-00392-w>
- Saddhono, K., Setyawan, B. W., Raharjo, Y. M., & Devilito, R. (2020). The diagnosis of online game addiction on Indonesian adolescent using certainty factor method. *Ingenierie Des Systemes d'Information*.
<https://doi.org/10.18280/isi.250206>
- Pérez, G. B. (2020). Communication studies beyond the discipline. *Secuencia*.
<https://doi.org/10.18234/secuencia.v0i108.1739>

- Kemendikbud. (2019). Laporan hasil ujian nasional (online). Terdapat pada <https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/>.
- Handarini, O.I., Siti Sri Wulandari. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya *study from home* (SFH) selama pandemi COVID-19. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/download/8503/4094>
- Arikunto, S. (2002). Metodologi penelitian suatu pendekatan proposal. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Candiasa, M. (2011). *Statistik multivariat disertai aplikasi SPSS*. Singaraja : Undiksha Press.
- Febriastuti, M. A. N.. (2020). *Hubungan keterlibatan orang tua dengan prestasi belajar kimia siswa*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Kimia. Universitas Negeri Syarif Hidayatullah.
- Rizka Hardiningsih. (2020). Gambaran Kecanduan Bermain *Game Online* berdasarkan Skala Young *Internet Addiction Test* (LAT) pada remaja di SMA Panca Budi Medan. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Medan.
- Istiqlalia, N. (2021). Pengaruh Komunikasi Keluarga dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.5338>
- Makki, Safir. “Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona” CNN Indonesia, 1 April 2020. www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona. Diakses pada 1 januari 2022