

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. M. S. ; dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. 144.
- Asri, A. R., Saman, A., & Umar, N. F. (2022). Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi : Studi Kasus Siswa Sekolah. *Pinisi Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 2(6), 190–200.
- Asriani, S., Ridwan, Bangsawan, I., & Hanjarwati, A. (2022). Okupasi Terapi dalam Penanganan Kasus Gangguan Perkembangan pada Anak Autis. *JOURNAL OF DISABILITY STUDIES AND RESEARCH (JDSR)*, 1(2), 12–22.
- Dewi, G. A. N. T. (2020). The Effectiveness of Play Therapy and Positive Reinforcement to Reduce Gadgets Addiction in Children. *Proceedings of The ICECRS*, 8, 5–9. <https://doi.org/10.21070/icecrs2020419>
- Fauzi, A., & dkk. (2022). Metodologi Penelitian. In *Suparyanto dan Rosad (2015)*.
- Gilbert, N. (2023). *Number of Gamers Worldwide 2024: Demographics, Statistics, and Predictions*. Finance Online. <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>
- Harahap, W. P. A., Khairani, M., Pohan, Y. Y., Batubara, S. A., & Nugraha, A. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Moral Anak Sekolah. *SUBLIM: Jurnal Pendidikan*, 02(02), 218–226.
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). FENOMENA KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA DELI TUA KECAMATAN NAMORAMBE. *Jurnal CSR*, 3(1), 20–28.
- Hasibuan, S. Y., & Daulima, N. H. (2023). PENERAPAN BEHAVIOR THERAPY (TOKEN EKONOMI) TERHADAP RISIKO KECANDUAN GAME ONLINE: CASE STUDY. *Mahesa: Malahayati Health Student Journal*, 3(8), 2320–2329.
- Helen Suhasri, A., Juli Astuti, N., & . A. (2023). Perkembangan Bahasa Dan Sosial Pada Fase Anak Usia Sekolah. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 120–126. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.38437>
- Islamiyah, S. R., & Puspitosari, A. (2023). Pengaruh Cognitive Behavior Therapy Terhadap Skor Kecanduan Gawai Anak Dan Remaja di Program Daycare. *Jurnal Terapi Wicara Dan Bahasa*, 1(2), 297–307. <https://doi.org/10.59686/jtwb.v1i2.36>
- Isni, R. A. F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan ,.

Proceedings, Vol: I No:(November), 1–17.
<https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/538/478>

Khaulani, F., Neviyarni, S., & Murni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59.

Kiniret, R. I. A., & Susilowati, T. (2021). Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain Game Online. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, 2(2), 42–46. <https://doi.org/10.30787/asjn.v2i2.833>

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>

Mertika, M., & 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>

Notoatmodjo, S. (2018). Metodolgi Penelitian Kesehatan. In *Rineka Cipta* (Vol. 1, p. 243).

Oktarina, N. D., & Liyanovitasari, L. (2022). Terapi Distraksi dan Okupasi untuk Menangani Kecanduan Gadget pada Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Pengabdian Perawat*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.32584/jpp.v1i2.1872>

Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014 tentang *Upaya Kesehatan Anak* (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor 825).

Putri, S. A. R., Rahmawati, R., & Dalimunthe, R. Z. (2022). Profil Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Dan Implikasinya Bagi Program Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 8(2), 134. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v8i2.9032>

Rizai, M. (2021). Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur [Group Counseling With Bibliotherapy Techniques To Reduce Online Game Addiction in Children: a Literature Review]. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 1(2), 101–114. <https://doi.org/10.59027/jcic.v1i2.79>

Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1), 155–172.

Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.

Simatupang, E. C., Wahyuni, S., & Hellena Deli. (2023). Hubungan Kecanduan

Games Online Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ners Indonesia*, 14(1), 19–27. <https://doi.org/10.31258/jni.14.1.19-27>

Susanti, M., Fitri, N., & Arjuna, A. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur, Konsentrasi Belajar Dan Prestasi Akademik Siswa Sma Negeri 1 Sungaiselan Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 40–47. <https://doi.org/10.47560/kep.v12i1.469>

Tsani, U., Nursalim, M., & Budiyanto. (2023). *PENERAPAN COGNITIVE BEHAVIOR THERAPY UNTUK MENGURANGI PERILAKU ADIKSI GAME ONLINE PADA PELAJAR DI KABUPATEN NGANJUK*. 08(03), 3020–3029.

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>

Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja Online Addiction Games Are Related To Social Adjustments in Adolescents. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.

Zahra, A. D. (2022). Dampak Paparan Game Online Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, 2(1), 156–166.