

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, L. (2021). Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam. *Universitas Islam Indonesia*, 47. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34852%0A>
- Andri, K. arif. (2019). Jangan suka game online pengaruh game online dan tindakan pencegahan (1st ed.). CV.AE Media Grafika.
- Andriyas, H., & Himawan, G. H. (2019). Analisa Persepsi Konsumen Atas Kualitas Pelayanan Elektronik Terhadap Niat Komplain Konsumen *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*. *Jurnal Akuntansi Maranatha*, 11(2), 248–261. <https://doi.org/10.28932/jam.v11i2.1911>
- Angelia Dessy, D. (2024). Dewan Editor JPPAK (Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Katolik). *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Katolik*, 4(1)(1), 1–119. <https://doi.org/10.52110/jppak>
- Anggraeni, R., Nurharini, A., Budiarto, Y. S., Putri, L. A., & Gumelar, C. (2024). Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Karakter. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 17–23.
- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177.
- Ansori, A., Mahardika, A., Saputra, A., Hidayat, F. P., Hardiyanto, S., Winarjo, W., Lubis, F. H., & Tanjung, Y. (2021). isu-isu global & kontemporer analisis dan fakta lapangan (Winarta &).
- APJII, P., Pengawas, D., Pusat, B. P., Harian, B. P., Baru, D. A., APJII, A. P., Domain, I. T. L., & Data, G. (2024). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. *Jakarta: APJII*.
- Arianto, A., & Bahfiarti, T.-. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>
- 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.
- Astuti, S. A. (2024). Pendekatan Komunikasi Sosial Budaya Dalam Deradikalisasi Terhadap Mantan Narapidana Terorisme Di Kehidupan Masyarakat Sosial Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 10(1), 113–128.
- Azhari, N., & Nursalim, M. (2022). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dengan Tingkat School Refusal Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Surabaya. *Jurnal BK Unesa*, 772–782.
- Bali, M. M. E. I., & Naim, A. (2020). Tipologi Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 47–62.
- Bos, S. brahma saylendra. (2019). hubungan intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa kelas VIII di smp negri 5 samarinda.
- Budiani, R., Ningsih, R., & Sancaya, S. A. (n.d.). Analisis Fakta Empiris Fenomena Kecanduan Game Online Siswa SMK PGRI 4 Kediri. 1045–1057.

- Cahyani, D. N., & Raharjo, R. (2024). Interaksi Sosial Disosiatif Dan Asosiatif Dalam Cerpen “Keluarga Kudus” Karya Sunlie Thomas Alexander. *JIPSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Sains Dan Humaniora* , 1(1), 40–48. <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/jipsara>
- Carmelia, U. A. S., Zakiah, L., & ... (2024). Survei Game Online untuk Meningkatkan Kosakata Dalam Bahasa Inggris di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. ... : *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 13, 45–56. <https://cendekia.soloclc.org/index.php/cendekia/article/view/883>
- Darma, B. (2021). Statistika Penelitian Menggunakan Spss. Guepedia.
- Degutyte, Z., & Astell, A. (2021). The Role of Eye Gaze in Regulating Turn Taking in Conversations : A Systematized Review of Methods and Findings. 12(April), 1–22. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.616471>
- Devie Rahmawati, Mulyana Deddy, R. A. B. (2021). game online. *Game online*. 3(2), 22–32.
- Dewi, Y. A. (2023). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Nipa. *Peneroka*, 8(1), 59–67.
- Di, P., Malikussaleh, U., Psikologi, P. S., Kedokteran, F., Malikussaleh, U., Cot, J., Nie, T., Batu, M., & Indonesia, A. U. (2024). *Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Yang Berkepribadian*. 2(3), 593–602.
- Ditawati, E., Indriyati, I., & Putra, F. A. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresif Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta. 1–25.
- Dwi Saputra, E., Achmadi, S., & Xaverius Ariwibisono, F. (2023). Sistem Pakar Aplikasi Pendeteksi Kecanduan Game Online Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Certainty Factor. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 922–927. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6267>
- Elisya, V. A., Febriana, B., & Setyowati, W. E. (2023). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 8(7), 34–50.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31.
- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001.
- Fandi Ahmad, H., & Surya Sorayya Putri, L. (2023). Pola Interaksi Sosial Guru Akidah Akhlak Dalam Merespon Maraknya Perilaku Phubbing Dikalangan Pelajar (Studi Kasus Di Man Kota Batu). *SETYAKI: Jurnal Studi Keagamaan Islam*, 1(1), 46–54. <https://doi.org/10.59966/setyaki.v1i1.86>
- Farih, Y. N., & Wulandari, P. Y. (2022). Pengaruh Keberfungsian Keluarga terhadap Regulasi Emosi pada Remaja Awal. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 2(1), 445–455.
- Haidar, W. M., & Antika, E. R. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(3), 319–325.
- Hakiki, C. (2019). hubungan kecanduan game online mobile legend terhadap interaksi sosial pada mahasiswa fakultas psikologi uin maulana malik

- ibrahim malang. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Halisyah, L. N. (2022). Hubungan kecanduan bermain game online dengan gangguan emosional anak sekolah dasar. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Hardani, Hikmatul, A. N., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif (Husnu Abdi). CV.Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hidayat, A., Danik Prahastiwi, E., Dwi Cahyono, D., Al-Fattah Pacitan, S., Nawangan Km, J., Arjosari, J., & Artikel, R. (2023). Karakteristik Pelaku Game Online di Kabupaten Pacitan Tahun2022 Dengan Model Logistik Biner. *Jurnal Ilmiah Ekonomi ISSN Xxxx-Xxxx*, 1(1), 21–27.
- Hidayatullah, R. M., & Eliza, A. (2024). Hubungan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di SMP Negeri 1 Asembagus. *Jurnal Multidisiplin Ibrahimy*, 1(2), 237–252. <https://doi.org/10.35316/jummy.v1i2.4577>
- Ibrahim, J. (2022). Metodologi penelitian kesehatan (M. Nasarudin (ed.)). Nem-Anggota IKAPI.
- Ii, B. A. B., & Teori, K. (1998). *Pdf Dapus Pik*. 4–17.
- Ilhamsyah, I., Salim, A., & Maulana, A. N. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Di Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Ilmiah Kesehatan Sandi Husada, J., Gustilawati, B., Utami, D., & Farich, A. (2020). *The Level of Smartphone Addiction and Self Efficacy with Student Achievements in the Faculty of. Medicine at Malahayati University,Jiksh*, 11(1), 109–115. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.230>
- Interaksi, K., Remaja, S., & Tulungagung, I. (2021). pengaruh bimbingan kelompok teknik diskusi terhadap kemampuan interaksi sosial remaja. 7(1), 29–37.
- Iqrom, N., Gahara, P., & Nurjihadi, M. (2025). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Literasi Digital Terhadap Perilaku Impulsif Top Up Game Online (Studi Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa). 2(2), 1–9.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. PLoS ONE*, 8(4), 4–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- 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), 27–33. <https://doi.org/10.33655/mak.v7i1.160>
- Karma, R., Samsuddin, & Lilis Muspitasari Irwan. (2022). Interaksi Sosial dalam Film Mariposa Sutradara Fajar Bustomi. *Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 241–246. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i2.279>
- Khalisa, N., & Sabil, F. A. (2021). Hubungan Interaksi Sosial Dan Prestasi Belajar Siswa Dengan Penggunaan Gadget Di Smpn 3 Camba. *Jimpk: Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 1(3), 255–262.
- Kim, G. M., Jeong, E. J., Lee, J. Y., & Yoo, J. H. (2022). Role of social capital in

- adolescents' online gaming: A longitudinal study focused on the moderating effect of social capital between gaming time and psychosocial factors. *Frontiers in Psychology*, 13(August).
- King, D., & Delfabbro, P. (2018). *Internet Gaming Disorder Theory, Assessment, Treatment, And Prevention* (T. Frank (ed.)). Nikki Levy.
- Krisnana, I., Hariani, V., Kurnia, I. D., & Arief, Y. S. (2022). *The use of gadgets and their relationship to poor sleep quality and social interaction on mid-adolescents: a cross-sectional study. International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 34(1), 20190101.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Adolescent online gaming addiction. *Education and Health*, 30(1), 15–17.
- Laksono, D. N. H., Subekti, H., & Madyaningrum, E. (2022). Hubungan antara Kecanduan Game Internet dengan Keterampilan Sosial pada Remaja di Kota Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Klinis Dan Komunitas (Clinical and Community Nursing Journal)*, 6(3), 138. <https://doi.org/10.22146/jkkk.68450>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lestari, I. P., & Novitri, N. (2023). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah. *Citra Delima Scientific Journal of Citra Internasional Institute*, 7(2), 148–155. <https://doi.org/10.33862/citradelima.v7i2.372>
- Lete, Y. B., Feoh, F. T., & Lette, A. R. (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. <http://cyber-chmk.net/ojs/index.php/sains/article/view/1078%0Ahttp://cyber-chmk.net/ojs/index.php/sains/article/download/1078/391>
- Lolotandung, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SDN 2 Tallunglipu. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 10(1), 21–28.
- Malau, D. T. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perubahan Sikap Remaja dalam Kehidupan. 1(1), 272–288.
- Mareta, H. R., Hardjono, H., & Agustina, L. S. S. (2020). Dampak pola komunikasi keluarga laissez-faire terhadap kecanduan internet pada remaja di kota Surakarta. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1), 44–53. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v5i1.8740>
- Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndorang, T. A. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja SMA Negeri Di Kota Ruteng. *Wawasan Kesehatan*, 6(2), 55–66.
- Mitra Guru, T. (2007). Ilmu pengetahuan sosial sosiologi untuk smp dan mts kelaVII (K. Hidayati & R. Genggor (eds.)). penerbit erlanggs.
- Mubarok, T., Mubarok, S., & Susanto, E. (2022). Dampak Industri Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Bangsri Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes (studi kasus terhadap remaja rentang usia 18-22 tahun). *Jurnal Ilmiah Ultras*, 6(1), 61–70.
- Muhammad, S. A., Frizhal, A. J., Herni, R., Sri, C., & Esa, A. S. "Presidential C.

- A. in T. G. E. L. (2024). *AsSyar i {Jurnal} {Bimbingan} {Konseling} {Keluarga}* 6 no. 6, 1448–1460. <https://doi.org/10.47476/assyari.v6i3.7378>
- Mulyadi, Y. Y., & Liauw, F. (2020). Wadah Interaksi Sosial. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.24912/stupa.v2i1.6776>
- Muslem. (2024). *Jurnal pendidikan nusantara. 2024, Vol. 9*(Vol. 9 No. 1 (2024): Jurnal Pendidikan Nusantara), 16.
- Mutaminnah, S. (2022). Modul Ajar Sosiologi Kelas X. *E-Modul*, 1–45.
- Nasution, T., Islam, U., & Sumatera, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan. *4307*(3), 588–594.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 135–142.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Oktalia, P., Trimawarti, T., & Wakhid, A. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Smp Negeri 4 Ungaran. Universitas Ngudi Waluyo.
- Oktavianti Aanda, A. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi. *Jurnal Profesi Keperawatan*, 8(2), 155–162.
- Pelawi, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *Sesawi: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87–101.
- Pokhrel, S. (2024). Trend Penggunaan Media Sosial Dalam Interaksi Sosial Remaja. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Putra, R., Purwandari, B., & Satria, R. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adiksi Pada MMORPG (Studi Kasus: Final Fantasy XIV). *JITSI: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 4(4), 171–179. <https://doi.org/10.30630/jitsi.4.4.195>
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90.
- Relica, C., & Mariyati. (2024). Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal. *Peran Mikronutrisi Sebagai Upaya Pencegahan Covid-19*, 14(3), 75–82. <https://journal2.stikeskendal.ac.id/index.php/PSKM/article/view/1979/1260>
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11.
- Safira, N., & Dasalinda, D. (2024). Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Perilaku Bullying Siswa Kelas X SMA Martia Bhakti. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 534–545. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.538>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan penyesuaian sosial pada remaja. *Humaniora Yayasan Bina Darma*, 4(1), 27–44. [http://repository.uin-suska.ac.id/29111/1/Gabungan Skripsi](http://repository.uin-suska.ac.id/29111/1/Gabungan_Skripsi)

Kecuali Bab IV.pdf

- Sari, A. N., Budiman, B., & Hadinata, E. O. (2021). Interaksi Sosial Anak Autis di Sekolah Inklusi SD Harapan Mandiri Palembang. *Indonesian Journal of Behavioral Studies*, 1(1), 122–135. <https://doi.org/10.19109/ijobs.v1i1.9266>
- Sari, D. T. L., Khamdun, & Fardani, M. A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1188–1194. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Satura, A., Adi, J. L., No, S., Laweyan, K., Surakarta, K., & Tengah, J. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu : Analisis Dampak dan Implikasi modern . Kemajuan teknologi , memudahkan akses ke game online melalui berbagai perangkat elektronik satu dampak kecanduan game online terhadap keterampilan. 2(1).
- Sefdiansyah, S., & Susilawati, N. (2024). *Interaksi Sosial PSK dalam Aplikasi Tinder di Kota Lubuk Linggau*. 7, 426–433.
- Senja, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial. *Edumasapul (Jurnal Pendidikan)*, 4(2), 364–376.
- Sholihin, M., & Anggraini, P. G. (2021). Anakisa data penelitian (A. Prabawati (ed.)). Penerbit Andi.
- Sibuea, S. Y. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Klien Penderita Skizofrenia di UPTD Lingkungan Pondok Sosial Keputih Factors Affecting the Social Interaction of Clients with Schizophrenia in the UPTD Lingkungan Pondok Sosial Keputih. *Character : Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(02), 475–490.
- Siswanti, D., & Fauzian, M. (2023). pengaruh pola asuh orang tua terhadap kecenderungan kecanduan game online pada remaja awal.
- Sosiologi, J. (2021). Kumpiady+Widen+1-13. IV, 1–13.
- Statistika, B. P. (2022). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021. September. Jakarta: BPS Indonesia.
- sudirjo encep, alif nur muhammad. (2021). Komunikasi Dan Interaksi Sosial Anak.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Kedua). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). Alfabeta.
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Taher, M. (n.d.). *Development : Jurnal Pendidikan dan Budaya Dampak Kecanduan Games Onlines Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Development : Jurnal Pendidikan dan Budaya*. 54–67.
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>

- Tuerah, P. R., Pinem, P. D. S., & Mesra, R. (2023). Interaksi sosial antara mahasiswa pemeluk Agama Kristen dengan mahasiswa pemeluk Agama Islam di lingkungan FISH Unima. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(6), 653–666. <https://doi.org/10.17977/um063v3i6p653-666>
- Umar, M. A., & Ilham, M. (2024). Analisis Komunikasi Kepribadian Remaja Adiktif Game Online Mobile Legend Di Sma Nasional Makassar. 5(4), 17–24.
- Usoh, T., Buanasari, A., & Wowiling, F. (2022). Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 18–28.
- Wardani, A. Y. (2024). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima*. 5, 53–61.
- Widarsa, K. T., Astuti, putu A. S., & Kurniasari, N. M. D. (2022). Metode sampling penelitian kedokteran dan kesehatan. Baswara Press.
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47–59. <https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7797>
- Wijayanti, S., Dewi Anggraeni, L., & Supard, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dan Interaksi Sosial Pada Siswa Smk Barunawati Jakarta. 6(1), 67–74.
- Wohn, D. Y., Ratan, R., & Cherchiglia, L. (2020). *Gender and genre differences in multiplayer gaming motivations. Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 12211 LNCS(July), 233–248. https://doi.org/10.1007/978-3-030-50164-8_16
- Xia, M., & Liu, J. (2023). Does WeChat use intensity influence Chinese college students' mental health through social use of WeChat, entertainment use of WeChat, and bonding social capital? *Frontiers in Public Health*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1167172>
- Zanki, H. A. (2020). Teori Psikologi Dan Sosial Pendidikan (Teori Interaksi Simbolik). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 3(2). <https://doi.org/10.56488/scolae.v3i2.82>
- Zatrahadi, M. F., Darmawati, D., & Yusra, N. N. (2021). *The effect of online game addiction on adjustment social in adolescents. Indonesian Journal of Creative Counseling*, 1(1), 15–19.
- Zohri, H. (2020). Strategi Komunikasi Verbal dan Nonverbal Tutor Dalam Pelatihan Bahasa Inggris.