

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Asrori, M. (2006). *Psikologi remaja : perkembangan peserta didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Emri, e. o. (2020). HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERILAKU SOSIAL ANAK PRA SEKOLAH. *junral cakrawala promkes*, 81-83.
- Fadhila, K. D. (2017). Menyikapi perubahan perilaku remaja. *JPGI*, 17-19.
- Fitria, E. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 211-219.
- Hidayati, K. B., & Farid, M. (2016). Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja. *jurnal universitas 17 agustus 1945 surabaya*, 138-139.
- Iswanti, D. I., Lestari, S. P., & Hani, U. (2020). PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA. *Jurnal Keperawatan*, 815-822.
- Izza, F. K. (2019). *Dampak game online terhadap perilaku keagamaanremaja di desa modopuro mojosari skripsi*. Surabaya: UIN SUNAN AMPEL.
- Kapoh, G. F. (2015). PERILAKU SOSIAL INDIVIDU PEMAIN GAME "PERFECT WORLD" DI DESA SEA SATU. *Jurnal Holistik*, 6.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *AntrounairdotNet*.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 149-151.
- Nurfirdaus, N. (2019). STUDI TENTANG PEMBENTUKAN KEBIASAAN DAN PERILAKU SOSIAL SISWA (STUDI KASUS DI SDN 1 WINDUJANTEN). *jurnal lensa pendas*, 37-40.
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional (JKP)*.
- Raco, J. R. (2010). *metode penelitian kuantitatif jenis, karakteristik dan keunggulannya*. jakarta: grasindo.

- Ristiawan, A. (2017). *PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE DOTA 2 TERHADAP PERILAKU SOSIAL MAHASISWA UMS FAKULTAS KOMUNIKASI 2013-2016*. Surakarta: Universitas muhamadiyah surakarta.
- Salim, A. (2016). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ALAUDDIN MAKASSAR*. Makassar: UIN alaudin Makassar.
- Surbakti, k. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *jurnal curere*, 29-33.
- Ulfa, M. (2017). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA DI MABES GAME CENTER JALAN HR.SUBRANTAS KECAMATAN TAMPAN PEKANBARU. *JOM FISIP*, 1-13.
- Wijaya, C. R., & Godwin, R. (2012). Hubungan Perilaku Sosial Dalam Beraktivitas Di Situs Jejaring Sosial Dan Dunia Nyata Pada Remaja Di Jakarta.

