

DAFTAR PUSTAKA

- Amellia Hardanti, H., Nurhidayah, I., & Yuyun Rahayu, S. (2013). *Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah*. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, v1(n3), 166–175. <https://doi.org/10.24198/jkp.v1n3.5>
- Anggraini, S. (2022). *Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Smpn Alok Maumere*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Anita Dwi Ariyani, Katrin Dwi Lestari, Yulifah Salistia, B. (2023). *ADAKAH HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA*. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 9(1).
- Annisa Umi Latifah. (2022). *Hubungan antara Dukungan Sosial dengan Tingkat Stres pada Mahasiswa yang Mengerjakan Skripsi di UIN Walisongo Semarang*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG.
- Azis, E. N. (2014). *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatif Bagi Pelajar*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Darwis. (2020). *Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun*. 05(02).
- Dharma, K. K. (2015). *Metode Penelitian Keperawatan*. Trans Info Media.
- Dinar Maulani, E. S. (2022). *Hubungan Lama Bermain Game Online Dengan Tingkat Stres Dan Kualitas Tidur Pada Remaja*. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 3(1), 153–158.
- Dr.Ns.Wahyu Kirana M.Kep., Sp jIwa. Ns. Wulida Litaqi, M. Kep. Ns. Beta Karlista, S.Kep. Ns. Nurul Hidayah, S. K. N. S. K. (2022). *Self Talk Postitive dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan dan Stres Garda Terdepan Penanganan Covid-19*. PT. Nasya Expanding Management.
- Dwi Irma Ningsih. (2016). *HUBUNGAN ANTARA STRES DALAM MENYUSUN SKRIPSI DENGAN PERILAKU KECURANGAN AKADEMIK*. Universitas Negeri Semarang.
- Elna Yuslaini Siregar, R. H. S. (2013). *Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction*. *Jurnal Psikologi*, 9(1).
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). *Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria*. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–75.
- ESA. (2013). *Essential Facts about the Canadian Video Game Industry*. Entertainment Software Association of Canada.

- Estiayuningtias. (2021). *Hubungan Stres Dengan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa Smpn 5 Padang*. Jurnal Ilmu Kesehatan Indoneisa, 2(1).
- Fitri, E. (2018). *Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*. Jurnal Konseling Dan Pendidikan.
- Hardinsyah, P., & Supariasa, I. D. N. (2016). *Ilmu Gizi: Teori Aplikasi*. Jakarta : EGC.
- Hati, W. E. K. (2021). *Gambaran Tingkat Stres Pada Remaja Yang Bermain Game Online Di Desa Kentong Kecamatan Cepu*. Jurnal Keperawatan, 02(01).
- Ini Borneo. (2022). *Tiga Tantangan Pendidikan di Kalbar*. Iniborneo.Com. <https://iniborneo.com/2022/12/15/tiga-tantangan-pendidikan-di-kalbar/>
- Kurniadi, F. (2017). *HUBUNGAN TINGKAT STRES DENGAN AGRESIVITAS PADA SISWA SMK YUDHA KARYA DI KOTA MAGELANG TAHUN 2017*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG.
- Lestari, R. (2016). *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan tahun pembelajaran 2015/2016*. <https://diglib.unimed.ac.id/5486>
- Lilik Ma'rifatul Azizah, Imam Zainuri, A. A. (2016). *Buku Ajar Keperawatan Kesehatan Jiwa Teori dan Aplikasi Praktik Klinik*. Yogyakarta: Indomedia Pustaka,2,674.http://rsjiwajambi.com/wpcontent/uploads/2019/09/Buku_Ajar_Keperawatan_Kesehatan_Jiwa_Teori-dan-Aplikasi-Praktik-Klinik-1.pdf
- Machfoedz. (2019). *Metode Penelitian*. Fitramaya.
- MERDEKAWATI, I. (2019). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA SMA NEGERI 5 MAKASSAR*. Universitas Hasanuddin.
- MUH. HAJAR ISMAN. (2019). *KECANDUAN GAME ONLINE DAN PENANGANANNYA (STUDI KASUS DI SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA)*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Na'ran, S., & Ahmad, M. R. S. (2016). *Dampak Game Online Pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toraja*. Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi -FIS UNM, 2, 102–107.
- Nasir, M. &. (2015). *Dasar-Dasar Keperawatan Jiwa*. Selemba Medika.
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya*. Buletin Psikologi, 27(02).
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). *Hubungan Kecanduan Game online*

- dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta Bali. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
<https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05>
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2018). *Hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain game online pada remaja di Manado*. *Jurnal Keperawatan*, 2(2). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/5221>
- Priyoto. (2014). *Konsep Manajemen Stress*. Nuhu Medika.
- Psychology Foundation of Australia. (2014). *Depression Anxiety Stress Scale*.
- RAHMAD NICO SURYANTO. (2015). *DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PERMAINAN GAME ONLINE DIKALANGAN PELAJAR*. 2(1), 1–27.
- Rahmat, A. (2014). *Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan Klojen Kota Malang*. In *Skripsi Psikologi*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/1/08410004.pdf>
- Rauf, A. A., Badar, & Arsyawina. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres Pada SMA Negeri 5 Samarinda*. *Mahasiswa Prodi Sarjana Terapan Keperawatan, Poltekkes Kaltim*, 05, 1–11.
https://www.jstage.jst.go.jp/article/personality/advpub/0/advpub_27.2.10/_pdf/-char/ja
- Reza Yunanto. (2022). *Top 5 SMA Terbaik di Kalimantan Barat Berdasarkan Skor UTBK 2022*. *InewsKALBAR.Id*. <https://kalbar.inews.id/berita/top-5-sma-terbaik-di-kalimantan-barat-berdasarkan-skor-utbk-2022>
- Riskesdas. (2018). *Laporan Kesehatan Dasar*. Dinas Kesehatan Kalimantan Barat, 1–493. <https://dinkes.kalbarprov.go.id/wp-content/uploads/2019/05/Laporan-RKD-2018-Kalbar.pdf>
- Simangunsong, S., & Sawitri, D. R. (2017). *Hubungan Stres Dan Kecanduan Smartphone Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Surakarta*. 6, 52–66.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Swarjana, I. . (2015). *Metode Penelitian Kesehatan (Edisi Revisi)*. AND.
- Syahrul Perdana Kusumawardani. (2021). *Game Online Sebagai Pola Perilaku*. *Kinesik*, 8(3), 275–283. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>
- Ulfa, M. (2017). *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di*

mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, 4(1), 1–13.